



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

JOÃO PEDRO DANTAS MELLO

O CONSUMO TRANSGERACIONAL DE STRANGER THINGS
As diferentes recepções nostálgicas entre os Millennials e a Geração Z

SÃO CRISTÓVÃO, SERGIPE

2026

JOÃO PEDRO DANTAS MELLO

O CONSUMO TRANSGERACIONAL DE STRANGER THINGS
As diferentes recepções nostálgicas entre os Millennials e a Geração Z

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de curso de Publicidade e Propaganda a da Universidade Federal de Sergipe (DCOS/UFS) como requisito para o título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profa. Dra. Tatiana Güenaga Aneas

SÃO CRISTÓVÃO, SERGIPE

2026

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha mãe, Débora Dantas, por acreditar em mim todos os dias e ser a maior inspiração de toda minha vida. Muito obrigado pela motivação de todos os dias, sem o seu amor jamais teria me tornado a pessoa que sou, jamais teria chegado até aqui e nenhuma conquista teria valido a pena. Tudo foi pelo seu amor.

Agradeço a minha irmã, Maria Helena, por todas as experiências e por me amar incondicionalmente, amor este que retribuo em dobro, triplo, infinitas vezes. Muito obrigado por ter sido minha grande inspiração para ser um homem melhor e por tornar até os fardos da vida motivos de risada.

Agradeço ao meu pai, Pedro Mello, por todo amor, carinho e esperança depositado em mim. Uma de minhas maiores motivações foi jamais te decepcionar, espero estar te orgulhando.

Agradeço imensamente à minha avó e as minhas tias por toda a disponibilidade esses anos de momentos difíceis, e até pela estadia quando não tinha condições de voltar para casa. Muito obrigado por cuidarem de mim.

Agradeço a minha cachorra Pituca e minha gata Bellinha, por terem sido meu maior apoio emocional enquanto escrevia esse trabalho e em todos os momentos ardúos. Vocês são meus amores.

Agradeço a Evellyn, minha melhor amiga de alma e uma de minhas maiores inspirações como ser humano e como estudante. Além de nossa amizade e tudo que compartilhamos ter sido minha motivação inicial na escolha do tema, acredito que sem você jamais teria chegado onde cheguei. Espero te reencontrar em todas as próximas vidas, mas por enquanto, muito obrigado por tudo que fez por mim nessa.

Agradeço aos meus amigos Kauet, Hussein, André, Pedro, Emilly, Luan e todos que perdi contato. Apesar da distância, vocês representam uma das melhores fases da minha vida, acompanharam minhas dificuldades e até hoje estão comigo.

Agradeço a Jamile, por ter acompanhado minha jornada nesse trabalho desde o começo e não ter soltado minha mão, sempre me fornecendo apoio e o carinho que eu precisava. Muito obrigado pela companhia, era tudo que eu precisava.

Agradeço a Bia, Nath, Caio, Lucas e Letícia, por terem sido os meus melhores amigos nessa jornada e me mostrarem toda beleza que há na vida, até mesmo no caos. Muito obrigado por todas as aventuras e até mesmo pelas lágrimas derramadas. Sou uma pessoa completamente diferente depois de conhecer vocês e não existe agradecimento maior que este.

Agradeço a minha amiga Amandinha por compartilhar todo o nosso processo e as dores, mas sem deixar de acreditar. Obrigado por me ouvir, me motivar e poder celebrar essa conquista junto com você.

Um agradecimento especial à minha orientadora, Tatiana Aneas, que não largou minha mão e acreditou no meu potencial desde o princípio, me incentivando a não desistir. Agradeço por ter me tranquilizado nos momentos que mais tive dúvidas. Não consigo expor em palavras tamanha gratidão por suas orientações e todo apoio que me proporcionou. Muito obrigado por tudo.

Agradeço também aos professores Mário e Valéria pelo apoio em momentos essenciais e por acreditarem no potencial da minha pesquisa.

Por fim, agradeço a tudo que a Universidade Federal de Sergipe me proporcionou, tanto em oportunidades quanto em experiências. Agradeço aos meus professores e aos meus colegas por toda a sabedoria compartilhada.

Muito obrigado por tudo, eu amo vocês.

RESUMO

As estratégias de marketing focadas na relação afetiva dos consumidores com produtos nostálgicos tem ganhado força constante no mercado publicitário contemporâneo. Essa tendência, denominada como retromarketing, se destaca pela capacidade de engajar pessoas de diferentes gerações a partir de um sentimento universal. Produtos midiáticos, como a série Stranger Things, tem se mostrado um fenômeno entre as gerações, que se sentem motivadas a assistir a obra pela nostalgia aos anos 80 mostrado na série. Entretanto, ao considerar como até o público mais jovem, que não vivenciou a época, consome a série por uma nostalgia particular, este estudo objetiva realizar uma análise de consumo comparativa entre as gerações Z e millennials. Além disso, objetiva-se compreender as estratégias da Netflix no direcionamento da obra para conquistar diferentes grupos geracionais.

Palavras-chave: Nostalgia; Consumo; Gerações; Retromarketing

ABSTRACT

Marketing strategies focused on the affective relationship of consumers with nostalgic products have gained constant strength in the contemporary advertising market. This trend, termed as retromarketing, stands out for the ability to engage people from different generations through a universal feeling. Media products, such as the series *Stranger Things*, have shown to be a phenomenon among generations, who feel motivated to watch the work due to the nostalgia for the 80s shown in the series. However, when considering how even the younger audience, who did not experience the era, consumes the series through a particular nostalgia, this study aims to perform a comparative consumption analysis between generations Z and millennials. In addition, the objective is to understand the strategies of Netflix in directing the work to conquer different generational groups.

Keywords: Nostalgia; Consumption; Generations; Retromarketing.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1 – Nova linha “Tamagotchi Paradise” lançada pela Bandai em 2025	7
Figura 2 - Primeiro pôster ilustrativo da série Stranger Things	9
Figura 3 – Gráficos sobre faixa etária e a frequência de consumo do público	10
Figura 4 – Usuário do Twitter compartilhando sua opinião sobre live-actions	15
Figura 5 – Matéria da “TrechoNews” sobre o fracasso de Branca de Neve (2025)	16
Figura 6 – Evento “Coco Game Center”	17
Figura 7 – O estilo Newtro em roupas e acessórios	18
Figura 8 – Comparação do logo de Stranger Things com os livros de Stephen King	19
Figura 9 – Comparação entre Stranger Things e os filmes E.T. e Conta Comigo	20
Figura 10 – Linha de lanches temáticos de Stranger Things	22
Figura 11 – Lista dos 10 hits mais tocadas em Junho de 2022	23
Figura 12 – Vídeo “Xuxa e o baixinho que sumiu” produzido pela Netflix	24
Figura 13 – Campanha “Stranger Antena” com presença de Carlos Moreno	24
Figura 14 – Campanha da Canva: “Xuxa só para adultinhos”	25

Gráficos

Gráfico 1 – Faixa etária	39
Gráfico 2 – Identificação de gênero	39
Gráfico 3 – Grau de escolaridade	40
Gráfico 4 – Ano que começaram a assistir Stranger Things	41
Gráfico 5 – Motivação para assistir a série	41
Gráfico 6 – Relação com a série	42
Gráfico 8 – Como a nostalgia é sentida	45

Quadros

Quadro 1 – Relação dos entrevistados com os anos 80	52
Quadro 2 – Motivadores do consumo nostálgico	57

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1 JUSTIFICATIVA DE PESQUISA.....	13
1.2 OBJETIVOS.....	14
1.2.1 Objetivo geral.....	14
1.2.2 Objetivos específicos.....	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 O IMPACTO NOSTÁLGICO DE STRANGER THINGS.....	15
2.1.1 Sucessos e fracassos da nostalgia como tendência publicitária.....	15
2.1.2 A construção do universo nostálgico em Stranger Things.....	20
2.2 MILLENNIALS X GERAÇÃO Z: AS DIFERENTES NOSTALGIAS.....	28
2.2.1 Análise comparativa: As divergências temporais entre as gerações.....	32
2.3 A ODISSEIA NOSTÁLGICA PUBLICITÁRIA.....	35
3. PROCESSOS METODOLÓGICOS.....	38
4. COLETA DE DADOS.....	40
4.1 QUESTIONÁRIO.....	40
4.2 ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS.....	52
4.2.1 Percepção inicial.....	52
4.2.2 Despertar nostálgico: gatilhos e experiências.....	55
4.2.3 Práticas de consumo nostálgico.....	58
4.2.4 Estratégias e limites do uso nostálgico.....	61
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
6. REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICE A – ROTEIRO DA COLETA DE DADOS.....	75
APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DO QUESTIONÁRIO.....	81
APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS.....	96

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, se observa um fenômeno de sentido paradoxal no cenário contemporâneo, no que diz respeito à geração atual e sua relação com o progresso. Considerando a necessidade de acompanhar às incessantes correntes de mudança, juntamente às transformações constantes no espaço digital, são fatores que transportam os indivíduos ao futuro de forma desenfreada. Apesar disso, o direcionamento ao futuro reflete um movimento peculiar, que surge com o interesse pelo passado. Esse sentimento emerge no cenário atual como um mecanismo de proteção, onde em tempos de ritmos acelerados e transformações históricas fora de controle, a nostalgia oferece um campo de refúgio e conforto (Boym, 2001).

A antítese entre o progresso e o desejo de voltar atrás, configura o sentimento de nostalgia em sua melhor definição como a “saudades de algo, de um estado, de uma forma de existência que se deixou de ter; desejo de voltar ao passado” (Houaiss & Villar, 2001). Nesse sentido, a afetividade gerada pelo passado têm ocupado cada vez mais espaço na publicidade, onde diversas marcas exploram a força dessa nova tendência para garantir impacto ao seu público a partir do emocional. Assim, refletindo nos atuais movimentos da publicidade, que projeta suas estratégias e comunicação para atingir esse público mais saudosista e nostálgico do que nunca.

Nesse cenário de afetividade e nostalgia, as marcas têm buscado cada vez mais se conectar com seu público a partir do retromarketing, definido como um conjunto de técnicas que visam atrair clientes em uma relação mais interpessoal com o passado que lhes é afetivo, potencializando a aproximação entre marca e cliente (Gajanova, 2020). Em outras palavras, utilizar esse tipo de marketing da maneira correta garante enorme rentabilidade e desenvolve um relacionamento duradouro com os consumidores para com a marca, fortalecendo sua identidade e reputação. É nesse sentido, que a nostalgia se apresenta como uma ferramenta eficaz, onde sua associação com emoções positivas e memórias reconfortantes, Sedikides (2008) demonstra como a nostalgia é capaz de atuar como um instrumento contra sentimentos negativos como a ansiedade e a solidão.

O sucesso do retromarketing baseado em nostalgia é demonstrado por um estudo realizado pela *Dois Z*, referente a utilização do marketing nostálgico para potencializar campanhas, que evidencia uma crescente no mercado que destaca como 70% dos consumidores atualmente demonstram apreciar campanhas que relembrem o passado.¹

¹ Disponível em: <<https://doisz.com/blog/nostalgia-marketing/>>. Acesso em: 25 set. 2025.

Essa crescente indica um aumento significativo no engajamento do consumidor com marcas que utilizam elementos nostálgicos em suas comunicações. Ao tornar a nostalgia um produto, e considerando seu crescimento exponencial no mercado atual, a indústria se pavimenta cada vez mais diante desse sentimento, em especial, no campo do entretenimento. Desde a revitalização de filmes antigos até o relançamento de brinquedos, a capitalização desse sentimento além de garantir resultados exorbitantes, também fomenta o relacionamento entre marca e consumidor, a partir dos gatilhos emocionais com os símbolos do passado. Com destaque para os bilhões de dólares arrecadados pela *Disney* por meio da distribuição de seus inúmeros live-action² – como forma de reviver suas obras clássicas em um novo formato –, em consonância com as campanhas de relançamento dos brinquedos *Tamagotchi*³, brinquedo que foi febre durante os anos 90, e que no ano de 2025 ultrapassou a marca de 100 milhões de unidades vendidas mundialmente em toda sua história, mostrando como esse produto ainda mantém uma presença marcante na indústria.⁴

Figura 1 – Nova linha “Tamagotchi Paradise” lançada pela Bandai em 2025.



Fonte: <https://tamagotchi-official.com/br/series/paradise/>

Além de apresentar os produtos perante à uma nova geração, envolto de posicionamento e linguagem atualizados para este público, as marcas objetivam atingir principalmente a geração Millennial, sendo em teoria, os mais sujeitos a sentir nostalgia por tais produtos. Tendo em vista o fato de serem produtos fortemente presentes na cultura

² Produções live-actions são gravadas com atores e em cenários reais, ao invés de produções animadas.

³ Tamagotchi são brinquedos virtuais de bolso criados pela empresa japonesa *Bandai* em 1996.

⁴ Informações retiradas do site: <<https://istoedinheiro.com.br/tamagotchi-nostalgia-mercado>>. Acesso em: 25 nov. 2025.

popular de sua época, a geração millennial se torna a mais suscetível e pertinente para sentir nostalgia e se sentir impactada por campanhas deste teor.

Entretanto, quem está chamando a atenção quando o assunto é marketing nostálgico são os mais jovens da Geração Z, que, peculiarmente, estão sendo um dos alvos principais das estratégias de retromarketing atualmente. Apesar dos millennials serem o verdadeiro público que vivenciou e consumiu os elementos do passado, revividos em grande saturação por parte da indústria, a Geração Z se destaca como o público geracional mais nostálgico das últimas décadas. A peculiaridade desse comportamento proporciona convergências no que diz respeito ao consumo nostálgico, que mesmo diante de sua natureza associada ao passado, consegue provocar, com maior eficácia, os mais novos.

Pesquisas realizadas em 2023 pela *GlobalWebIndex*, plataforma de pesquisa de mercado sobre o comportamento do consumidor, apontam a Geração Z como a que mais sente nostalgia atualmente, mesmo em comparação às gerações mais antigas que apresentam valores mais pertinentes para justificar o sentimento. Atrás, se encontram os Millennials, que mesmo sendo uma geração considerada recente, apresenta maior repertório e justificativa para sustentar suas decisões de compra nesse sentimento, impulsionados em grande parte pela idealização dos anos 1980 e 1990, décadas frequentemente retratadas como um apogeu cultural pop.⁵

Ao considerar a importância desta década e seu forte teor nostálgico na cultura contemporânea, a série *Stranger Things* se destaca como caso exemplar do uso deste sentimento como estratégia na produção de bens de entretenimento - e também de produtos da publicidade. Lançada na plataforma da *Netflix* no ano de 2016, a série é ambientada nos anos 80, contando com fortes signos da época que foram recebidos com notável ressonância pelo público, em especial pelos Millennials, que mesmo diante a uma produção recente, receberam calorosamente as homenagens e referências desse período transmitidas pela série. Desde a caracterização dos personagens que evidenciam os estilos e moda oitentista, até a trilha sonora emocionante que presenteou os telespectadores com os hits da época, a série se sustenta por meio de seu caráter nostálgico que permeia-se até mesmo em sua história, nitidamente inspirada nos clássicos do terror *slasher*⁶ e nas partidas de RPG⁷ que foram febre entre os jovens da época.

