ISSN: 2358-8829

NARRATIVAS NO CYBERSERTÃO: O PROCESSO CRIATIVO POR TRÁS DAS MESAS DE KAOS EM NOVA PATOS

Giovanni Miguel Vieira Lucas Costa [1]
Suéllen Rodrigues Ramos da Silva [2]

INTRODUÇÃO

A produção de narrativas ficcionais constitui uma possibilidade de explorar diferentes aspectos culturais, sociais e históricos por meio da criação de universos imaginários. Nesse contexto, os *Role Playing Games* — jogos de interpretação de papéis — destacam-se por sua capacidade de estimular a criatividade, a colaboração e a construção coletiva de histórias, permitindo que os participantes experimentem diferentes perspectivas e interajam com cenários inspirados em realidades diversas.

"Kaos em Nova Patos é um RPG de mesa que traz aspectos culturais do sertão paraibano combinados a um conceito de cibersertão *[sic]* em uma realidade duzentos anos no futuro, 2224, marcada por diferenças sociais e uma elite opressora." (Costa *et al*, 2025, p. 01) A partir dessa perspectiva, o sistema de RPG autoral, desenvolvido por estudantes do curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), *campus* VII, propõe a construção de um universo futurista que articula elementos da ficção científica e da estética *cyberpunk* com referências culturais da cidade de Patos e do sertão paraibano.

Essa proposta busca ressignificar aspectos da identidade regional dentro de um contexto ficcional, valorizando as manifestações culturais nordestinas e explorando novas possibilidades de representação do território sertanejo.

Diante disso, esta pesquisa tem como objetivo analisar o processo de criação de mesas e aventuras de Kaos em Nova Patos, com ênfase na maneira como elementos culturais e regionais são incorporados à construção das narrativas e apresentados aos públicos interno e externo da universidade. Busca-se, ainda, discutir a representação de um cybersertão — Um sertão distópico altamente conectado a tecnologia — que

[1] Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, giomiguel18@gmail.com;
[2] Professora orientadora: Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, suellenrodrigues.rs@gmail.com;

ISSN: 2358-8829

valorize as particularidades culturais do Nordeste sem recorrer a estereótipos pejorativos, compreendendo como essas referências contribuem para a identidade e a originalidade do universo ficcional. As mesas de RPG apresentadas neste trabalho foram desenvolvidas no âmbito do projeto de extensão RPG UEPB Patos: Interfaces Narrativas em particular nos chamados Tópicos Especiais em Aventuras.

Para tanto, o estudo examina o desenvolvimento de três aventuras de sessão única (*one-shots*): *A última noite do São João de Nova Patos*, *Ritmo Fatal* e *Aço, medo e sangue*, evidenciando as escolhas criativas e metodológicas envolvidas na adaptação de manifestações culturais, contextos sociais e elementos do cotidiano nordestino à estética *cyberpunk*. Dessa forma, pretende-se compreender o potencial do RPG de mesa como espaço de experimentação narrativa e de valorização, ressignificação e difusão da cultura regional por meio da ficção.

REFERENCIAL TEÓRICO

O *Role-Playing Game* e a narrativa

Role Playing Game (RPG) — ou, em português, jogos de interpretação de personagem — são jogos em que um grupo de pessoas colabora para construir uma narrativa focada, principalmente, nos personagens de cada um dos jogadores (Barros, 2023, p. 9). Os jogadores ficam responsáveis por construir suas fichas e interpretar o seu personagem, agindo e pensando da forma que ele pensaria.

Além dos jogadores que interpretam um único personagem, existe um tipo de jogador que fica responsável por conduzir a narrativa e preparar os desafios que podem acontecer dentro do jogo. Esse jogador é comumente chamado por mestre do jogo ou narrador. Segundo Barros (2023, p. 9), o narrador é caracterizado como: “O jogador responsável por tecer a história do cenário e controlar os personagens que não são de outros jogadores (comumente referidos como Personagens do Narrador, Personagens Não-Jogáveis ou NPC).”

Com a definição dos papéis de cada jogador, a dinâmica do jogo pode começar. As regras do jogo são, geralmente, definidas pelos chamados sistemas de jogo que podem ou não delimitar um universo onde a narrativa passará. Neste trabalho, as

ISSN: 2358-8829

narrativas analisadas se configuram dentro do universo do sistema Kaos em Nova Patos, que irá ser abordado futuramente.

