

**Jogos na Netflix: uma análise comparada da série e do jogo *Emily in Paris*<sup>1</sup>****Samoel Gomes<sup>2</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**Fátima Regis<sup>3</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**Renata Monty<sup>4</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**Mayara Barros<sup>5</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**Raquel Lobão<sup>6</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**Victoria Barreto<sup>7</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**RESUMO**

O presente trabalho investiga a adaptação narrativa da série *Emily in Paris* para o jogo homônimo disponível na plataforma Netflix. A partir do fenômeno da convergência midiática, busca-se entender como elementos da narrativa audiovisual são reconfigurados no ambiente interativo dos games. O objetivo geral é comparar as estruturas narrativas da série e do jogo, com base nas categorias cognitivas propostas por Regis (2009): cibertextualidade, logicidade, criatividade, sensorialidade e sociabilidade. Utilizando metodologia de observação-participante e análise comparativa, o estudo dialoga com autores como Jenkins (2009), Aarseth (1997), Eco (1989) e Santaella (2003), e revela aproximações e distanciamentos entre as duas mídias, destacando o papel do engajamento do usuário na construção de experiências transmídia.

**PALAVRAS-CHAVE**

narrativa transmídia; games; Netflix; cognição digital; comunicação

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e entretenimento digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Bolsista de Iniciação Científica PIBIC. Estudante de Relações Públicas da Faculdade de Comunicação da Uerj. E-mail: samm123lopez@gmail.com

<sup>3</sup> Professora Associada da Faculdade de Comunicação Social e do PPGCOM da Uerj. Coordenadora do Laboratório de Mídias Digitais. E-mail: fatimaregisoliveira@gmail.com

<sup>4</sup> Pós-doutoranda no PPGOM-Uerj. Bolsista Qualitec no Laboratório de Mídias Digitais do PPGCOM-Uerj. E-mail: renata.monty@gmail.com

<sup>5</sup> Doutora em Comunicação/Uerj. Bolsista Proatec no Laboratório de Mídias Digitais do PPGCOM-Uerj. E-mail: may@naiveheart.org

<sup>6</sup> Professora Adjunta da Faculdade de Comunicação Social e do PPGCOM da Uerj. E-mail: raquellobao80@gmail.com

<sup>7</sup> Voluntária de Iniciação Científica no Laboratório de Mídias Digitais PPGCOM-Uerj. Estudante de Relações Públicas da Faculdade de Comunicação da Uerj. E-mail: victoriabarretos.ss@gmail.com

A convergência midiática transformou radicalmente as dinâmicas de produção, circulação e recepção de conteúdos culturais. No atual ecossistema digital, as narrativas deixaram de ser confinadas a um único meio e passaram a se desdobrar em múltiplas plataformas, promovendo o que Jenkins (2009) denomina de narrativas transmídia. Séries, filmes, livros, podcasts e jogos digitais tornam-se, assim, peças complementares de universos ficcionais mais amplos, exigindo do público um consumo ativo, participativo e, muitas vezes, colaborativo.

Nesse cenário, observa-se a ampliação do papel das plataformas de *streaming* enquanto produtoras de conteúdo e experiências interativas. A Netflix, tradicionalmente associada à distribuição de filmes e séries, passou a investir também no setor de games, integrando títulos jogáveis ao seu catálogo. Essa movimentação estratégica revela uma tentativa de retenção de audiência e ampliação do engajamento a partir de uma lógica de imersão narrativa e interatividade.

Entre os títulos lançados pela plataforma, destaca-se o jogo *Emily in Paris*, que adapta para o universo dos games a narrativa da série homônima - uma comédia romântica centrada na experiência de uma jovem americana que se muda para Paris para trabalhar com marketing. O jogo não apenas reproduz os elementos centrais da série, como também permite que o jogador tome decisões que influenciam diretamente os rumos da narrativa, introduzindo camadas interativas que reconfiguram a experiência do espectador para uma lógica participativa.

Este fenômeno suscita uma série de questões relevantes para os estudos de Comunicação, especialmente no que tange à construção de sentido em ambientes narrativos híbridos, à incorporação de elementos de jogabilidade em narrativas lineares, e à forma como os jogos podem atuar como extensões cognitivas e sensoriais da experiência televisiva. Diante disso, a presente pesquisa busca compreender de que maneira o jogo *Emily in Paris* incorpora e transforma os elementos narrativos da série original, a partir de uma análise comparativa fundamentada nas competências cognitivas propostas por Regis (2009).

Para alcançar esse objetivo, adotamos uma abordagem metodológica qualitativa, com base na observação-participante dos dois produtos midiáticos - série e jogo - disponíveis na plataforma Netflix. A análise comparativa se estrutura a partir da elaboração de uma tabela analítica, que mapeia as ocorrências de cinco competências

cognitivas (cibertextualidade, logicidade, criatividade, sensorialidade e sociabilidade), permitindo observar aproximações, distanciamentos e ressignificações entre as linguagens audiovisual e interativa.

Em relação à fundamentação teórica, cabe ainda observar que a discussão sobre convergência de mídias parte da compreensão de que os meios de comunicação não operam mais de forma isolada. Como argumenta Jenkins (2009), vivemos em uma cultura da convergência, em que os conteúdos circulam por múltiplas plataformas e demandam do público novas formas de letramento midiático, engajamento narrativo e participação ativa. Esse fenômeno afeta diretamente a maneira como as narrativas são estruturadas e consumidas, uma vez que sua continuidade e expansão dependem da colaboração dos fãs e do cruzamento entre diferentes suportes tecnológicos.