⁵ Informações retiradas do site: <<https://www.gwi.com/blog/nostalgia-trend>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

⁶ Slasher é um subgênero do terror que consiste em um assassino mascarado perseguindo um grupo de jovens, como *Sexta Feira 13* e *Halloween*.

⁷ Abreviação de “*Role Play Gaming*”, um jogo de interpretação de personagens.

Figura 2 - Primeiro pôster ilustrativo da série Stranger Things.



Fonte: <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-season-1-poster/>

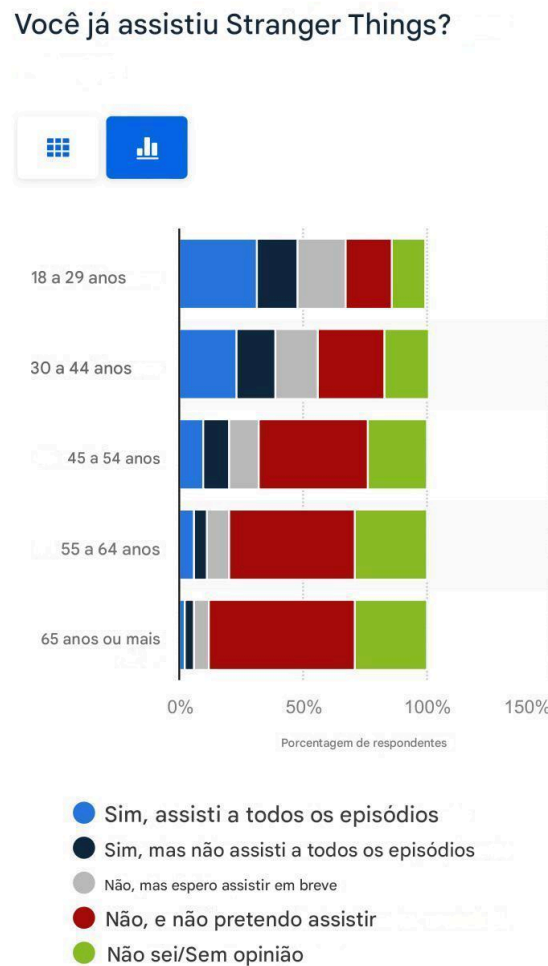
O impacto comercial e cultural de Stranger Things é atestado por uma série de recordes históricos desde sua estreia em 2016. Todavia, o destaque da obra se trata de seu efeito de revitalização cultural de diversos elementos dos anos 80, combinado ao processo de descoberta do público mais jovem diante a esses elementos, sendo capaz de inserir diversas obras a um novo contexto e para um novo público (Shuker, 2016). Tendo em vista seu sucesso, dado a positiva recepção percebida entre diferentes gerações, Stranger Things transcende a nostalgia da série para além de uma simples produção audiovisual, configurando-a como um case significativo sob a lógica do retromarketing, onde, na perspectiva de Brown (2001), o passado pode ser explorado e vendido como um novo produto. Assim, a série vende a nostalgia a partir da ressignificação dos signos dos anos 80/90, engajando tanto os Millennials, que vivenciaram esse período, quanto a Geração Z, que consomem esses elementos sob um estado de “anemonia”⁸.

Referente a recepção do público, pesquisas feitas em 2017 pela *Statista*, plataforma global que fornece dados e estatísticas de mercado, investigaram o público-alvo de Stranger Things a partir das gerações. Os resultados revelaram uma protuberância do público jovem, onde 31% dos entrevistados de faixa etária entre 18 e 29 anos – que corresponde em grande parte de jovens da geração Z e de millennials mais novos – demonstraram ter assistido todos os episódios da série, enquanto outros 17% afirmam ter consumido boa parte do conteúdo. Já o público millennial de 30 a 44 anos, mesmo representando valores inferiores, ainda apresenta uma porcentagem significativa, diferentemente das gerações posteriores que decaem

⁸ Nostalgia por algo que nunca viveu. Informações disponíveis em: <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/concept/anemoia>. Acesso em: 07 ago. 2025.

gradativamente⁹. Assim, enfatizando como ambas as gerações compõem a soma maioria dos consumidores da série de modo geral.

Figura 3 – Gráficos sobre faixa etária e a frequência de consumo do público.



Fonte: <https://www.statista.com/statistics/741810/stranger-things-viewership-usa-by-age/>

Entretanto, a convergência entre as gerações em torno de Stranger Things, mesmo ao aparentar ser harmoniosa, revela uma incongruência significativa no consumo nostálgico contemporâneo. Por um lado, os Millennials se conectam à série como uma forma de refúgio emocional ao se depararem com fragmentos de suas memórias da infância, que nos termos de Boym (2001), se define como nostalgia restaurativa, que busca restaurar as próprias experiências pessoais. Em contrapartida, os jovens zoomers¹⁰, ao consumir e interpretar os mesmos signos nostálgicos por meio de um anacronismo afetivo, conseguem levantar questionamentos de como a natureza desse sentimento é instrumentalizada pela série. Ao

⁹ Informações retiradas do site:

<<https://www.statista.com/statistics/741810/stranger-things-viewership-usa-by-age/>>. Acesso em: 12 jul. 2025.

¹⁰ Apelido popular para a Geração Z.

explorar essa dualidade, *Stranger Things* comercializa a nostalgia não somente pelo vínculo afetivo do público diante ao período retratado na série, mas pela eficácia desse sentimento a um público que não vivenciou esse período e que consegue absorver os fragmentos do passado para gerar novos significados. Assim, se afastando do âmbito da memória pessoal e transformando a nostalgia como uma espécie de produto cultural (Brown, 2001).

Portanto, este trabalho busca investigar as diferentes recepções da série *Stranger Things* entre as gerações Millennial e Z de maneira comparativa. A análise será ancorada, principalmente, em dois eixos teóricos complementares. O primeiro é a tipologia da nostalgia proposta por Boym (2001), que distingue a nostalgia restaurativa – anseio por reviver e restaurar um passado percebido como completo e perdido – da nostalgia reflexiva – que se debruça sobre a memória de forma crítica e criativa, sem a ilusão de um retorno possível. A hipótese que orienta a pesquisa é a de que *Stranger Things* catalisa essas duas formas: para os Millennials, opera predominantemente como um gatilho de nostalgia restaurativa; para a Geração Z, como um convite à nostalgia reflexiva. Para compreender a base dessa divergência, recorre-se ao segundo eixo teórico, formulado por Koselleck (2006): os conceitos de "espaço de experiência" (o passado assimilado) e "horizonte de expectativa" (o futuro projetado). Argumenta-se que a relação distinta que cada geração estabelece com o passado representado nos anos 80 – seja como experiência vivida ou como referência histórica idealizada – está intrinsecamente ligada a seus respectivos "espaços de experiência" e "horizontes de expectativa" frente a um presente de aceleração e incerteza.

Além disso, considera-se a lógica da cultura da convergência (Jenkins, 2009), que é intrínseca ao fenômeno *Stranger Things*. A série não se restringe a um produto audiovisual, mas expande seu universo nostálgico de forma transmidiática. No entanto, mais do que uma simples expansão, a série realiza um processo de reposicionamento criativo, não replicando o passado passivamente, mas o reinterpretando, costurando temas e discursos contemporâneos à sua estética oitentista (Hutcheon, 2006). Dessa forma, a nostalgia é oferecida e consumida como um produto cultural complexo, que circula por múltiplas plataformas e engaja diferentes gerações por meio de estratégias de marketing afetivo que falam simultaneamente à memória e ao desejo de novidade.

1.1 JUSTIFICATIVA DE PESQUISA

As tendências atuais de se apropriar ao máximo dos efeitos do passado destilados a um público melancólico pela sua ausência, tornam a nostalgia um pilar central no que se refere às estratégias publicitárias atualmente. Diante do poder evidenciado por este sentimento para

moldar o comportamento dos consumidores, se demonstra pertinente compreender por quais mecanismos a nostalgia atua, ganhando diferentes significados mediante a maneira que cada geração a consome. Este trabalho justifica-se, portanto, pela necessidade em desvendar a operacionalização deste fenômeno cultural como ferramenta de comunicação.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Este trabalho tem como objetivo principal investigar como a série *Stranger Things* e suas campanhas publicitárias são recebidas e interpretadas por distintas gerações, a saber, *millennials* e *zoomers*, com foco na produção da nostalgia pelos diferentes públicos - considerando que os primeiros vivenciaram de fato o passado representado na narrativa, ao passo em que os segundos não tiveram essa experiência. Para tanto, serão realizadas entrevistas semiestruturadas com espectadores de diferentes faixas etárias, a fim de captar suas percepções e sentimentos na relação com a série. Os dados serão sistematizados por meio da análise de conteúdo (Sampaio & Lycarião, 2021), a fim de agregá-los em categorias genéricas que facilitem a discussão dos resultados. Com isso, pretende-se compreender melhor o interesse da geração Z por produtos culturais que representam (e reificam) um passado não vivido.

1.2.2 Objetivos específicos

- Comparar as diferentes percepções e experiências exibidas pela Geração Z em contraponto aos *Millennials* diante aos gatilhos nostálgicos da série.
- A ressignificação dos signos nostálgicos (anos 80/90) pela Geração Z, analisando como essa geração constrói afeto por referências que não vivenciou diretamente, em contraste com a nostalgia "autêntica" dos *Millennials*.
- Investigar as estratégias da série para engajar ambas as gerações, explorando mecanismos narrativos, estéticos e publicitários que ampliam seu apelo transgeracional.
- Avaliar os limites do uso nostálgico na publicidade, discutindo os possíveis riscos referentes a distorção do significado desse sentimento quando direcionados a públicos com relações distintas com o passado.
- Compreender os impactos culturais e mercadológicos desse fenômeno.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O IMPACTO NOSTÁLGICO DE STRANGER THINGS

2.1.1 Sucessos e fracassos da nostalgia como tendência publicitária

A epidemia nostálgica como produto evidencia um fenômeno cultural referente à busca por refúgio em tempos passados, considerados simplórios e reconfortantes, em virtude a um período desenfreado e inseguro. Tal tendência é comprovada mediante a perspectiva de Lauren Cook, em seu livro *Geração Ansiosa*, apontando a fragilidade emocional presente na sociedade perante as incertezas do futuro. Nas palavras de Boym (2017), “O ritmo acelerado da industrialização e modernização aumentou a intensidade do desejo popular por ritmos mais lentos do passado, por coesão social e tradição”. Cook acrescenta que, dentre as gerações que mais manifestam essa fragilidade e ansiedade, destacam-se justamente os Millennials e a Geração Z. Esses grupos, em contraste com as gerações anteriores como os Baby Boomers e a Geração X, apresentariam maior sensibilidade ao contexto de instabilidade e transformação acelerada, canalizando-a, em parte, para um consumo cultural de caráter nostálgico.

Em sua essência, o sentimento nostálgico pode ser percebido como um mecanismo natural ou uma reação psicológica que se desencadeia pelo temor proeminente das grandes mudanças, que são iminentes e irreversíveis (Zwingmann, 1959). É a partir dessa função que o sentimento se consolida como uma potente ferramenta no mercado contemporâneo. Ao evocar sensações de conforto, segurança e pertencimento, a nostalgia potencializa estratégias publicitárias, oferecendo um porto seguro simbólico em um presente percebido como fluido e instável (Brown *et al.*, 2003). Nos últimos anos, esse movimento se apresenta como uma tendência cultural que revitaliza desde produções clássicas até a moda retrô, os reinserindo no novo cenário do consumo atual. O resgate de elementos culturais que persistiram no imaginário coletivo se tornam cada vez mais comuns, categorizando tanto um viés de restauração do passado vivido pelos consumidores contemporâneos, ou no caso dos considerados jovens demais, uma “nostalgia histórica”, que por razões emocionais, tendem a ansiar por um período e eventos que não foram experienciados.

Retratando o recente fenômeno nostálgico, se torna estratégico para as empresas alinharem suas inovações à relação afetiva que os consumidores constroem com o passado (Havlena, 1991). Dentro desse campo, o marketing nostálgico vislumbra um horizonte em considerável expansão, permitindo que as marcas se apropriem de forma intensiva de seu potencial apelativo. Haja vista essa necessidade em retornar ao passado, percebendo como o

atual contexto social demonstra instabilidade e mudanças difíceis de se acompanhar, o refúgio emocional proposto pela nostalgia define o seu sucesso em campanhas publicitárias e orienta as novas tendências de consumo. Conforme apontado por Brown *et al.* (2003), ao evocar sentimentos de conforto e segurança, a nostalgia se torna um recurso particularmente potente, capaz de resgatar produtos do passado para uma reinterpretação criativa pelas novas gerações, gerando novas relações de consumo.

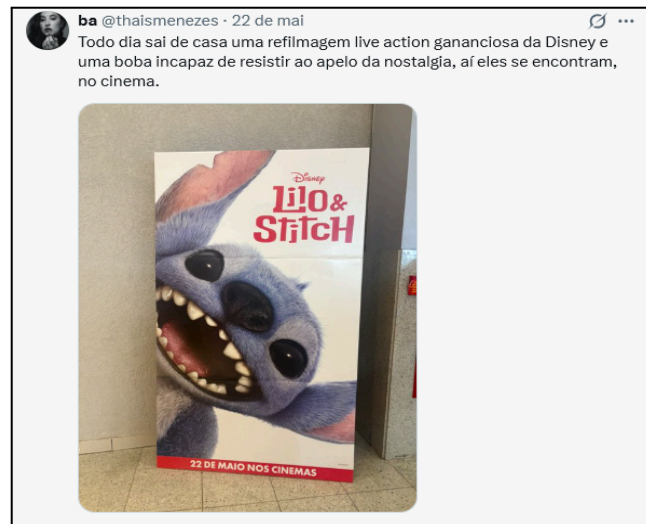
Considerando que não basta apenas se alimentar do passado para gerar engajamento, as marcas com recepção mais positiva se tratam daquelas que se apropriam da nostalgia de maneira original. Isso se confirma pelo senso crítico aguçado do público contemporâneo, cada vez mais apto a distinguir autenticidade de superficialidade nessas produções. Marcas que obtêm recepção positiva são justamente aquelas que evitam replicar a nostalgia de maneira superficial – frequentemente percebida como oportunista pelo público – e investem em uma releitura que equilibra reconhecimento e inovação. Quando se trata de revitalizações ou remakes, é necessário preservar a essência original, porém, focando em entregar algo novo e adaptado às estruturas culturais contemporâneas. Para uma adaptação ser bem-sucedida, é necessário que seja antes uma interpretação autônoma capaz de dialogar com valores do presentes do que uma cópia fiel do conteúdo original (Hutcheon, 2006). O verdadeiro desafio reside em preservar o núcleo afetivo da obra original enquanto se introduzem novas camadas de significado adaptadas às sensibilidades contemporâneas.