Uma outra definição de Barros associa os jogos de RPG a uma brincadeira de faz-de-conta:

> Jogos de RPG de mesa podem ser entendidos como uma forma mais complexa da brincadeira de faz-de-conta, comum na infância: uma brincadeira de imaginar cenários e personagens com nossos amigos. [...] Seja o cenário fantástico ou contemporâneo, a ideia é que o jogador possa ser quem quiser e fazer o que quiser dentro do jogo, limitado apenas pelas regras combinadas com o grupo, pelo "narrador" — outro jogador — e pelo acaso (Barros, 2023, p. 9).

Observando essa definição, o RPG se mostra como uma ferramenta poderosa na construção do imaginário, sendo esse uma chave primordial para o processo de construção da narrativa. "A dinâmica do jogar de um RPG de mesa ilustra bem a noção da criatividade enquanto diálogo: os jogadores (sendo os Narradores um tipo de jogador) conversam e criam em cima das ideias que surgem nesse encontro" (Barros, 2023, p. 148).

A narrativa, então, se forma não somente pelo o que os narradores propõem, mas também pela resposta e criatividade dos demais jogadores para lidar com os desafios. Segundo Barros (2023, p. 160):

> [...] criatividade emerge do encontro que se dá entre os jogadores e o jogo e todo o contexto que os envolve; e se relaciona com o processo cognitivo na medida em que o materializa no acoplamento temporário do jogar. A dinâmica do jogar é uma exploração de diferenças, seja entre os jogadores, entre personagens ou até mesmo entre o mundo real e o mundo criado para o jogo.

Nesse sentido, compreender o RPG como uma prática criativa é essencial para analisar os processos de elaboração de cenários e aventuras, especialmente quando esses incorporam referências culturais e sociais específicas. Assim, essa perspectiva fundamenta a análise do processo de criação das aventuras de Kaos em Nova Patos, considerando a criatividade coletiva.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, fundamentado no processo de criação, desenvolvimento

e aplicação de aventuras de RPG de mesa no universo ficcional de Kaos em Nova Patos. A pesquisa parte das experiências vivenciadas no desenvolvimento das mesas, considerando tanto os procedimentos utilizados na construção das narrativas quanto as possibilidades de representação cultural e social presentes nas aventuras elaboradas.

O processo de criação das mesas foi desenvolvido a partir de uma proposta de integração entre elementos da cultura nordestina, referências do cotidiano paraibano e aspectos ficcionais característicos da estética *cyberpunk*. Inicialmente, foram definidos os temas centrais e as propostas narrativas de cada aventura, considerando os objetivos que se pretendia explorar e sua relação com o contexto sociocultural da região. Em seguida, foram selecionadas referências culturais, manifestações populares e situações sociais que pudessem ser incorporadas ao cenário ficcional, estabelecendo conexões entre a realidade regional e os elementos distópicos de Nova Patos.

A partir dessas definições, foram elaboradas as estruturas narrativas das aventuras, contemplando a construção dos cenários, personagens, conflitos e situações-problema apresentados aos participantes.

Posteriormente, as aventuras foram conduzidas em diferentes atividades e eventos, envolvendo participantes de diferentes contextos e experiências com jogos de interpretação. Durante essas aplicações, o narrador atuou como mediador das experiências, conduzindo os acontecimentos e possibilitando que os jogadores interferissem no desenvolvimento das histórias por meio de suas escolhas.

Por fim, as experiências obtidas durante a realização das mesas foram consideradas a partir de uma perspectiva qualitativa, observando as possibilidades narrativas construídas, as interações entre os participantes e a maneira como os elementos culturais regionais foram incorporados ao universo ficcional. Dessa forma, buscou-se compreender como o RPG de mesa pode funcionar como um espaço de valorização e ressignificação da identidade cultural sertaneja, explorando representações do Nordeste para além de estereótipos historicamente estabelecidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, serão apresentadas as análises das mesas Kaos em Nova Patos de RPG narradas no âmbito do eventos do projeto, com ênfase no processo de construção das aventuras e na maneira como referências culturais e regionais foram incorporadas às

narrativas. A discussão será organizada a partir das três *one-shots* selecionadas — *A última noite do São João de Nova Patos, Ritmo fatal* e *Aço, medo e sangue* —, considerando suas propostas narrativas, os elementos do cotidiano paraibano representados e as relações estabelecidas entre a cultura nordestina e a estética *cyberpunk*. Busca-se, assim, compreender como as escolhas criativas realizadas durante a elaboração e a condução das mesas contribuem para a construção de um cybersertão que valorize a identidade regional e possibilita novas formas de representação cultural.