No contexto específico dos games, autores como Espen Aarseth (1997) e Regis (2009) defendem que a experiência do jogador não se limita à fruição estética, mas envolve processos cognitivos complexos, que mobilizam habilidades sensoriais, interpretativas e criativas. Aarseth, ao cunhar o termo *cybertext*, propõe uma distinção entre os textos lineares tradicionais e os textos ergódicos, nos quais o usuário precisa realizar um esforço não trivial para avançar na narrativa, característica típica dos jogos digitais.

A esse respeito, Regis (2009) propõe uma classificação de competências cognitivas fundamentais para a compreensão das experiências interativas proporcionadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Essas categorias são: cibertextualidade, logicidade, criatividade, sensorialidade e sociabilidade. Cada uma delas diz respeito a modos específicos de engajamento e leitura, que ultrapassam a lógica linear da narrativa tradicional e envolvem decisões, interações e imersões sensoriais no ambiente digital.

Além de Regis, os conceitos de intertextualidade (ECO, 1989) e remediação (BOLTER; GRUSIN, 1999) também contribuem para compreender os mecanismos de adaptação narrativa entre diferentes mídias. A remediação aponta para o processo de incorporação e reconfiguração de linguagens anteriores em novos meios — como ocorre quando uma série é transformada em jogo. A intertextualidade, por sua vez, revela como essas obras se constroem a partir de citações, referências e diálogos com outras narrativas, criando redes complexas de significação.

Ainda que brevemente, é possível indicar alguns resultados interessantes. Para compreender como a narrativa da série *Emily in Paris* foi adaptada para o jogo homônimo, elaborou-se uma análise comparativa fundamentada nas cinco competências cognitivas propostas por Fátima Regis (2009). A partir da observação-participante, foram mapeados elementos recorrentes que demonstram aproximações e diferenças entre os dois formatos narrativos.

A cibertextualidade se manifesta, no jogo, por meio da estrutura ramificada das escolhas do jogador. A personagem principal - controlada pelo usuário - toma decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da história, permitindo múltiplos desfechos. Além disso, a presença de uma rede social fictícia integrada à jogabilidade permite interações com outros personagens e simula dinâmicas próprias do universo digital. Na série, embora não haja interatividade, essa mesma rede social também está presente como elemento narrativo, funcionando como extensão da identidade da protagonista e recurso para o avanço da trama.

A logicidade é outra competência amplamente acionada no jogo, que exige do jogador a tomada de decisões estratégicas relacionadas ao marketing, resolução de problemas e administração de relacionamentos interpessoais no ambiente profissional. Essas situações simulam desafios similares aos enfrentados pela personagem na série, que, embora em um formato linear, também exige soluções criativas e adaptações culturais constantes.

A competência da criatividade, conforme delineada por Regis (2009), está relacionada à capacidade do indivíduo de participar ativamente na construção de conteúdos e na personalização de sua experiência dentro de ambientes digitais. No jogo *Emily in Paris*, essa competência se expressa de forma significativa, a partir da possibilidade de o jogador tomar decisões que alteram não apenas os rumos da narrativa, mas também a estética da personagem principal. Desde a escolha de roupas, acessórios e reações emocionais diante de determinadas situações, até a resolução de conflitos interpessoais e profissionais, o jogo estimula constantemente o pensamento criativo e a autonomia narrativa do jogador.

Além disso, o jogo apresenta um ambiente que favorece a criação de estratégias personalizadas para atingir determinados objetivos, como conquistar seguidores na rede social fictícia, melhorar o desempenho no trabalho ou desenvolver relacionamentos com

outros personagens. Essas escolhas refletem diretamente no desfecho da história e incentivam o jogador a experimentar diferentes caminhos narrativos.

Na série, por outro lado, a criatividade está circunscrita ao universo diegético da protagonista, que é representada como uma jovem profissional criativa e ousada. A personagem resolve problemas através de ideias inovadoras no campo do marketing, especialmente ao lidar com o choque cultural entre o estilo americano e o francês. Embora o público não tenha poder direto sobre essas decisões, o enredo valoriza o pensamento original e a ousadia como traços centrais da personagem - o que estabelece uma ponte conceitual com o jogo, ainda que por meios distintos.

A análise das demais competências encontra-se em desenvolvimento. As primeiras observações indicam uma forte presença dessas categorias tanto no jogo quanto na série, especialmente no que se refere à imersão estética e à articulação das relações interpessoais como motor da narrativa. No entanto, uma análise mais aprofundada será realizada com base na bibliografia especializada e na continuidade da observação-participante. Os próximos passos da pesquisa envolvem a sistematização desses dados e a ampliação do referencial teórico, com vistas a compreender de forma mais precisa como a experiência transmídia da Netflix reposiciona o papel do espectador-jogador no ecossistema da comunicação digital.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- 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.bdttd.uerj.br/handle/1/22116>. Acesso em: 28 mar. 2025.
- BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- PEIXOTO, Gustavo Mangia. *Além do jogo: a narrativa transmídia e o conteúdo fá como um influenciador do processo de decisão do jogador em videogames competitivos multiplayer*. 2023. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - **Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <http://www.bdttd.uerj.br/handle/1/20666>. Acesso em: 28 mar. 2025.



RÉGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista FAMECOS*, v. 15, n. 37, p. 32–37, 2009. DOI: 10.15448/1980-3729.2008.37.4797. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4797>.

Acesso em: 27 mar. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.