Se demonstra mais proveitoso para as empresas apostarem mais em sucessos do passado do que em novas produções, uma vez que o capital afetivo consolida o público e garante maior lucro (Brown, 2001). A *Disney* exemplifica essa lógica de maneira essencial, ao construir nos últimos anos, uma parcela significativa de sua receita sobre a releitura dos clássicos animados em formato live-action. A popularização de seus live-action garantiu um retorno líquido imensurável, porém, de forma concomitante à recepções negativas, que emergem da percepção do público de que tais produções surgem pela falta de criatividade ou pela instrumentalização da nostalgia apenas como uma ferramenta de consumo.

Pode-se observar, por exemplo, como as recentes produções em live-action realizadas pela *Disney* enfrentam uma dura onda de críticas que cresce gradativamente, gerando má reputação no que diz respeito às produções nostálgicas atualmente. Desde as primeiras revisitações de clássicos que o estúdio apostou em produzir, como o longa *A Bela e a Fera* de 2017, já se haviam críticas ambivalentes acerca da natureza destas reproduções, que apontavam a estratégia da empresa como apelativa, mais interessada em capitalizar memórias afetivas do que reinventar as obras de uma forma original. Isso se reflete no posicionamento

de Márcio Sallem, crítico de cinema e autor do “*Cinema com Crítica*”¹¹, que aponta como a *Disney*, em sua excessiva reprodução de filmes em live-action nos últimos anos, se afasta de seu teor criativo para ansiar apenas pelo financeiro, sendo também perceptível para muitos de seus consumidores.¹²

Figura 4 – Usuário do Twitter compartilhando sua opinião sobre live-actions.



Fonte: <https://x.com/thaismenezes/status/1925722188750934285?s=20>

Nem mesmo os recordes conquistados pela *Disney* nos últimos anos, com destaque para os sucessos em live-action dos clássicos *O Rei Leão* e *Aladdin* no ano de 2019 – ambos faturando, individualmente, mais de 1 bilhão de dólares em bilheteria –, foram suficientes para reverter o crescente impacto negativo e a insatisfação por parte do público. Apesar de ser um comportamento percebido em quase todo grande lançamento da empresa, o case de maior reverberação negativa, até o momento, foi o lançamento do longa *Branca de Neve* no ano de 2025. Mesmo representando um clássico atemporal, o longa presenciou um fracasso catastrófico tanto em bilheteria quanto em crítica, recebendo nota 2,1 de 10 no *IMDb*¹³, uma das maiores plataformas de métricas de popularidade de produções audiovisuais. Esse resultado confirma como a tentativa excessiva de converter o capital cultural – representado pelo valor simbólico em torno da obra –, em capital econômico, visando puramente conquistar lucros, resulta no esgotamento da fórmula live-action, além da perda de autenticidade e legitimidade perante ao público (Bourdieu, 2007).

¹¹ O site “Cinema com Crítica” é uma plataforma sobre cinema, com resenhas críticas e interpretativas de diversos filmes.

¹² Informações retiradas do site: <<https://cinemacomcritica.com.br/2019/07/o-rei-leao/>>. Acesso em: 26 nov. 2025.

¹³ IMDb – *Internet Movie Database*. O maior banco de dados online sobre cinema, TV, streaming, games e etc.

Figura 5 – Matéria da “TrechoNews” sobre o fracasso de Branca de Neve (2025).



Fonte: https://www.instagram.com/p/DIHeALFJr3I/?utm_source=ig_web_copy_link

Nesse sentido, a recepção negativa evidencia que, assim como a reprodução pura é insuficiente, o distanciamento excessivo da obra original também pode resultar em uma desconexão com as expectativas do público, falhando em conquistar tanto os fãs originais quanto os mais novos. Desse modo, o equilíbrio entre essência e inovação se torna cada vez mais um imperativo estratégico para o mercado atual. Este princípio se traduz de forma paradigmática no recente estilo Newtro¹⁴ – cunhado a partir da combinação entre o novo “new” e o antigo “retro” –, que objetiva reinventar estéticas do passado através das tecnologias atuais e das novas tendências.

Seu conceito surge em meados de 2018, se popularizando inicialmente com grande força na Coreia do Sul, antes de se espalhar por todo o mundo. Apesar de muito associado ao âmbito da moda, o estilo em questão também abrange diversas áreas e categorias, desde filmes, músicas, gastronomia, arquitetura e etc. A diversidade de produtos que podem ser explorados pelo estilo Newtro permitiu que diversas marcas se apropriassem desse estilo e o “hype” em torno dele para a criação de campanhas e novos produtos.

A marca de luxo *Chanel*, especializada em acessórios e cosméticos, se destacou entre 2018 e 2019 com a campanha “Coco Game Center”. Uma experiência de pop-up que misturava elementos de jogos retrô juntamente à venda de produtos de beleza. A escolha pela estética e elementos vintage, como a presença de fliperamas e jogos de ritmo dos anos 80,

¹⁴ Tendência de moda e estilo originada na Coreia do Sul que une a nostalgia por peças antigas com tecnologias contemporâneas. Informações retiradas em: <<https://koreascience.kr/article/JAKO202330043266590.page>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

coincidem com o período de popularização do Newtro na Coreia do Sul. Destacando assim, como a *Chanel* direcionou sua campanha estrategicamente, visando atingir as cidades coreanas, como Seul, além de países vizinhos, como o Japão e a China, que também foram atingidos pela onda nostálgica do Newtro.

Figura 6 – Evento “Coco Game Center”.



Fonte: <https://hypebae.com/2018/3/chanel-coco-game-center-tokyo>

Esse fenômeno ilustra com clareza o que Boym (2001) identifica como um movimento característico da cultura contemporânea: “A nostalgia comercial produzida em massa usou a nova tecnologia e distribuição para um uso retrô”. A campanha da Chanel, ao empregar a tecnologia de pop-ups e marketing experiencial para reviver uma estética dos anos 80, materializa exatamente essa lógica. O Newtro, portanto, não é uma mera revisitação, mas uma ressignificação calculada, na qual o passado é filtrado e reprocessado pelas lentes do presente para gerar novo valor de mercado e engajamento.

Tendências como o Newtro, que buscam unir o apelo nostálgico do vintage a uma releitura contemporânea, têm o potencial não apenas de reestruturar a indústria e as estratégias de marketing, mas também de atuar como pontes intergeracionais. Ainda que seu principal apelo seja direcionado aos millennials, que emergem no mercado como um público de forte influência, capaz de direcionar estratégias mercadológicas significativas (Chae-Hee, 2020), o Newtro estabelece um diálogo igualmente potente com a geração Z. Esse fenômeno se torna especial tanto para quem revive elementos das décadas de 80 e 90, quanto para aqueles que, não os tendo vivenciado, se identificam com a estética e os valores dessas eras, filtradas e ressignificadas pela lógica do presente.

Sua forte adesão com os jovens, especialmente os da geração Z, reflete uma relação peculiar com a temporalidade, evitando buscar uma restauração purista, e partindo para um processo de remediatização (Couldry & Hepp, 2017), apropriando-se de elementos vintage

para construir novas identidades que dialogam de maneira original com a história. Assim, o passado é instrumentalizado para inspirar as tendências do presente, abrindo margem para projeções futuras, passível de operar a nostalgia mais como uma ferramenta criativa do que apenas um mecanismo de escape.

Figura 7 – O estilo Newtro em roupas e acessórios.



Fonte: <https://blog.dazroupaz.com.br/2025/09/27/newtro-a-moda-retro-com-cara-de-nova/>

2.1.2 A construção do universo nostálgico em *Stranger Things*

É dessa maneira que *Stranger Things* surge em 2016, sendo capaz de desencadear a nostalgia de forma singular e potente, lhe consolidando como uma das séries mais aclamadas e um fenômeno na cultura pop recente. Assim como o movimento *Newtro*, a série não apenas resgata elementos antigos — como filmes, moda, estética, produtos e trilha sonora —, mas os reinsere em um contexto contemporâneo, reativando afetos e memórias. A nostalgia nesse sentido se mantém presente na proposta da série, que buscou emocionar os millennials, mas também apresentando aos zoomers os signos do passado tão idealizados pelo teor autêntico, despreocupado e admirado dos anos 80/90.

No ponto de vista de Davis (1979): “quase tudo do nosso passado pode emergir como um objeto de nostalgia, desde que possamos de alguma forma vê-lo sob uma luz agradável”. Seguindo essa lógica, *Stranger Things* oferece um espaço de conforto aos espectadores de todas as idades, trabalhando com a nostalgia de forma que atue em todas as camadas da série. A obra de autoria dos Irmãos Duffers, co-criadores da série, instiga a nostalgia por meio da memória de seu público pelos anos 80, fator que pode ser observado pelas inúmeras referências à elementos da cultura pop da época. Essa estratégia é perceptível na curadoria meticulosa de todos os elementos, desde o design de figurino e da trilha sonora icônica à caracterização dos personagens e até ao elenco, que conta com figuras emblemáticas daquele

período, como a atriz Winona Ryder¹⁵. Se trata de um processo de materialização desses elementos antigos visando transformá-los em vintage ou retrô, convertendo-os em recursos estéticos dentro do contemporâneo (Brown *et. al.*, 2001). Cada componente é selecionado para funcionar como um gatilho nostálgico integrado, contribuindo de forma coesa para a atmosfera e a mensagem emotiva que a série se propõe a transmitir.

Desde o período de pré-lançamento, já era nítida a proposta que a série pretendia seguir, onde até a tipografia por trás da logo da série apresenta referências clássicas, em especial, as obras de Stephen King¹⁶. É perceptível como a logo se trata de uma versão modificada da fonte *ITC Benguiat*¹⁷, utilizada em diversos romances de Stephen King durante os anos 80 e 90.

Figura 8 – Comparação do logo de Stranger Things com os livros de Stephen King.



Fonte: <https://www.slashfilm.com/545659/stranger-things-film-references-side-by-side-comparison/>

As inspirações em diversas obras de Stephen King são recorrentes e até óbvias, sendo fácil de traçar comparações e reconhecer os paralelos, onde as referências constantes são capazes de compor a própria mística da série. Nos primeiros episódios, cenas como as crianças caminhando em trilhos de trem ganham destaque ao referenciar o filme *Conta Comigo* (1986), interagindo diretamente com o emocional do público que reconhece a obra como um produto de sua infância. A própria representação do grupo de crianças protagonistas constitui uma referência direta ao livro *It, a Coisa* (1986), compartilhando não apenas a

¹⁵ Atriz que interpreta Joyce Byers na série, Winona foi uma atriz-estrela nos anos 80 e 90, em filmes como *Edward Mãos de Tesoura* e *Os fantasmas se divertem*. Seu afastamento na mídia nos anos 2000 e 2010 impulsionaram ainda mais seu retorno às telas com *Stranger Things*.

¹⁶ Autor de diversos romances de terror e ficção, como *It a Coisa*, *O Iluminado*, *Cemitério Maldito* e etc.

¹⁷ Fonte serifada decorativa criada no ano de 1977 pelo designer Ed Benguiat.

dinâmica do grupo, mas a própria narrativa da história: crianças que, em uma cidade pacata, precisam se unir para enfrentar um horror sobrenatural.

Essa lógica também funciona perante aos filmes produzidos por Steven Spielberg¹⁸, que influenciam fortemente até no próprio roteiro da série. A semelhança da trama inicial na primeira temporada com o filme *E.T. O extraterrestre* (1982) é perceptível principalmente pelo uso de bicicletas, que são marcas registradas do longa, além da proposta da personagem Eleven, interpretada por Millie Bobby Brown. Apesar de sua principal influência ser na personagem *Carrie, a Estranha* – que também é uma das obras de Stephen King referenciadas na série –, a associação com a figura do *E.T.* também é recorrente, considerando sua proposta como uma personagem de comunicação limitada e que precisa ser mantida escondida dos personagens adultos.

Figura 9 – Comparação entre *Stranger Things* e os filmes *E.T.* e *Conta Comigo*.



Fonte: <https://www.businessinsider.com/references-made-in-stranger-things-side-by-side-comparison-2016-7>

Com a forte influência de diversas mídias e produtos para promover o sucesso e a identificação da série com o público, *Stranger Things* foi capaz de construir a sua própria essência, abrigando esses conteúdos como parte de sua identidade. Essa nova essência mostrou-se perfeitamente adaptável à lógica da convergência midiática, que permitiu que a série transcendesse seu status como produto de entretenimento para se tornar um fenômeno

¹⁸ Renomado diretor que produziu diversos longas de sucesso desde os anos 70, desde *Tubarão* até *Jurassic Park*.

cultural e um ativo de marca de alto valor. Seu prestígio na cultura pop foi instrumentalizado em campanhas publicitárias e parcerias transmídiaicas que além de consolidar a série como um marco na cultura pop, também alavancaram consideravelmente a imagem e o alcance da *Netflix* (Jenkins, 2009). Assim, sendo um exemplo significativo de como uma marca pode se beneficiar do marketing nostálgico atualmente.

O impacto de *Stranger Things* como ativo estratégico da *Netflix* é quantificável por uma série de recordes históricos. Em 2022, durante o lançamento de sua quarta temporada, a série acumulou mais de 7 bilhões de minutos assistidos dentro da plataforma, apenas nos primeiros dias de lançamento. Esse fenômeno se repete em 2025 com um crescimento exponencial, onde segundo a revista *Rolling Stones*, a estreia da quinta e última temporada da série conquistou o recorde mais expressivo da marca com cerca de 59,6 milhões de visualizações em cinco dias, consolidando-se como a maior estreia da *Netflix*. Esse valor não se torna uma surpresa ao considerar o impacto inicial do primeiro trailer dessa temporada, que alcançou mais de 250 milhões de visualizações em apenas quatro dias, também se tornando o maior anúncio da plataforma¹⁹. De forma geral, desde seu surgimento em 2016, a *Parrot Analytics* destaca como a série já gerou mais de 1 bilhão de dólares em receita líquida e ainda atraiu mais de dois milhões de assinantes ao longo dos anos²⁰.

Entretanto, ressalta-se como esses números não se limitam a potencializar somente a *Netflix*, mas também outras marcas que buscam se associar ao atual sucesso da marca, gerando um ciclo de parcerias comerciais que expandem seu universo nostálgico para novos produtos e consumidores, onde na lógica da cultura de convergência proposta por Jenkins (2009), permite que o sucesso da série se reverbere em múltiplas plataformas e mercadorias. A campanha *New Era X Stranger Things*, por exemplo, lançou uma linha de bonés com estética retrô, ressignificando um acessório clássico dos anos 80 através de um design contemporâneo, semelhante à lógica imposta na tendência *Newtro*. Na mesma linha, o *McDonald's* lançou em novembro de 2025, uma linha de produtos temáticos – como o “*Strange Burger Sandwich*” e o “*Hawkins McFloat*” – que referenciam elementos narrativos presentes na série. Sendo uma estratégia de extensão da marca que se apropria dos efeitos afetivos gerados nos fãs da série para criar novas ofertas de valor.