A última noite do São João de Nova Patos

A aventura *A última noite do São João de Nova Patos* foi construída a partir da adaptação de uma das manifestações culturais mais representativas do Nordeste brasileiro ao universo futurista de Kaos em Nova Patos. A narrativa teve início com a criação dos personagens pelos jogadores, seguida pela distribuição de personagens não jogáveis (NPCs) pelo narrador, de modo que cada participante recebesse uma figura capaz de estabelecer conexões com a história de seu personagem. A partir dessa estrutura, os jogadores foram reunidos na casa da avó de um dos personagens, localizada no subterrâneo de Nova Patos[3], espaço que serviu como ponto de partida para a apresentação das relações entre os envolvidos e para a introdução dos principais conflitos da aventura.

O desenvolvimento inicial da narrativa foi organizado em torno dos preparativos para a realização da festa de São João da comunidade subterrânea. Os personagens receberam missões relacionadas à organização do evento, que envolviam desde a contratação da banda responsável pela apresentação musical até a instalação de enfeites luminosos, como bandeirolas, e a preparação de uma fogueira adaptada à realidade tecnológica do cenário, denominada cyberfogueira.

Essas atividades estabeleceram uma relação direta entre as práticas culturais tradicionalmente associadas às festas juninas e os elementos de ficção científica presentes no universo do jogo. Dessa maneira, aspectos reconhecíveis das celebrações nordestinas foram reinterpretados a partir de recursos tecnológicos ficcionais,

3No universo de Nova Patos a cidade é dividida em cinco setores, cada um com características próprias e funções específicas na organização da cidade. São eles: Setor Industrial/Docinho; Setor Subterrâneo; Setor Valianty; Setor Prisão/Liberdade; e Setor Lixão Radioativo/Velho Horizonte.

ISSN: 2358-8829

preservando referências culturais familiares aos jogadores sem limitar a narrativa à reprodução literal de uma festa tradicional.

Paralelamente às tarefas relacionadas à organização do evento, a aventura introduziu conflitos de natureza política e social. A comunidade aguardava a presença de Mondatta, um ativista que defendia os direitos dos androides em um contexto marcado pelo preconceito e pela oposição à convivência entre humanos e seres artificiais. A expectativa em torno de sua participação atribuiu à festa uma dimensão que ultrapassava a celebração cultural, transformando-a também em um espaço de manifestação política e de afirmação coletiva. Assim, a narrativa articulou a valorização das tradições regionais a questões sociais relacionadas à discriminação, à resistência e à convivência entre diferentes grupos, explorando como uma manifestação cultural pode adquirir novos significados quando inserida em um cenário futurista.

Outro aspecto relevante ocorreu durante uma das missões, quando um dos personagens se deparou com o irmão desaparecido, representado por um dos NPCs previamente distribuídos pelo narrador. O reencontro aconteceu na torre da Catedral de Nossa Senhora da Guia e possibilitou o desenvolvimento de diálogos sobre vínculos familiares, afastamento e conflitos do passado. A utilização de um espaço inspirado em um marco religioso e arquitetônico de Patos contribuiu para aproximar a narrativa ficcional da paisagem urbana reconhecida pelos participantes. Nesse momento, a aventura também demonstrou como a construção dos personagens e de suas relações pessoais pode ampliar a profundidade narrativa do RPG, articulando referências territoriais a conflitos emocionais que ultrapassam a dimensão estritamente fantástica do universo do jogo.

Após a conclusão das missões, os personagens retornaram ao centro de Nova Patos, onde a festa foi realizada em uma praça inspirada na Praça Getúlio Vargas, também conhecida como Praça do Coreto, em Patos. Entretanto, a celebração foi interrompida quando Montada iniciou seu discurso e a Gangue Brasa atacou o evento, instaurando o caos na comunidade. A partir desse acontecimento, a narrativa passou a concentrar-se na investigação dos responsáveis pelo ataque e no confronto entre os personagens envolvidos. O conflito culminou no embate entre os dois irmãos anteriormente reunidos: enquanto um buscava proteger a comunidade subterrânea, o outro estava associado à Gangue Brasa. O confronto resultou na morte do irmão ligado

ISSN: 2358-8829

à facção, que, apesar de cumprir sua missão, contribuiu para desencadear uma crise que atingiu tanto o subterrâneo quanto o restante de Nova Patos.