[...] A lógica da extensão de marca, a ideia de que marcas de sucesso são criadas explorando múltiplos pontos de contato entre a marca e o consumidor. A força de

¹⁹ Informações retiradas de: <<https://rollingstone.com.br/entretenimento/stranger-things-bate-recorde-historico-de-audiencia-da-netflix/>>. Acesso em: 7 dez. 2025.

²⁰ Informações retiradas de: <<https://finance.yahoo.com/news/stranger-things-made-over-1-230943119.html>>. Acesso em: 7 dez. 2025.

Figura 11 – Lista dos 10 hits mais tocadas em Junho de 2022.

SONG	ARTIST
1 As It Was	Harry Styles
2 First Class	Jack Harlow
3 Wait For U	Future ft. Drake & Tems
4 About Damn Time	Lizzo
5 Heat Waves	Glass Animals
6 Big Energy	Latto
7 Me Porto Bonito	Bad Bunny & Chencho Corleone
8 Running Up That Hill (A Deal With God)	Kate Bush
9 Late Night Talking	Harry Styles
10 Stay	The Kid LAROI & Justin Bieber

chart dated June 11, 2022

Fonte: <https://www.billboard.com/music/chart-beat/harry-styles-kate-bush-hot-100-top-10-1235082217/>

Reconhecendo esse sucesso, a plataforma do Spotify institucionalizou esse fenômeno ao lançar a experiência interativa *Stranger Things Musical Time Machine*²³ poucos dias antes da última temporada. Essa ação materializa a prática de convergência corporativa, na qual as empresas se aproveitam do fluxo de conteúdo revisitado pelos fãs – nesse caso, a trilha sonora da série – para reinserir estes conteúdos em um novo produto da plataforma (Jenkins, 2009).

Reviver ícones dos anos 80/90 como forma de impacto emocional no público desde sempre foi a estratégia-chave em torno da série em suas campanhas e promoções. Desde o princípio, a *Netflix* expandiu o retromarketing ao buscar direcionar suas campanhas para atingir diferentes países mediante aos signos culturais que são significativos para cada localidade. Ao se adaptar ao contexto midiático e cultural de cada país, como no Brasil por exemplo, são incorporados ícones nacionais dados como nostálgicos, desde a participação especial da Xuxa durante a campanha de lançamento da série até a reprodução do clássico comercial da *Bombril*, estrelado por Carlos Moreno. Além de impactar o público por meio das referências da época, o marketing em *Stranger Things* alia criatividade e autenticidade, como evidenciado pela utilização de memes e mitos sobre a Xuxa em sua campanha para a série de forma humorística.

²³ Disponível em: <<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXc3KPAjGyPdm?si=e0ad59b838554885>>.

Figura 12 – Vídeo “Xuxa e o baixinho que sumiu” produzido pela *Netflix*.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2t-AIbErqts>

A peça "Xuxa e o baixinho que sumiu" alcançou mais de 5 milhões de visualizações no YouTube e foi premiada no Festival de Cannes Lions²⁴ em 2017 (Farinaccio, 2017), um dos maiores reconhecimentos da indústria publicitária global. Paralelamente, a recriação do comercial da Bombril atuou como uma ponte transmidiática, promovendo simultaneamente a terceira temporada da série e o aplicativo “Stranger Antena”, que de acordo com a *Omelete*²⁵, se tratava de um app de divulgação contendo pistas e conteúdos inéditos desta temporada em questão²⁶.

Figura 13 – Campanha “Stranger Antena” com presença de Carlos Moreno.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=qfrRDdqgOL4>

²⁴ Cannes Lion – Festival Internacional de Criatividade se trata do evento global de publicidade e marketing de maior prestígio.

²⁵ Portal sobre entretenimento e cultura pop.

²⁶ Informações retiradas do site:

<<https://www.omelete.com.br/netflix/stranger-things-netflix-lanca-app-com-conteudo-exclusivo-da-3a-temporada>>. Acesso em: 20 ago. 2025.

Ambas as campanhas demonstram notável assertividade ao dialogar com o público millennial, tanto pela presença de figuras que fizeram parte de sua formação midiática durante a juventude, como também pela adoção de um tom sarcástico e autorreferencial, que ecoa a sensibilidade humorística característica dessa geração. Essa eficácia comunicativa é replicada em outras iniciativas, como a campanha “Faz Bonito” da *Canva*, na qual Xuxa protagoniza o vídeo “Xuxa só para adultinhos”. Assim como em sua participação para a *Netflix*, a artista emprega uma postura descontraída que sintetiza referências nostálgicas dos anos 80 com o humor ácido contemporâneo, ilustrando dilemas e desafios mundanos enfrentados que esta geração enfrenta atualmente, considerando que não se trata mais de crianças que acompanhavam a artista durante a infância. Sua recepção notavelmente positiva nas redes sociais, indicada pela repercussão e engajamento entre os millennials que pode ser encontrada nos comentários e na reverberação afetiva de modo geral, apontam como esta geração se identifica com narrativas que traduzem sua identidade coletiva, marcada pela reinvenção cultural (Howe & Strauss, 2000).

Figura 14 – Campanha da Canva: “Xuxa só para adultinhos”.



Fonte: <https://youtu.be/PO545U4EbuU?si=nUY2BJOTk447FRY>

Ao comparar a recepção deste público mediante a conteúdos que abordam a nostalgia millennial com o seu processo de participação em *Stranger Things*, é evidente como tal dinâmica se encontra em constante vigor para promover o impacto da série. Convergingo com os fãs mais jovens da geração Z, especialmente dentro de plataformas digitais, encontra-se um fluxo veemente de circulação de memes, teorias e discussões entre fãs. Para uma geração da qual 70% acredita que conexões online podem ser tão significativas quanto as da vida real, conforme aponta uma pesquisa da *McCann Truth Cental* sobre o comportamento de gerações mais recentes, participar dessas trocas é uma forma profunda de se conectar à obra e a outros

fãs²⁷. Esse processo atinge seu ápice durante eventos como o lançamento da quinta e última temporada, quando as interações entre fãs de diversas gerações se voltam para a especulação coletiva sobre desfechos narrativos, como a possível morte de personagens icônicos. É nessa intensa troca entre os fãs que se destaca a maior força de *Stranger Things*, como observado por Jenkins (2009), é possível expandir a comunicação da série continuamente sobre diversos canais, sejam fóruns de discussão, posts no Instagram ou até conversas informais entre amigos. O comportamento coletivo entre os fãs, cultivado desde as primeiras temporadas, alcança o seu ápice ao permitir que a série atinja novas audiências e consolide a série como dominante dentro do espaço midiático atualmente.

Para além do viés publicitário, explorado de forma bem-sucedida pela série, persiste a questão de como *Stranger Things* consegue estabelecer uma sintonia tão profunda com a Geração Z. Desde o princípio da concepção da série, reside a ideia dos Irmãos Duffer de criar a série tanto como uma homenagem aos signos presentes na infância dos millennials, quanto de apresentar o universo retrô e seus elementos para uma nova geração. Seu sucesso receptivo define-se em sua capacidade de engajar simultaneamente com esses grupos geracionais dissonantes.

Em seu cerne, *Stranger Things* opera a partir de um conjunto de signos, que funciona de forma independente à geração que consome a série, portanto, se tratando do consumo a partir de signos e de como são apresentados na obra, conseqüentemente, provocando reações diferentes que podem ser interpretadas distintivamente por esses grupos geracionais (Baudrillard, 2008). Dessa forma, implica-se como o conteúdo da série varia entre as gerações por meio da estrutura de sentidos que a série oferta para cada grupo, indo além da noção de ser um simples objeto de consumo. Tal lógica se encontra implícita dentro do marketing afetivo proposto pelas estratégias da *Netflix*, que fornece os signos nostálgicos de forma aberta, moldando a nostalgia para agir como um gatilho universal para a produção de ligações singulares entre as gerações para com a série.

2.2 MILLENNIALS X GERAÇÃO Z: AS DIFERENTES NOSTALGIAS

Em sua significação mais pura, a nostalgia pode ser trabalhada de forma idealizada e surreal, como uma válvula de escape que se distancia de fatores negativos, incentivando os indivíduos a se apegarem ao contexto nostálgico apenas sob a lógica de contemplação afetiva

²⁷ Informações retiradas do site:

<<https://www.meioemensagem.com.br/comunicacao/a-verdade-sobre-a-geracao-z-segundo-o-mccann-truth-center>>. Acesso em: 26 dez. 2025.

(Brown, 2001). Ao compreender esse sentido, diversas marcas se apropriam desse efeito etéreo que a nostalgia pode provocar para benefício próprio, quase como um aproveitamento desta vulnerabilidade emocional que muitos indivíduos nostálgicos expõem. Assim, abrindo margem para as grandes marcas projetarem vínculos com seus clientes, considerando como o passado pode ser distorcido na própria memória individual para apagar os efeitos negativos e destacar a positividade que reside no caráter simplório e autêntico que a nostalgia oferta (Castellano & Mermaridis, 2015).

Dessa forma, para entender o consumo nostálgico em *Stranger Things*, não basta apenas visualizar o vácuo temporal entre as gerações e como isso influencia cada grupo. Suas recepções são fortemente influenciadas pelos contextos sociais, econômicos e tecnológicos que forjam identidades e hábitos de consumo particulares dentre estas gerações. Isso implica diretamente em como os millennials, em contraponto a geração Z, se relacionam com o passado, consideravelmente idealizado pela proposta da série.

“Os contextos de criação e recepção são tanto materiais públicos e econômicos quanto culturais, pessoais e estéticos. Isso explica por que, mesmo no mundo globalizado de hoje, mudanças significativas no contexto - isto é, no cenário nacional ou no momento histórico, por exemplo - podem alterar radicalmente a forma como a história é transposta e interpretada, ideológica e literalmente” (HUTCHEON, 2006, p. 54).

Sendo assim, demonstra-se necessário traçar o paralelo entre os comportamentos de consumo de ambas as gerações, além de definir como o “espaço de experiência” e o “horizonte de expectativa” atuam divergentemente entre as gerações em suas percepções diante as estratégias publicitárias atuais (Koselleck, 2006).

Os millennials, nascidos entre o início dos anos 80 até o final dos anos 90, se apresentam como o principal alvo para a nostalgia de *Stranger Things*. A série ativa um repertório de memórias afetivas desta geração ao resgatar, com notável fidelidade, os fortes signos de sua infância e juventude. Desde as inúmeras referências aos clássicos filmes que marcaram a infância dos millennials – como *E.T.* ou *De Volta Para o Futuro* –, até as dinâmicas entre o grupo de protagonistas da série, composto por crianças que encarnam a cultura “geek” oitentista, com sessões de rpg e rituais de amizade entre eles. Essas representações espelham as experiências próprias desta geração, fomentando em uma poderosa identificação e desencadeando seu efeito nostálgico.

São retratados como uma geração otimista e autêntica em sua essência, entretanto, consideravelmente afetados por uma vida adulta em meio a crises econômicas e à aceleração tecnológica que desestabilizaram suas trajetórias prometidas (Howe, Strauss, 2000). São,

portanto, os últimos a de fato presenciarem sua infância em um contexto isento de internet ou de grandes abalos sociais. É justamente no contraponto entre uma infância idealizada e segura, com uma vida adulta constantemente marcada por incertezas e inseguranças, que se destaca o funcionamento da nostalgia para os millennials. O consumo de *Stranger Things* por esse público é uma experiência de reencontro, no qual, a busca pelos elementos de conforto, como os brinquedos, a trilha da época e até conceitos estéticos, funcionam ao ativar fragmentos de sua própria biografia, se tornando uma busca pela restauração desse período (Boym, 2001). Como aponta Cook (2023) em *Geração Ansiosa*²⁸, a fragilidade emocional desta geração a leva a buscar abrigo em tempos considerados mais simples e reconfortantes.

Enquanto isso, a geração Z, é definida como aqueles nascidos no final dos anos 90 até o ano de 2010, sendo os primeiros a nascerem na era da internet. Sua relação com a temporalidade é distinta aos millennials, onde seu repertório não abrange um passado a ser restaurado, mas sim uma vasta gama de signos e referências disponíveis no apogeu cultural, livres para serem apropriados por esta geração. Esta condição gera uma relação mais fluida e menos sentimental com a história, onde o valor de um elemento cultural dos anos 80 reside menos na memória íntima e mais no seu potencial de ressignificação.

A forma como se relacionam ao passado, reflete em uma nostalgia distinta que se opõe à nostalgia dos millennials, sendo mais caracterizada como a “nostalgia reflexiva”, relacionada à contemplação do passado, e menos em uma relação concreta e intrínseca à essa geração (Boym, 2001). Esse comportamento é facilitado pelo contexto social em que estão inseridos, considerando como são mais acostumados a relações líquidas, descritas por Bauman (2001) como mais voláteis e menos duradouras, os zoomers desenvolvem uma conexão emocional pragmática com os signos do passado, onde a memória não é um fator totalmente necessário para gerar valor afetivo ou identitário. Em consonância, o apelo desta geração ao passado também se justifica pela busca por autenticidade, uma característica que é constantemente associada ao período dos anos 80 (Brown, 2003). Portanto, ao envolver os anos 80/90 sob um conceito estético, o passado se torna uma fonte para a construção de identidade e personalidade dessa geração no presente. A repopularização de *Running Up That Hill*, é um grande exemplo de como os zoomers trabalham com esses signos, valorizando a trilha mais pela sua capacidade de ser inserida em novos contextos, no qual essa geração possa se identificar. Assim, manipulando a nostalgia como um recurso para novas formas de expressão pessoal e conexão social.

²⁸ Livro escrito pela Dra. Lauren Cook que investiga como as gerações Z e millennials demonstram os maiores picos de ansiedade atualmente.

Mesmo com as notáveis diferenças, ambas as gerações convergem sob um fator em comum: a dificuldade de lidar com as atuais complicações do mundo. Um quadro preocupante já se delineava antes mesmo da pandemia, onde uma pesquisa global da *Deloitte* (2020) revelou que 44% dos millennials e 48% da Geração Z se sentiam ansiosos ou estressados na maior parte do tempo²⁹. Em um cenário posterior ao período pandêmico, em que grandes crises e ameaças de conflitos globais apenas se somaram a essas preocupações estruturais, a busca por refúgio emocional torna-se uma resposta cultural ainda mais significativa. É neste contexto de ansiedade generalizada e profunda, diagnosticado por Cook (2023) como característico das gerações mais jovens, que a publicidade afetiva encontra seu terreno mais fértil e sua máxima potência.

Para além das tendências geracionais, a forma contraposta como millennials e zoomers consomem nostalgia reflete-se no desenvolvimento de suas identidades individuais e em seus modos particulares de processar a influência do passado, seja afetivo ou não. Diante do cenário de *Stranger Things*, os gatilhos nostálgicos oferecidos pela série incentivam o autoconhecimento desses indivíduos e em como se relacionam com a nostalgia e suas próprias memórias. É um processo praticamente inconsciente de como a relação do público com a série provoca auto reflexões que os ajudam a compreender a si mesmos, suas próprias identidades (Campbell, 2006). Não à toa, muitos fãs se identificam com a mensagem da série transmitida pelos personagens nos contextos que são inseridos, seja pela identificação e a relação íntima com aquele tempo-espaço ou apenas com os dilemas e discussões propostos pela série. Por ser uma produção contemporânea que revisita o passado, *Stranger Things* realiza uma síntese temporal capaz de retratar questões atuais, como ansiedade ou pertencimento, porém na estética e contexto dos anos 80, criando uma ponte narrativa que dialoga de forma potente com indivíduos de experiências geracionais distintas.

A necessidade de se apegar à nostalgia comunica um anseio em compreender a própria identidade e como lidar com suas próprias complexidades, diante de um cenário instável no qual o passado — especialmente aquele revisitado pela série — indica um ponto de segurança aparente para essas gerações. No entanto, implica-se como a nostalgia retratada contemporaneamente reflete muito menos uma relação com o passado em si e muito mais a relação ansiosa dos indivíduos com o futuro. O progresso e o direcionamento ao futuro é o que incitam a nostalgia, provocando reações que refletem mais na preocupação com as

²⁹ Disponível em:

<https://vb.nweurope.eu/media/11341/millennials_genz-and-mental-health_global-survey_deloitte2020.pdf>.

Acesso em: 26 dez. 2025.

projeções futuras e com as realizações que podem não se realizar, gerando uma reação natural de se apegar as fantasias do passado que se demonstram mais estáveis e distanciam o indivíduo de enfrentar esse futuro (Boym, 2001).

Essa dualidade entre o passado e o futuro, além de como as gerações interpretam a nostalgia por meio dessa relação, pode ser explicada a partir dos fundamentos de Koselleck (2006), que define essas relações a partir de dois conceitos: espaço de experiência e horizonte de expectativa. Sendo o espaço de experiência intimamente ligado ao passado sobreposto ao presente, onde a memória, seja individual ou coletiva, ganha espaço no conhecimento temporal e histórico. Em contrapartida, o horizonte de expectativa funciona de maneira contrária, buscando entender como as projeções do futuro influenciam no presente, agrupando sentimentos como medo, esperança ou antecipações ansiosas. Considera-se então o presente como o ponto de fricção entre esses conceitos.

2.2.1 Análise comparativa: As divergências temporais entre as gerações

Para os millennials, o espaço de experiência surge com maior ímpeto, relacionando-se ainda em como *Stranger Things* age pondo isso em prática para atrair essa geração. Fatores como maior estabilidade socioeconômica na infância e limitação do espaço digital, que ainda se encontrava em seus primórdios na época, marcaram um cenário particularmente mais simples aos millennials que precisaram enfrentar grandes mudanças nesses cenários com o passar das épocas. Conceitos como sair com segurança na rua, tempo para construir relações íntimas com amigos ou até passeios em shopping são transmitidos pela série como uma ponte de reconexão assertiva, no entanto, o horizonte de expectativas contrasta com esse sentido e oferece uma nova perspectiva da realidade atual dessa geração. O confronto com essa realidade permite que a série negocie o espaço de experiência para que os millennials revoguem a sensação de conforto e possam fugir mesmo que temporariamente das aflições contemporâneas que atingem essa geração. Nos conceitos de Boym (2001), também pode ser descrito como a nostalgia restaurativa, na qual tenta reativar essas experiências que se perderam.

Contudo, a ativação do espaço de experiência pelos millennials transcende o mero escapismo. A série também submete este público a uma releitura do passado por meio das lentes do presente. Ao recontextualizar o passado, *Stranger Things* cria um processo de mediação crítica, na qual a nostalgia é instrumentalizada para confrontar as discrepâncias entre o horizonte de expectativa e a realidade contemporânea. Atribuindo valores atuais em determinados discursos narrativos presentes nos dilemas dos personagens, como a

individualidade feminina da Eleven e Max, o machismo estrutural sofrido por Nancy ou até as discussões acerca da sexualidade de Will e Robin³⁰, funcionam como uma ponte discursiva entre as gerações. No ponto de vista crítico, a nostalgia também pode ser um objeto de reflexão que possibilita o ato de repensar o passado ao invés de tratá-la apenas como uma ferramenta de restauração (Hutcheon, 2006).

Além das reflexões geradas de forma coletiva, a série também mobiliza uma crítica íntima e subjetiva. A idealização da infância oitentista como um período de segurança e simplicidade é constantemente tensionada pelo confronto com as experiências da vida adulta millennial. Nesse movimento, a nostalgia revela um processo paradoxal, onde consegue oferecer seu consolo afetivo ao mesmo tempo em que revela um diagnóstico das próprias fraturas vividas no presente. Ao contrastar um passado idealizado com um presente complexo, esse sentimento reflete de volta para a geração as tensões e fissuras de sua experiência individual. Dessa forma, a ativação do sentimento nostálgico por essa geração origina-se menos de uma ligação ingênua com o passado e mais de uma necessidade em enfrentar essas contradições, em que o contexto atual provoca o desejo de buscar no espaço de experiência o suporte para lidar com um horizonte de expectativa em colapso (Davis, 1979).

Em contraponto, a geração Z não consegue conectar com *Stranger Things* ou com essa nostalgia a partir de seu próprio espaço de experiência. O que implica afirmar que a nostalgia que sentem se associa mais ao horizonte de expectativa (Koselleck, 2006), no qual, o futuro se apresenta mais como uma fonte de instabilidade e incerteza, gerando uma relação impetuosa e muitas vezes ansiosa com o progresso, justificando como a partir dessa apreensão, se incita a busca por refúgio em eras passadas. Em um artigo publicado na *The Varsity* sobre o apego da geração Z aos anos 80 e 90, Ramsey (2023) justifica esse sentimento como uma idealização daquele período, visto como último antes da integração da internet, simbolizando uma suposta simplicidade, otimismo e conexão social mais autêntica³¹. Essa dinâmica reforça a sensação de inautenticidade do mundo contemporâneo, levando o consumidor a deslocar seus ideais para dimensões de tempo e espaço percebidas como perfeitas (McCracken, 2003).

Diante a esse contexto, é necessário enfatizar como os zoomers são constantemente associados como a geração nativa digitalmente, sendo atualmente os mais integrados à internet e sem enfrentar nenhuma ruptura para precisar se adaptar ao novo contexto digital, diferentemente dos millennials. No Brasil, de acordo com análises da *Kantar IBOPE Media*,

³⁰ Alguns dos personagens principais da série.

³¹ Informações retiradas do site: <<https://thevarsity.ca/2023/09/10/anemoia-gen-zs-80s-dream/>>. Acesso em: 26 dez. 2025.

cerca de 98% dos zoomers estão conectados à internet e usam com frequências extremas³². Inseridos profundamente nesse contexto, a geração Z enfrenta dilemas emocionais e dificuldades em seus laços afetivos, como apontado pela psicóloga Franciane Bortolo (2025): “A hiperconectividade reduz o tempo de convivência presencial e afasta os vínculos mais profundos”³³. Esse ambiente de hiperconexão digital, coexistindo com a impetuosidade do futuro e do progresso, impactam os zoomers emocionalmente de forma interna e externa.

Por essa lógica, o horizonte de expectativa torna-se um potente gerador de ansiedade para esta geração, que foi moldada pela experiência precoce de uma série de crises históricas sem precedentes. As vivências coletivas desses eventos históricos traumáticos durante a juventude são catalisadores fundamentais para definir esta geração, que passam a integrar essas experiências em sua identidade e visão de mundo (Mannheim, 1982). As inseguranças e ansiosos provocados por esses cenários reverberam diretamente em suas relações interpessoais e em suas vivências cotidianas. Dados do IBGE apontam como, durante o ano de 2025, mais de 10 milhões de jovens da geração Z estão desempregados no Brasil, sendo um reflexo emocional e que sustenta o argumento de como essa geração enfrenta duras complicações sociais atualmente³⁴. Tal cenário marca uma divergência estrutural em relação à experiência dos millennials, no qual, embora esta geração também enfrente seus desafios na vida adulta contemporânea, sua juventude transcorreu em um contexto percebido como mais estável e previsível. Os zoomers por serem mais novos, com muitos ainda na adolescência ou entrando no mercado de trabalho recentemente, são impactados com maior intensidade que os millennials, considerando que os efeitos da instabilidade sobre eles são mais imediatos e profundos, intensificando a carga ansiosa sobre seu futuro.

O horizonte de expectativa dessa geração se torna o principal motivante da busca por refúgio, sendo um reflexo da dificuldade de lidar com o futuro, que afeta desde o emocional até a busca por identidade. Portanto, construir uma identidade no presente que os ajude a encarar as transformações do progresso incessante, é um processo fundamental para esta geração. Dessa forma, *Stranger Things* oferece a nostalgia para os zoomers como um espaço de mixagem, onde o contato com outra época e seus elementos culturais possibilita a construção dessa identidade, ao buscarem se associar a um período em que os problemas e o

³² Informações retiradas do site:

<<https://kantariibopemedia.com/conteudo/como-a-geracao-z-se-relaciona-online-com-as-marcas/>>. Acesso em: 17 dez. 2025.

³³ Informações retiradas do site: <<https://www.psicologo.com.br/blog/hiperconectividade-saude-mental/>>. Acesso em: 17 dez. 2025.

³⁴ Informações retiradas do site:

<<https://www.brasilparalelo.com.br/noticias/desemprego-na-geracao-z-especialistas-apontam-diplomas-inuteis-como-um-dos-fatores>>. Acesso em: 17 dez. 2025.

contexto virtual que os assolam atualmente não se mostravam tão presentes. Eles recriam, a seu modo, a experiência de um passado que não viveram, apropriando-se de suas estéticas e símbolos para forjar novas formas de pertencimento e estabilidade emocional. Assim, o processo de construir uma identidade a partir da seleção de elementos culturais de diferentes tempos se mostra uma característica definidora da experiência de consumo contemporâneo.

2.3 A ODISSEIA NOSTÁLGICA PUBLICITÁRIA

Em toda sua plenitude, a palavra nostalgia pode ser interpretada como um termo nebuloso, sem muitos sinônimos que facilitem o entendimento de seu significado. Lembranças, recordações ou qualquer termo de cunho semelhante em nada se compara ao sentir nostálgico, onde sob a ótica de Davis (1979):

História, lembrança, recordação, reminiscência, revivificação e rememoração são apenas algumas das palavras na nossa língua que de alguma forma denotam o estado mental de um ser senciante que olha para trás no tempo. E, no entanto, sentimos que, por mais que difiram entre si (e é claro que diferem), nenhuma transmite exatamente o mesmo tom de sentimento que a "nostalgia". [...] Meramente lembrar-se dos lugares da nossa juventude não é o mesmo que sentir nostalgia por eles; nem mesmo a reminiscência ativa — por mais feliz, benigna ou atormentada que seja o seu conteúdo — capta necessariamente o estado subjetivo que associamos ao sentimento nostálgico. [...]

A nostalgia surge da tendência humana de atribuir significado afetivo a períodos e espaços do passado, estritamente fundamentais para a construção de identidade. Nesse processo, conforme analisa Boym (2001), o passado idealizado frequentemente entra em conflito com o presente, à medida que o conforto das memórias pode ofuscar a percepção da realidade contemporânea e das projeções futuras. Desde a conexão emocional com a juventude até a hipervalorização do antigo lar, a busca por refúgio no passado conquista valor emocional para o indivíduo. No entanto, ao transpassar os limites da realidade, a relação individual com essas memórias configura-se de maneira distorcida na qual as fronteiras entre lembranças factuais e construções idealizadas se dissipam, confundindo concepções reais das imaginárias a partir da idealização desse passado (Boym, 2001).

Portanto, implica-se como a nostalgia se trata de um processo ativo de idealização, capaz de reorganizar o passado, distorcendo-o em prol de uma narrativa afetiva mais confortável (Boym, 2001). No entanto, a própria compreensão popular desse fenômeno é, ironicamente, vítima de uma distorção similar. O termo "nostalgia" é frequentemente empregado de forma superficial, se afastando de sua complexidade histórica e sua trajetória conceitual, inicialmente retratada como uma doença psicológica no século XVII, percorrendo

um longo caminho até sua consolidação como uma emoção culturalmente reconhecida na contemporaneidade.

Etimologicamente, o termo nostalgia origina-se da fusão das palavras gregas *nostos* (retorno ao lar) e *algos* (dor, sofrimento), formando um conceito que, como resume Kundera (2002), representa "o sofrimento causado por um anseio insaciável de retorno". Foi justamente essa condição angustiante, na qual, ao ser amplamente observada em soldados no século XVII – deslocados de sua terra natal devido aos conflitos europeus da época –, evidenciou a necessidade de uma investigação médica, diante de um período em que a nostalgia não havia sido identificada. Neste contexto, a nostalgia foi descrita originalmente como uma patologia, investigada pelo estudante de medicina Johannes Hofer (1934), em sua tese: *Dissertatio Medica de Nostalgia*. Seu estudo de caso seminal focou-se em soldados suíços que, combatendo em terras estrangeiras, eram acometidos por um profundo mal-estar caracterizado por uma aversão ao ambiente estrangeiro e uma valorização idealizada de sua pátria. Esta manifestação inicial, interligava profundamente a nostalgia a um saudosismo patriótico e espacial (Diego, Ots, 2014). Um sofrimento atrelado à distância do lar geográfico que seria, mais tarde, ressignificado como um anseio pelo lar no tempo.

Entretanto, embora a pesquisa de Hofer tenha sido pioneira na nomeação do fenômeno, a condição por ele descrita já era observada em outros contextos nacionais. Antes mesmo de sua tese, manifestações similares eram já identificadas e patologizadas sob outras nomenclaturas. Durante a Guerra dos Trinta Anos (1618-1648), por exemplo, os soldados espanhóis eram acometidos por uma condição diagnosticada como *mal de corazón*, uma enfermidade com sintomas notavelmente afins à nostalgia (Rosen, 1975). O reconhecimento do fenômeno em diferentes culturas sugere que a nostalgia, batizada por Hofer, se tratava de uma síndrome que transcendia as fronteiras nacionais. Esta concepção de nostalgia como uma patologia do deslocamento espacial disseminou-se rapidamente pelos exércitos europeus, causando impacto tão significativo que, em 1733, o exército russo chegou a ameaçar enterrar vivos os soldados que apresentassem tais sintomas (Boym, 2001).

Fora de controle, a nostalgia era sinônimo de terror, sendo imune às tentativas de tratamento. Diante a um cenário em que a medicina demonstrava pouca eficiência, os médicos se preocupavam com suas inúteis tentativas de tratamento, que apenas distanciaram a nostalgia de uma possível cura. Conforme analisa Boym (2001), a própria premissa de uma cura espacial, indicando que o simples retorno ao lar poderia dissipar o sofrimento, se mostra falha, uma vez que o desespero interno ainda permanecia mesmo com o deslocamento para o espaço físico desejado (Boym, 2001). Assim, os valores patrióticos e a condição espacial já

não eram suficientes para a análise e definição da nostalgia, afinal, como é de amplo conhecimento atualmente, sua significação vai muito além disso.