A construção dessa aventura evidencia a possibilidade de utilizar o RPG de mesa para articular referências culturais regionais, conflitos sociais e narrativas de caráter pessoal em um mesmo espaço ficcional. A festa junina, a representação de espaços reconhecíveis de Patos e a presença de questões relacionadas ao preconceito contra androides permitiram estabelecer conexões entre o cotidiano nordestino e os temas especulativos próprios da ficção científica.

Além disso, a transformação de uma celebração comunitária em um acontecimento marcado pela violência e pela ruptura dos vínculos familiares demonstrou como elementos culturais podem funcionar não apenas como ambientação, mas também como componentes estruturantes da narrativa.

Desse modo, *A última noite do São João de Nova Patos* contribui para a construção de um cybersertão que ressignifica manifestações e espaços regionais sem abandonar suas referências culturais, incorporando-os a uma narrativa futurista atravessada por dilemas éticos, políticos e emocionais.

Ritmo fatal

A aventura *Ritmo fatal* foi desenvolvida a partir da proposta de explorar a representatividade LGBTQIAPN+ no contexto do interior paraibano, utilizando a cultura das festas como elemento central para a construção da narrativa. A escolha desse tema parte da possibilidade de compreender os espaços de socialização e celebração como ambientes de expressão da identidade, pertencimento e liberdade, especialmente para pessoas que vivenciam experiências de marginalização em razão de sua sexualidade ou expressão de gênero. Nesse sentido, a aventura buscou construir uma representação de um cybersertão no qual a comunidade *queer* ocupa espaços de protagonismo, estabelecendo suas próprias manifestações culturais e formas de organização social dentro de um cenário futurista.

Toda a narrativa se desenvolve no Baile da S1LLV3TTY, uma festa organizada em torno da figura de S1LLV3TTY, uma DJ de grande popularidade pertencente as Mandrakitty, uma gangue do subterrâneo de Nova Patos composta majoritariamente por integrantes da comunidade LGBTQIAPN+. A personagem foi inspirada na figura

ISSN: 2358-8829

pública Silvetty Montilla, enquanto o grupo e seus integrantes incorporam referências a personalidades e artistas associados à cultura LGBTQIAPN+.

A construção desse ambiente permitiu aproximar a estética *cyberpunk* de expressões culturais ligadas à música, à performance e à sociabilidade *queer*, transformando a festa em um espaço fundamental para a representação dessas identidades. Dessa forma, o baile não funciona apenas como cenário para os acontecimentos, mas como um elemento narrativo que evidencia a importância dos espaços de convivência e expressão para grupos historicamente marginalizados.

Além da questão da representatividade, *Ritmo fatal* incorpora conflitos relacionados ao tráfico de drogas, à circulação ilegal de armamentos e às disputas entre facções, temas presentes em diferentes contextos urbanos brasileiros. Na aventura, essas questões são adaptadas à realidade ficcional de Nova Patos, articulando conflitos sociais reconhecíveis à estrutura política e criminosa do cenário. A narrativa também estabelece uma conexão entre essas atividades e a atuação da Valianty, corporação que exerce influência sobre a organização social e econômica da cidade. Ao introduzir essas tensões em um ambiente de festa, a aventura contrapõe a dimensão de liberdade e expressão cultural do baile aos interesses políticos e econômicos que atravessam o Subterrâneo, demonstrando que os espaços de sociabilidade também podem ser afetados por disputas de poder.

Do ponto de vista da dinâmica de jogo, a sessão contou com seis participantes, divididos em duas equipes de três jogadores. A primeira equipe interpretou integrantes das Mandrakitty, enquanto a segunda assumiu o papel de membros do movimento Neocangaço. Os personagens ligados ao Neocangaço tinham como objetivo infiltrar-se no baile sem levantar suspeitas e impedir uma operação de tráfico de armamentos destinada ao subterrâneo. A negociação envolvia um agente da Valianty, que se dirigia ao local para obter o armamento junto às Mandrakitty. Essa divisão permitiu que os jogadores participassem da mesma situação narrativa a partir de perspectivas distintas, com objetivos que nem sempre coincidiam. A estrutura favoreceu a criação de tensões, estratégias de infiltração e possibilidades de interação entre grupos com interesses diferentes, fazendo com que o desenvolvimento da aventura dependesse das decisões tomadas pelos participantes.