Como uma epidemia pública, a nostalgia era baseada em uma sensação de perda não limitada à história pessoal. Tal sensação de perda não sugere necessariamente que o que se perdeu é lembrado adequadamente e que ainda se sabe onde procurá-lo. A nostalgia tornou-se cada vez menos curável. No final do século XVIII, os médicos descobriram que um retorno ao lar nem sempre tratava os sintomas. O objeto do anseio ocasionalmente migrava para terras distantes além dos limites da pátria. [...] Em todos os outros lugares do mundo, a nostalgia se transformou de uma doença tratável em uma doença incurável. [...] (Boym, 2001, p. 22-23)

Ainda sobre a ótica de Boym (2001): “a disseminação nostálgica não tem a ver apenas com o deslocamento de no espaço, mas também com a mudança na concepção de tempo”. Esse novo entendimento exigiu uma migração epistemológica, transferindo a investigação da nostalgia do domínio médico, que se mostrou incapaz de decifrar sua essência, para o âmbito da filosofia e da poesia romântica. Assim, a investigação se afasta de uma leitura simplista que a vinculava à pátria ou a um lugar concreto, uma vez que essa perspectiva se mostrava insuficiente para compreender a nostalgia em sua plena natureza. Diante da incapacidade do mundo exterior para explicar o fenômeno, o foco deslocou-se para o interior do indivíduo, sendo a única perspectiva capaz de reconhecer os anseios à luz das experiências temporais particulares: as memórias do passado e as expectativas para o futuro (Boym, 2001).

Com o esvaziamento do âmbito patriótico, a investigação sobre a nostalgia desloca-se decisivamente para o sentido individual. Contudo, embora o fator temporal tenha se revelado determinante, a dimensão espacial não foi simplesmente abandonada. Quando a compreensão nostálgica assume caráter individual, a relação espaço-tempo carrega valores intrínsecos mediante as experiências do indivíduo, seja por meio de dimensões externas, que tangem a relação com espaço, e dimensões internas, referidas ao tempo. Esse conceito também se reflete na concepção de espaço de experiência e o horizonte de expectativa, onde neste contexto, a experiência explica a assimilação e a lembrança, em contraponto a expectativa, que almeja encontrar um meio de pensar no futuro (Koselleck, 2006). Aplicando essa estrutura ao estudo da nostalgia, compreende-se que o sentimento não se trata mais de uma doença sobre o deslocamento geográfico, mas sim um fenômeno da temporalidade humana.

Desvirtuar seu sentido epistemológico para um caráter individual, além de destituir o status de doença, transforma a natureza nostálgica como fundamental para a experiência humana. No século XXI, a nostalgia emerge como uma força humana fundamental,

amplamente difundida e dotada de complexidade afetiva, destacando como pode ser experienciada por indivíduos de diferentes culturas, faixas etárias e que independem de qualquer fatores patológicos (Sedikides *et al.*, 2004).

Dessa forma, mesmo quando analisada por meio de mecanismos psicológicos, a nostalgia revela-se um processo cultural coletivo, ao mesmo tempo, configurada como um sentimento individual e autorreferente. Wildschut et al. (2006) sustentam que a nostalgia, ao evocar memórias pessoais que frequentemente incluem figuras significativas, fortalece o senso de pertencimento e a conexão social. Partindo de um sentido patriótico para uma emoção puramente social, a nostalgia transcende sua associação imediata com felicidade e conforto, e também atua solidificando a relação do sujeito com sua própria trajetória e em seus vínculos intrapessoais, incluindo com aqueles que já não se fazem presentes.

Esta compreensão da nostalgia como uma força simultaneamente íntima e coletiva encontra seu desdobramento mais radical em críticas às definições mais restritivas do fenômeno. Se autores como Holbrook e Schindler (1991) a associam principalmente a objetos ou experiências comuns no passado vivenciado, se alinhando à memória pessoal ou coletiva, estudos contemporâneos destacam que a resposta nostálgica pode emergir de uma associação puramente imaginativa com um passado idealizado. Nessa perspectiva, o gatilho para nostalgia nem sempre se manifesta de algo efetivamente experienciado, podendo emergir também entre a conexão que o indivíduo estabelece entre um signo cultural – seja um estilo, música, estética e etc. – a uma ideia afetiva de um tempo pretérito, como é o caso da nostalgia da geração Z pelos elementos dos anos 80. Sendo precisamente nesta capacidade de gerar afeto por referências não vividas que permite à nostalgia funcionar como uma ponte de comunicação e recurso identitário entre as gerações no presente.

3. PROCESSOS METODOLÓGICOS

Para esta pesquisa, os procedimentos metodológicos adotados visam analisar as distintas formas de recepção e consumo da série *Stranger Things* pelos públicos Millennials e geração Z. Utilizando predominantemente métodos qualitativos, o estudo também apresenta caráter exploratório, com a incorporação de elementos de análise quantitativa descritiva na etapa inicial de coleta de dados, a fim de mapear tendências gerais e perfis do público. A pesquisa se sustenta em materiais anteriores que também usam a série como objeto de estudo referente ao consumo nostálgico, servindo como base para sua sustentação teórica. Ademais, almeja-se que os resultados obtidos possam fomentar investigações futuras no campo do

consumo nostálgico transgeracional, contribuindo para a ampliação de perspectivas sobre o fenômeno.

Nesse sentido, a coleta de dados será guiada por meio da análise de conteúdo, conforme a perspectiva metodológica de Sampaio & Lycarião (2021), dividindo-se em duas etapas sequenciais: formulário digital e entrevistas semiestruturadas. Aplicando estas técnicas, identifica-se os padrões discursivos presentes nas falas dos participantes dos dois grupos geracionais (Laville & Dionne, 1999). Nesse processo, a comparação entre as perspectivas distintas possibilitou o mapeamento tanto das dissonâncias quanto das intersecções emergidas durante os depoimentos de ambas as gerações.

A escolha pela análise de conteúdo justifica-se pela natureza subjetiva do objeto de estudo. Apesar de terem um referencial comum – a série *Stranger Things* –, os públicos Millennial e da Geração Z constroem significados distintos, o que exigiu uma investigação que capture a pluralidade de suas interpretações. Conforme a perspectiva de Sampaio (2021):

Análise de conteúdo é uma técnica de pesquisa científica baseada em procedimentos sistemáticos, intersubjetivamente validados e públicos para 39 criar inferências válidas sobre determinados conteúdos verbais, visuais ou escritos, buscando descrever, quantificar ou interpretar certo fenômeno em termos de seus significados, intenções, consequências ou contextos. (Sampaio, 2021, p.17)

O procedimento se inicia por meio da elaboração de um questionário digital, construído a partir da plataforma *Google Forms*, compartilhando em grupos de redes sociais específicas, visando ser respondido por um público determinado. Contendo cerca de 18 perguntas – mesclando formatos abertos e fechados –, se mostrou pertinente delimitar o questionário somente ao público com afinidade ao objeto de estudo, conforme recomenda Bachini *et. al* (2024). Neste caso, os fãs de *Stranger Things* pertencentes às gerações analisadas durante a pesquisa.

Essa etapa funcionou como uma sondagem, antecedendo as entrevistas subsequentes e servindo como ponte para um contato mais aprofundado com o público-alvo. A aplicação do questionário beneficia tanto os respondentes, que compreendem a dinâmica da pesquisa com mais clareza, quanto o pesquisador, que pode testar a pertinência das questões (Gil, 2008). Apesar do teor menos exploratório – em comparação às entrevistas –, se demonstra como essencial para calibrar e orientar o rumo da pesquisa de maneira mais precisa (Bachini *et. al*, 2024).

Por fim, como último procedimento, as entrevistas semiestruturadas ocorreram de forma presencial e à distância, de acordo com a disponibilidade de cada participante. Esta técnica é fundamental para acessar a dimensão mais subjetiva do fenômeno, permitindo

aprofundamento na perspectiva e nas experiências do entrevistado (Bauer, Gaskell, 2002). De acordo com Taquette e Borges (2020), as entrevistas semiestruturadas se baseiam no encontro de duas pessoas, onde é necessário a condução da conversa, por meio do autor da entrevista, que se torna responsável por garantir confortabilidade e acessibilidade durante o diálogo. As entrevistas se configuram como um instrumento que capta narrativas pessoais e valores íntimos, atrelando-se a relação individual com a nostalgia.

Mesclando estrutura e flexibilidade (Ercan, Vrome, 2023), esse formato permitiu a condução da conversa de uma forma que garantisse a abrangência dos tópicos pré-definidos, ao mesmo tempo que incentiva intervenções espontâneas por parte do entrevistado, assim captando novas nuances (Gerhardt, Silveira, 2009). Além disso, permitem captar as experiências individuais com a série, oferecendo pontos de vista que traduzem com clareza os estudos de recepção que este trabalho objetiva alcançar.

Acompanhados do diálogo com a literatura ou ainda de dados oriundos de outras técnicas de coleta, os trechos das entrevistas são um importante recurso a ser mobilizado para respaldar teorias, questioná-las, assim como na defesa de seus argumentos pelo pesquisador (Rocha, 2021).

A opção por combinar diferentes técnicas alinha-se com a perspectiva de “triangulação metodológica”, proposta por Flick (2009), visando captar dimensões complementares e potencializar as interpretações da investigação. Portanto, como meio de análise de todas as perspectivas, os depoimentos verbais coletados durante as entrevistas foram registrados para efetuar a transcrição e, conseqüentemente, interpretar as respostas por meio da análise de conteúdo, destacando como estes registros foram fundamentais para a validação interpretativa (Flick, 2009).

4. COLETA DE DADOS

4.1 QUESTIONÁRIO

Para a aplicação do questionário, foram utilizadas as ferramentas disponíveis no Google Forms. Contendo um roteiro com 13 perguntas, que mesclam 7 perguntas fechadas com 6 abertas, o questionário foi divulgado dentro de grupos e fandoms nas redes sociais, totalizando respostas de 51 participantes. Os participantes apresentaram perfis variados, com idades entre 17 à 48 anos, abrangendo os dois públicos geracionais analisados durante toda a pesquisa.

Inicialmente, as perguntas foram voltadas a fim de compreender o perfil demográfico dos participantes:

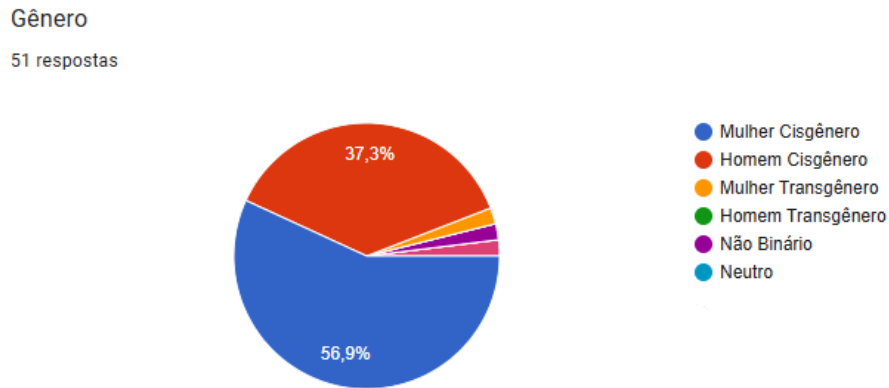
Gráfico 1 - Faixa etária



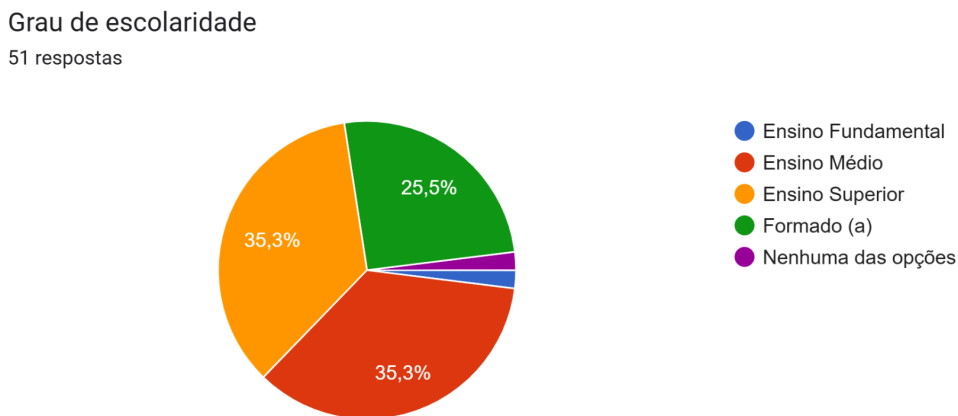
Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Entre as 51 respostas coletadas, a distribuição entre as gerações Z e Millennial revela uma predominância significativa dos zoomers, que representam 34 das respostas (66,8%). Os millennials aparecem em segundo lugar, com 13 respostas (25,40%). É importante destacar, ainda, a participação de 4 respondentes (7,8%) pertencentes à geração X – com idade superior a 45 anos –, os quais, embora em menor número, integram uma faixa de transição geracional e apresentam relevância para o estudo devido à sua relação nostálgica com os anos 80. Esses valores apontam como, apesar da forte presença dos millennials que vivenciaram as décadas de 80 e 90, os mais jovens continuam sendo o público majoritário da série.

Em seguida, ainda sobre o perfil demográfico, as perguntas focaram na identificação de gênero e grau de escolaridade dos participantes:

Gráfico 2 - Identificação de gênero

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Gráfico 3 - Grau de escolaridade

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Os dados referentes ao gênero dos respondentes indicam predominância do sexo feminino, onde a soma das participantes que se identificam como cisgênero ou transgênero resulta em 30 respostas (59% ao todo). Em seguida, o público masculino aparece com 19 respostas (37,3%), e por fim, 1 (2%) marcou como não binário e 1 (2%) preferiu não informar. Quanto ao grau de escolaridade, houve um empate de 18 respostas (35,3% cada) entre aqueles que estão realizando o ensino médio e superior. Atrás deles, se encontram os formandos, compondo 13 das respostas (25,5%) e apenas 1 (2%) que ainda está no ensino fundamental, além de uma resposta isolada que indicou não pertencer a nenhuma das opções.

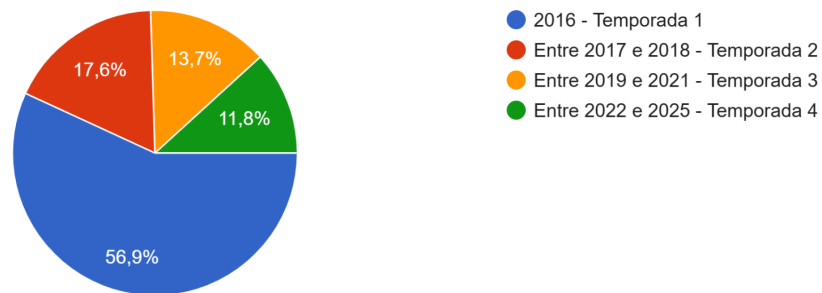
Referente ao perfil dos consumidores de *Stranger Things* que participaram desta pesquisa, é notável como, independente de gênero ou grau de escolaridade, a maioria massiva

corresponde a geração Z. Este resultado atrela-se à estimativa proposta pela *Statista* (figura 3) de que os jovens dessa faixa são o público mais efetivo da série, mesmo considerando a significativa participação dos millennials. A justificativa por trás desses números será analisada posteriormente durante o capítulo.

Ultrapassando a etapa demográfica, as perguntas seguintes focam na experiência inicial e no processo em se tornar fã. De modo geral, observou-se como a maioria dos participantes demonstraram fidelidade à série e retrataram sua experiência como um fator emocional, destacando o interesse pelos aspectos nostálgicos e a participação ativa em fandoms da série.

Gráfico 4 - Ano que começaram a assistir Stranger Things

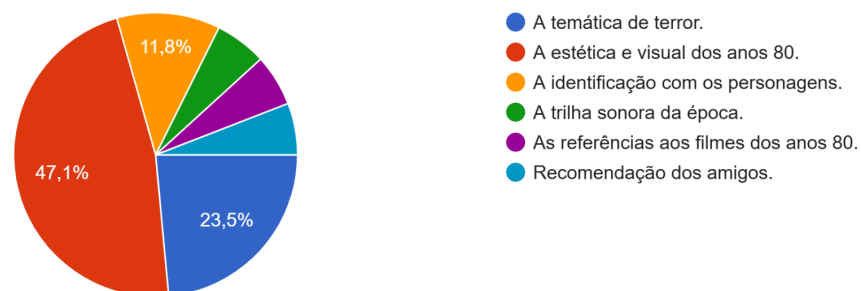
Quando começou a assistir a série?
51 respostas



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Gráfico 5 - Motivação para assistir a série

Inicialmente, o que mais te motivou a assistir a série?
51 respostas

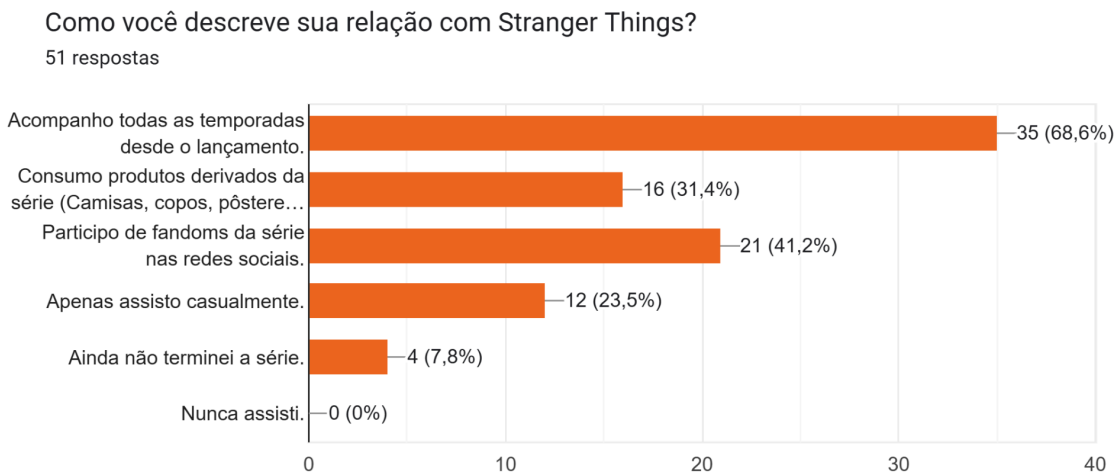


Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Para a maioria dos entrevistados, o primeiro contato com a série ocorreu logo após seu lançamento, com 29 dos participantes (56,9%) afirmando acompanhá-la desde 2016. Embora as motivações iniciais sejam diversas, a estética e os elementos inspirados nos anos 1980 emergem como o fator central, citados por 59% dos respondentes. Esse fenômeno pode ser interpretado a partir da concepção de Jameson (1991), que aponta como na pós-modernidade o passado não é necessariamente reciclado por seu contexto original, mas sim por um repertório de estilos e sensações. Esse padrão se repete em todas as faixas etárias dos participantes, o que mostra como a proposta nostálgica em torno dos anos 80 engatilha tanto o público mais velho quanto aos juvenis sob um mesmo interesse, mas com distintas motivações para consumir a nostalgia por esse período.

Em relação à suas perspectivas como fãs, buscando compreender em que momento a série os conquistou e quais fatores foram essenciais nesse processo, foram feitas as seguintes perguntas:

Gráfico 6 - Relação com a série



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Especificamente nesta pergunta, os participantes tinham direito a mais de uma resposta, de acordo com as atividades que os mesmos exercem em seu papel como fã (ou não) da obra. Ao evidenciar como as opções “Acompanho desde o lançamento”, “Consumo produtos derivados” e “Participo de fandoms nas redes sociais” exibem a maioria das respostas, sobrepondo aqueles que assistem apenas de forma casual, observa-se como os

participantes expressam uma conexão fiel e profunda com a série. Essa relação transcende o consumo dentro da plataforma para buscar expandir sua experiência através de produtos derivados e da integração em comunidades. Essa dinâmica transforma o consumo em uma prática complementar e social, que intensifica tanto a divulgação orgânica da série quanto a fidelização profunda desse público (Jenkins, 2009).

Entendendo a profundidade dessa relação em grande parcela dos participantes, a questão seguinte se tratou de uma pergunta aberta: “o que te cativou a se tornar fã?”. Para a análise de todas as respostas, é fundamental a categorização das respostas mediante os padrões encontrados nos discursos, além de destacar as mais pertinentes. Dessa forma, a pesquisa garante maior entendimento e organização dos dados. Sendo assim, a divisão dessas categorias se deu da seguinte forma:

- 1) **Estética oitentista** - Sendo a categoria mais citada, leva em conta todos os fatores visuais, referências e trilha sonora em torno da cultura oitentista. Com destaque para a resposta: “O cuidado que a série tem em recriar cenários que eram comum nos anos 80 acabou me atraindo, de fato você sente que os personagens estão vivendo naquela época e sente a vontade de reviver tudo aquilo mesmo que esteja distante da época em que de fato tenha nascido.”
- 2) **Sentimento de nostalgia e conforto** - Leva em consideração tanto quem apontou se sentir confortável por conta da estética, mesmo considerando que não viveu a época, quanto quem de fato se sentiu nostálgico por reviver os anos 80, como é observado na seguinte resposta: “Tudo, comecei a assistir com a minha filha, me encantei com o retorno a década de 80, as músicas, as citações criativas de filmes, personagens, enfim tudo da época. Ou seja, uma nostalgia deliciosa.”
- 3) **Dinâmicas entre os personagens** - Muitos demonstram interesse na amizade entre as crianças principais, com citações sobre “amar a amizade entre eles” e o “jeito carismático de cada um”.
- 4) **Fantasia e ficção científica** - Além da nostalgia e a “vibe dos anos 80”, diversas respostas revelam um interesse pela temática da série, destacando o interesse nos “monstros” e nos “mistérios a cada temporada”.

Em suma, os dados revelam que, embora o horror sobrenatural e a ficção científica sustentem a narrativa, a estética oitentista e o apelo nostálgico atuam como os principais pilares de atração inicial. O interesse dos participantes pela estética e nostalgia da série

corroborar com a ideia de que a relação com a série vai além de seu consumo apenas como um produto midiático, mas também um ato de construção de identidades, servindo como uma ferramenta de autoidentificação e pertencimento a um imaginário coletivo (Bauman, 2008). Esse processo de identificação se estende até na relação com os personagens, alguns indicam que: “acompanhar o crescimento dos personagens é excelente, o amadurecimento, cada superação, você cresce junto com eles”.

Ao compreender como a estética e sensação nostálgica são de fato o motor principal de interesse pela série, a etapa seguinte do questionário buscou se aprofundar no relacionamento afetivo com os anos 80 e como a nostalgia é experimentada, individualmente, entre os respondentes.

Gráfico 7 - Relação com os anos 80

Qual sua relação com os anos 80?
51 respostas



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Sobre a relação direta com essa época, as respostas revelam uma predominância desproporcional do público que não vivenciou esse período em detrimento aos que de fato viveram. 42 dos participantes (82,4%), sendo tanto zoomers quanto millennials mais novos, deixaram claro a admiração pelos anos 80, contra apenas 5 respostas (9,8%) de participantes que são desse período, além de 4 respostas (7,8%) que mostraram indiferença por essa época. Apesar das diferenças de geração, os admiradores do período oitentista totalizam 92,2% da enquete ao todo, sobrepondo a minoria que não sente conexão alguma.

Ainda nesse sentido, mais uma pergunta aberta foi realizada, abordando desta vez o sentimento nostálgico direcionado à série: “Stranger Things te desperta nostalgia? Em quais

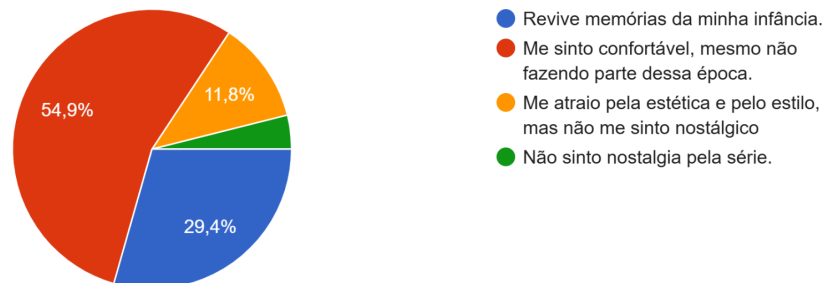
momentos?”. Objetivando entender os padrões por trás das justificativas de sentir ou não nostalgia, foram divididas quatro categorias a partir das respostas:

- 1) **Admiração estética** - A maioria dos participantes admitem sentir nostalgia mesmo não sendo da época em questão, respostas como: “não sou dos anos 80/90 mas a estética da época me desperta uma sensação boa” ou “me desperta uma nostalgia de algo que eu não vivi porém gostaria de ter vivido ao menos um breve momento”.
- 2) **Associação com a infância** - Essa categoria diz respeito tanto aos que já são dos anos 80 quanto aos mais jovens que conectam a sensação de simplicidade com a própria infância em outras épocas.
- 3) **Pouca tecnologia** - Uma parcela considerável apontou que a escassez de tecnologia também é relevante nesse sentido, com respostas como: “eles não usam celular e isso me lembra muito minha época quando criança”.
- 4) **Não sentem nostalgia** - Poucas respostas sobre não sentir nostalgia.

Os relatos revelam que a ambientação de *Stranger Things*, mesmo com a maior parcela admitindo consumir a série de uma forma nostálgica, ainda se suscitam recepções distintas, chegando a gerar certas ambiguidades interpretativas entre os participantes, como por exemplo: “não diria uma nostalgia, mas sim uma admiração”. Enquanto a maioria estabelece uma conexão emocional com a obra, seja pela nostalgia biográfica por ter experienciado a época diretamente ou por uma nostalgia vicária, construída a partir do consumo de signos dos anos 80 e 90 transmitidos de forma cultural por influência da mídia ou da própria família, se destaca como uma parcela menor demonstra interesse apenas pelo visual. Na perspectiva de Lipovetsky (2007), esse tipo de consumo observado é pautado principalmente pela estética, onde consumir a partir de valores efêmeros, como o design da série, sobrepõe os vínculos afetivos. Embora o saudosismo prevaleça, a coexistência de espectadores que são atraídos apenas por um fator de estilização evidencia uma forma de consumo capaz de substituir a profundidade e conexão pessoal pela apropriação de estereótipos visuais (Jameson, 1991).

Gráfico 8 - Como a nostalgia é sentida

Como a série desperta essa nostalgia em você?
51 respostas



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

A maioria dos participantes ainda demonstram consumir de forma nostálgica, com 28 respostas (54,9%) apontando como se sentem confortáveis mesmo não sendo parte da época, além de 15 respostas (29,4%) sobre como a série desperta memórias da infância, com pessoas tanto da geração Z quanto millennials escolhendo essa opção. Enquanto, 6 pessoas (11,8%) apenas gostam da estética mas sem sentir nostalgia, junto a mais 2 pessoas (3,9%) que não sentem nostalgia de forma alguma.

Para avaliar a profundidade do vínculo do público com a estética oitentista, a investigação avançou além do hábito de consumo nostálgico, buscando também mensurar o papel de *Stranger Things* como um catalisador de novos interesses culturais. Para tanto, foram formuladas duas questões abertas: “Você costuma consumir produtos pela nostalgia? Se sim, quais?” e “Assistir *Stranger Things* fez você se interessar em conteúdos dos anos 80/90 que não conhecia?”. A análise das respostas revela, primeiramente, uma predominância quase absoluta do consumo nostálgico, com apenas quatro entrevistados declarando não se engajar nessa prática. Em contraponto, o impacto pós *Stranger Things* mostrou recepções mistas, variando entre os participantes que já consumiam previamente os elementos nostálgicos presentes na série e os que passaram a conhecer e consumir após esse contato, com destaque para Kate Bush, The Clash, aparelhos Walkman e o jogo *Dungeons & Dragons*, sendo os elementos descobertos mais citados pelos jovens.

A fim de definir o perfil desses consumidores e identificar padrões de comportamento com maior precisão, se procedeu novamente a categorização das respostas, revelando como o consumo abrange tanto um repertório prévio de signos já conhecidos quanto a descoberta de novos elementos:

- 1) **Novos interesses motivados pela série** - Sendo a mais frequente, representa o público que passou a consumir conteúdos do passado devido ao contato com a série. Incluindo a descoberta de artistas e objetos que os participantes não conheciam ou não utilizavam, como por exemplo: "alguns cantores como Kate Bush e Prince, o walkman que eu conhecia mas não usei" ou "me fez querer comprar roupas da época, ou até improvisar com as que já tenho".
- 2) **Repertório herdado e familiar** - Muitos afirmam que o consumo é motivado pelo convívio social e geracional anterior à exibição da série. Os respondentes indicam que esse gosto estava previamente presente em suas rotinas, muito por conta da influência de parentes desde a infância que já os introduziram a essa estética e produtos desde cedo, como: "por uma influência dos meus pais cresci ouvindo os artistas mais famosos da época. Toda essa influência fez com que eu adrentasse mais ainda nesse universo". O consumo nostálgico por gerações anteriores já era frequente e enraizado para muitos, com a série reforçando esse hábito.
- 3) **Memória afetiva** - Compreende o consumo de conteúdos da época em que o respondente era criança. Alguns relatos como: "consumo muito conteúdo que me remeta a essa época [...], vivi essa década intensamente mesmo sendo pequena".
- 4) **Preferência pela estética retrô** - Nem todos revelam sentir apego por fatores nostálgicos ao consumir a série ou conteúdos de outras épocas, apenas um interesse técnico pelo visual retrô por uma lógica de superioridade às estéticas atuais. Existe uma valorização do conteúdo em si, como a ideia de que músicas antigas são: "mais bonitas, tem emoção, instrumentos, coisa que não tem mais hoje em dia".