A organização da sessão em duas equipes também contribuiu para explorar a complexidade das relações entre as facções de Kaos em Nova Patos. Embora as

ISSN: 2358-8829

Mandrakitty estejam associadas à construção de um espaço de expressão e pertencimento para a comunidade LGBTQIAPN+, sua participação em atividades criminosas impede que o grupo seja representado de maneira simplificada ou idealizada.

De forma semelhante, a atuação dos integrantes do Neocangaço está relacionada aos seus objetivos políticos e à resistência à influência da Valianty. Essa configuração permite construir personagens e organizações que não se limitam a categorias fixas de heróis e antagonistas, mas que agem a partir de interesses, contradições e valores próprios. Assim, o conflito central da aventura emerge do encontro entre diferentes projetos de poder e resistência dentro do universo ficcional.

A análise de *Ritmo fatal* evidencia como a criação de narrativas de RPG pode contribuir para a ressignificação de referências culturais e sociais do interior paraibano. Ao colocar a comunidade LGBTQIAPN+ no centro de uma aventura ambientada em um baile, a narrativa desloca essas identidades de posições secundárias e as apresenta como parte ativa da construção cultural e política de Nova Patos.

Simultaneamente, a incorporação de conflitos relacionados às drogas, ao tráfico de armamentos e às disputas entre facções aproxima o cenário de questões presentes em diferentes realidades urbanas brasileiras, sem restringir a representação do território à violência. Desse modo, a aventura articula celebração, identidade, criminalidade e resistência em uma mesma estrutura narrativa, contribuindo para a construção de um cybersertão plural.

Aço, medo e sangue

A aventura *Aço, medo e sangue* foi desenvolvida para uma sessão temática de *Halloween*, explorando uma proposta narrativa inspirada no gênero de terror e na ficção científica pós-apocalíptica. A premissa central parte da hipótese de como seria a cidade de Nova Patos diante de um apocalipse das máquinas, no qual androides e outros dispositivos tecnológicos passariam a agir de maneira hostil contra os seres humanos e indivíduos que não fossem integralmente máquinas.

Para construir esse cenário, a narrativa apresenta o Dia do Expurgo, um acontecimento marcado por um surto eletromagnético que provocou o desligamento das máquinas e mergulhou a cidade em um período de escuridão. Posteriormente, os dispositivos começaram a ser reativados, mas passaram a apresentar comportamentos

ISSN: 2358-8829

selvagens, perseguindo aqueles que não correspondiam à sua nova programação. Essa transformação estabeleceu uma ambientação de terror, aproximando o universo de Kaos em Nova Patos de narrativas populares sobre apocalipses zumbis.

Diante desse cenário, uma parte do movimento Neocangaço elaborou um plano para reverter os efeitos do Dia do Expurgo. A estratégia consistia em utilizar uma nova androide, denominada IS4, desenvolvida após o acontecimento e considerada fundamental para restabelecer o funcionamento normal das máquinas. Para isso, um grupo foi reunido com a missão de conduzi-la até uma torre localizada no centro do setor da Valianty, onde seria possível conectá-la a um sistema capaz de emitir um novo pulso eletromagnético. A expectativa era que esse procedimento revertesse a reprogramação das máquinas e interrompesse a perseguição aos habitantes da cidade. Assim, a narrativa foi estruturada em torno de uma missão de sobrevivência e restauração, na qual o sucesso dos personagens dependia da cooperação entre indivíduos com diferentes características, crenças e experiências.

O grupo inicialmente era formado pelos personagens IS4, Vamberto e Abraão. Vamberto assumia uma posição próxima à de uma figura paterna para IS4, estabelecendo uma relação de cuidado e responsabilidade que acrescentava uma dimensão afetiva à missão. Abraão, por sua vez, era um artesão, cuja presença contribuía para a diversidade de habilidades do grupo. Durante o percurso, os personagens encontraram Ponccius, um fiel devoto das máquinas que também buscava sobreviver ao apocalipse..

Posteriormente, o grupo encontrou Mila, uma aberração que havia sofrido transformações durante o Dia do Expurgo, em decorrência de falhas envolvendo máquinas utilizadas nas atividades de escavação de plutônio em que trabalhava.

Grande parte da aventura se desenvolveu no interior da Catedral de Nossa Senhora da Guia, espaço inspirado em um dos marcos religiosos e arquitetônicos de Patos. Nesse ambiente, os personagens precisaram solucionar enigmas relacionados à história da cidade e desafios de raciocínio lógico para avançar em sua missão. A utilização da catedral permitiu integrar um espaço reconhecível do contexto regional à ambientação sombria e futurista da aventura, atribuindo ao patrimônio local uma nova função dentro da narrativa. Além disso, a presença dos enigmas estabeleceu uma dinâmica de exploração e resolução de problemas, na qual os participantes precisavam interpretar pistas, relacionar informações e colaborar para superar os obstáculos

apresentados. Dessa forma, os conhecimentos históricos e a lógica foram incorporados à experiência lúdica, tornando-se componentes importantes para a progressão da história.

A estrutura da aventura também possibilitou explorar a relação entre humanidade, tecnologia e crença. Enquanto IS4 representava a possibilidade de utilizar a própria tecnologia para solucionar a crise, Ponccius interpretava o acontecimento a partir de sua devoção às máquinas, atribuindo ao apocalipse um significado religioso. Mila, por sua vez, representava as consequências físicas e sociais de uma catástrofe tecnológica, enquanto a relação entre IS4 e Vamberto introduzia questões relacionadas ao cuidado, à proteção e aos vínculos afetivos em um contexto de sobrevivência. O cenário apocalíptico, portanto, funcionou como ponto de partida para explorar diferentes perspectivas sobre a dependência tecnológica e as formas de reconstrução da vida coletiva após uma situação de ruptura.

Ao final da aventura, os personagens conseguiram alcançar o objetivo estabelecido, realizar o novo pulso eletromagnético e reverter os efeitos do Dia do Expurgo, salvando Nova Patos da ameaça das máquinas. A análise de *Aço, medo e sangue* evidencia como elementos característicos do terror e da ficção científica podem ser articulados a referências históricas e culturais regionais, transformando espaços familiares em ambientes de exploração e mistério. A utilização de enigmas inspirados na história de Patos também demonstra uma possibilidade de integrar conhecimentos sobre o território à dinâmica do RPG, atribuindo-lhes uma função narrativa e interativa.

Como resultado, observa-se que a incorporação de referências culturais regionais contribui para a construção de um cenário mais original e significativo, ampliando a imersão dos jogadores e fortalecendo a identidade narrativa do jogo. Dessa forma, o estudo evidencia o potencial do RPG de mesa como ferramenta de criação narrativa, bem como como um meio de valorização, ressignificação e difusão de elementos culturais nordestinos dentro de contextos de ficção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção do universo Kaos em Nova Patos demonstrou que a inserção de referências do sertão paraibano e da cultura nordestina em uma ambientação *cyberpunk* possibilita a criação de narrativas originais, imersivas e socialmente significativas,

rompendo com representações estereotipadas frequentemente associadas ao interior do Nordeste paraibano.

Nesse sentido, as aventuras desenvolvidas ao longo do projeto revelam como elementos do cotidiano, das manifestações culturais e das vivências regionais podem ser ressignificados dentro da ficção científica, contribuindo para a consolidação de um conceito de cybersertão autêntico e plural.

Como perspectiva futura, destaca-se a possibilidade de ampliar as ações desenvolvidas pelo projeto de extensão RPG UEPB Patos: Interfaces Narrativas, por meio da organização e publicação das narrativas construídas durante as mesas em um livro de contos. Essa iniciativa representa uma oportunidade de expandir o alcance do projeto, valorizando a produção narrativa dos participantes e promovendo a divulgação das experiências desenvolvidas no âmbito da extensão universitária.

Palavras-chave: RPG, Processo criativo, Sertão paraibano, Cybersertão, Narrativa

AGRADECIMENTOS

É importante agradecer àqueles que, junto a mim, construíram essas histórias. Obrigado a cada jogador que esteve nas mesas de Kaos em Nova Patos, o Neocangaço vive através das histórias que contamos.

REFERÊNCIAS

BARROS, Mayara Fidalgo Pereira de. **Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling**. 2023. 527 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: http://www.bdtd.uerj.br/handle/1/22116. Acesso em: 15 out. 2026.

COSTA, Giovanni Miguel Vieira Lucas et al. **Kaos em Nova Patos: um RPG de mesa no cybersertão**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2025, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/133516. Acesso em: 1 maio 2026.