A análise dos comportamentos revela que tanto a série quanto o consumo nostálgico em geral funcionam em um sentido de identidade e pertencimento. Essa construção identitária observada nos participantes se manifesta a partir da descoberta de novos ícones culturais – como a Kate Bush por exemplo – e no reforço por meio dos laços geracionais, onde familiares mais velhos podem apresentar elementos de sua época para compor o repertório de gerações mais novas. Desse modo, *Stranger Things* pode transformar esse repertório em uma ferramenta de autoidentificação que preenche lacunas de expressividade e conexão no cenário cultural contemporâneo, inserindo os fãs em um imaginário coletivo partilhado (Bauman, 2008).

Por fim, a última pergunta da pesquisa tange a perspectiva dos participantes em relação a estética oitentista presente na obra. Objetivando reconhecer se a década de 80 é de

fato um pilar essencial para que a proposta da série funcione e seja efetiva ao público, a seguinte pergunta foi realizada: “Você sente que perderia a conexão e o interesse pela série caso se passasse em tempos mais recentes?”.

As respostas revelam uma aparente contradição, onde a maioria dos participantes entende que transferir a ambientação para uma época mais recente esvaziaria a essência da série, descaracterizando sua proposta central. No entanto, uma parcela significativa afirma que, mesmo nesse cenário hipotético, não perderia o interesse pela produção. Esse impasse aponta para uma divisão interpretativa sobre o que fundamenta o vínculo com a obra. Para analisar com maior precisão esse fenômeno, as manifestações foram categorizadas conforme os padrões discursivos identificados, destacando as melhores respostas para cada categoria, conforme sistematizado a seguir:

1) Perderia a conexão: a época é um fator essencial

Resposta 1 - “Acho que não seria a mesma coisa pois os anos 80 foram muito marcantes para toda uma geração servindo inclusive de referência para música, moda e outros aspectos até o dia de hoje.”

Resposta 2 - “Acho que sim, toda a mágica da série é composta pela época que ela se passa, pelas cores, pelas músicas.”

Resposta 3 - “Os anos 80 fazem parte da identidade da série e se passasse nos atuais, perderia um pouco do brilho e da magia.”

Resposta 4 - “Não seria a mesma coisa, a nostalgia e emoção daquela época realmente fazem toda diferença.”

Essa perspectiva compõe uma grande parcela de respostas dos participantes, demonstrando que a década de 80 se mostra uma peça essencial para a temática. A valorização de conceitos como “magia”, “brilho” e a “nostalgia da época” revela que a ambientação funciona como uma âncora espaço-temporal fundamental. Sua função transcende a estilização para se tornar o próprio filtro sensorial e afetivo através do qual a história é percebida e validada. A hipótese de uma transposição para tempos recentes é interpretada por alguns fãs como uma descaracterização significativa, onde esse cenário tornaria a série “genérica”, ou como citada por um deles: “se tornaria mais do mesmo”.

2) Perderia a conexão: a tecnologia é um fator relevante

Resposta 1 - “Acredito que sim. Imagina um celular ao invés dos perrengues de um rádio daqueles que eles usam, teria nos tirado grandes cenas de desespero por falta de comunicação deles.”

Resposta 2 - Perderia o interesse por conta da questão da tecnologia. O conteúdo da época atual é muito desinteressante.”

Resposta 3 - “Perderia a essência, um celular resolveria tudo muito rápido.”

Esta categoria destaca uma forte percepção do papel estruturante da tecnologia – ou de sua ausência – na construção narrativa e no engajamento afetivo. Os participantes identificam a limitação tecnológica como um fator narrativo crucial que intensifica o suspense e as situações dramáticas da série. Em perguntas anteriores, houveram depoimentos sobre a ausência de celulares ser um fator que potencializa o impacto da nostalgia, devido a associação com a infância que muitos millennials viveram sem a presença desses aparelhos. Os zoomers também demonstram admirar essa dinâmica durante a narrativa, considerando um componente de autenticidade dentro da ficção. Como aponta Boym (2001), a nostalgia de forma reflexiva também serve para questionar aspectos do cenário contemporâneo.

3) Não perderia a conexão: a essência está no enredo e nos personagens

Resposta 1 - “Não, creio que a essência da série vai além da época em que se passa. Só depende do enredo ser relevante.”

Resposta 2 - “Acredito que a série se perderia dentro da sua própria proposta, mas não acredito que seja um motivo que me faria perder o interesse.”

Resposta 3 - “Não! As referências são mais como trazer o que acontece dentro daquela "realidade" da série a ficção do que os personagens consomem naquele período, então acredito que daria pra fazer a mesma coisa com referências do século XXI.”

Resposta 4 - “Acredito que não seria a mesma coisa, mas a dinâmica entre os personagens me prenderia.”

Em contrapartida, uma parcela significativa da pesquisa demonstra como a ambientação e período são menos relevantes que a constância da história e do enredo. Isso mostra que no âmbito de *Stranger Things*, mesmo que o caráter nostálgico seja um dos mecanismos principais, a série como produto ainda é capaz de satisfazer os fãs se sustentando apenas na história e temática ficcional. Alguns ainda consideram que a “presença de monstros” é um cenário relevante que independe de uma ambientação específica. Aqui, a nostalgia funciona como um valor agregado e até como artifício de atração, porém, implica-se como a série pode ser apreciada apenas por sua narrativa.

4.2 ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS

Para a coleta de dados, foram conduzidas nove entrevistas semiestruturadas com espectadores de *Stranger Things*, distribuídos entre cinco participantes da Geração Z e quatro millennials. O roteiro, composto por 25 perguntas abertas, serviu como guia, permitindo a adaptação do fluxo de acordo com as respostas de cada entrevistado. Essa flexibilidade, característica do método (Ercan & Vrome, 2023), foi essencial para aprofundar temas relevantes e capturar nuances individuais sem desviar do foco da pesquisa.

Delineando seus perfis, os entrevistados da geração Z apresentam idades entre 17 a 23 anos, sendo quatro homens e apenas uma mulher. Em contraponto, os millennials aparecem com idades entre 29 a 45 anos, dessa vez sendo três mulheres e um homem. Além disso, como forma de proteção à privacidade dos participantes, serão retratados de forma anônima, onde estarão representados não por seus nomes mas por suas gerações.

A sistematização e interpretação das respostas seguirão uma análise temática, sendo organizada em categorias analíticas que, ao destacar os trechos mais significativos, facilitam a comparação estrutural entre os grupos geracionais. Essa organização assegura que a discussão dos dados responda diretamente aos objetivos específicos do trabalho, conforme a seguinte divisão:

4.2.1 Percepção inicial

As primeiras perguntas das entrevistas focaram nas experiências iniciais dos participantes com *Stranger Things* e no processo em se tornarem fãs da série. Quando

perguntados sobre como conheceram a série, a grande maioria citou a recomendação de amigos ou parentes, com exceção de três participantes, que indicaram ter conhecido a série exclusivamente pelas redes sociais ou publicidades da *Netflix*. Essa predominância de recomendações pelo “boca a boca” consegue sinalizar como a série se consolidou como uma peça cultural de referência, sendo um conteúdo essencial para o repertório audiovisual atualmente.

Referente a relação individual com a série, mesmo com a maioria se considerando fã, ainda existe uma certa diversificação nas respostas, entre elas “não me considero fã mas gostei bastante”, “assisto de forma casual” ou “só gosto até certas temporadas”. No geral, as relações dos participantes com a série é significativa, considerando que mesmo aqueles que não se intitulam fãs ainda conseguem apreciar a série de forma sólida. Desde valores como identificação com personagens, o apego a sensação de conforto ou até a associação com determinados momentos ou indivíduos do repertório pessoal, são qualidades apreciadas e reconhecidas mesmo por um público mais casual.

Essa percepção mais ponderada, porém ainda positiva, fica clara nas respostas à pergunta “O que a série fez para te conquistar?”. Dois depoimentos se destacam, justamente por virem de participantes que não se declaram fãs assíduos:

“Eu acho a história bem original, foge um pouco do clichê. Também gosto da simplicidade da série, algo com pouca tecnologia, um fator que foge do meu habitual. Todas as características diferentes, como os estilos de roupa e cabelo são o que me chamam atenção.” (GEN Z 1)

“Acho que desde a primeira temporada eu me apeguei a história e me fez lembrar certos pontos da minha vida, como músicas, filmes, roupas, estilo.” (MILLENNIAL 1)

A análise dessa questão revela ainda um fator estrutural, pois existe um interesse pela estética oitentista em uma parcela significativa dos participantes, como um gancho inicial eficaz mesmo entre aqueles que não apresentam um vínculo tão profundo. Essa apreciação geral pelo cenário nostálgico é evidente em declarações como: “O que me interessou foi basicamente tudo dos anos 80. Eu amo essa estética.” ou “Acho que a vibe dos anos 80, a trilha sonora”. Traçando divergências entre essas recepções, é notável como para os zoomers, essa ambientação oitentista se trata mais de atração exótica ou curiosidade por um período percebido como “diferente e mais simples”, marcado positivamente pela ausência da tecnologia atual, retratado pelo entrevistado acima como “um fator que foge do meu habitual”. Já para os millennials, o mecanismo principal é o reconhecimento e as memórias afetivas que são ativadas pela ambientação:

“Além disso, como nos anos 80 eu estava na minha juventude acho que esse fator também me chama atenção.” (MILLENNIAL 2)

Estas perspectivas confirmam como a nostalgia, seja uma novidade estética ou um gatilho de memória, se demonstra como um componente intrínseco e bem-sucedido na fórmula da série, capaz de cativar até mesmo espectadores menos fervorosos. Portanto, um recurso fundamental a ser explorado em seu viés afetivo, sendo possível criar essas pontes entre tempos e audiências distintas observado nos participantes (Gajanova, 2020).

Buscando se aprofundar mais neste âmbito, os entrevistados se deparam com a próxima questão: “Você possui algum vínculo emocional com os anos 80?”. As respostas, sintetizadas a partir da tabela abaixo revelam os mecanismos específicos pelos quais esse vínculo é construído ou resgatado por cada grupo:

Quadro 1 - Relação dos entrevistados com os anos 80.

Entrevistado(a)	Resposta	Natureza do vínculo
Gen Z 1	“Não vivenciei, mas foi um dos motivos de ter despertado meu interesse. Eu tenho interesse por essa época, gosto dos estilos.”	Atração estética
Gen Z 2	“Meu pai tem um monte de discos, tem CD's também, ele tocava muito música dos anos 80. Eu adoro essa vibe desde criança.”	Transmissão familiar
Gen Z 3	“Tenho, principalmente por conta dos estilos de roupas e das músicas também. As formas de arte, né, dos anos 80.”	Atração estética
Gen Z 4	“Eu tenho, porque desde muito pequeno minha tia sempre escutava música, dos anos 80, sabe. Também tenho interesse na estética dos anos 80, principalmente nas roupas.”	Transmissão familiar e atração estética
Gen Z 5	“Eu conhecia as coisas dos anos 80 por causa da minha avó, [...] e acabou me apresentando essas coisas quando eu era criança.”	Transmissão familiar
Millennial 1	“Sim, a série me lembra de coisas da minha época.”	Memórias vivenciais
Millennial 2	“Não vivenciei tanto a época, sou mais dos anos 90, mas eu gosto da estética, das músicas, é algo mais centrado na estética mesmo.”	Admiração estética
Millennial 3	“Sim, por eu ter vivido essa época eu acho que	Memórias vivenciais

	existe esse vínculo, né?”	
Millennial 4	“Eu nasci nos anos 80 e sou espectadora de televisão desde pequena.”	Memórias vivenciais

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Todos os participantes apresentam padrões que confirmam a divisão geracional central desta pesquisa. Para a Geração Z, a relação com os anos 80 exemplifica o que Hutcheon (2006) discute sobre a apropriação criativa, onde para esses participantes, existe um equilíbrio entre o senso estético por signos vintage e a transmissão via herança familiar, priorizando menos uma busca por fidelidade histórica para focar na reescrita do passado através de uma lente contemporânea. Para os millennials, a maioria mostra essa relação a partir da associação com as memórias da própria juventude, com exceção apenas do participante “Millennial 2”, que se destaca na pesquisa por fazer parte da transição de gerações, sendo mais afetivo pela década de 90.

Ainda sobre os millennials, se enfatiza como o acesso dessas memórias íntegras relacionadas aos anos 80 se tornam adaptadas a um novo contexto, por meio de uma reprodução cultural que condensa um passado que já não é diretamente habitado, apenas ofertado como um produto midiático readaptado. Essa geração se depara com um sentimento paradoxal, no qual, ainda que possam se reconhecer no passado apresentado, seu consumo se dá por uma mediação histórica, se caracterizando como, além de apenas herdeiros afetivos, mas também espectadores de uma experiência geracional (Nora, 1993). Em contraste, é perceptível como a geração Z se relaciona com o mesmo período sem a mesma perspectiva baseada em memória direta, mas por meio de um repertório já ressignificado e herdado culturalmente.

4.2.2 Despertar nostálgico: gatilhos e experiências

Nessa categoria, as perguntas mudam de direção e buscam entender o sentimento nostálgico em torno de *Stranger Things*. Primeiramente, foi perguntado aos entrevistados se sentem nostalgia com a série, com praticamente todos afirmando que sim. Todavia, existiram ponderamentos entre as respostas, com alguns salientando que “não vivenciei a época” ou reforçando a natureza desse sentimento “conheci as músicas da época por causa do meu pai”. Isso confirma como a nostalgia, mesmo diante de uma definição concreta, pode advir de diversas experiências e não somente pela vivência direta.

Referente aos momentos e elementos que os participantes lembram de despertarem nostalgia, a música, a moda e associação com filmes antigos foram elementos presentes em todas as respostas, com destaque também aos momentos das crianças andando de bicicleta ou a identificação com as dinâmicas de amizade entre o grupo principal. Duas das entrevistadas millennials ainda revelaram que tinham cortes de cabelo semelhantes aos dos personagens quando eram mais novas, o que aponta a questão da identificação como motivadora de nostalgia, sendo que uma delas associa que: “Me fez recordar a melhor fase da minha vida”.

Apesar de muitos dos participantes demonstrarem confusão para explicar o sentido dessa nostalgia, alguns dos entrevistados – incluindo os mais novos –, conseguem reconhecer a origem desse processo, com respostas como:

“Eu não vivenciei a época, mas eu também presenciei uma época em que a tecnologia não era tão predominante no Brasil. Então eu sinto uma certa nostalgia por tempos mais simples.” (GEN Z 1)

“Acredito que por conta das coisas que, apesar de não serem da época – eu sou de 2002 – tudo que fazia sucesso eram as coisas dos anos 80 e 90. Então eu peguei a época do sucesso, se tornou algo muito presente na minha infância.” (GEN Z 3)

“Acredito que essa nostalgia vêm de me identificar e desejar voltar pro tempo em que eu era criança. Essas músicas não são da minha época, mas eu consumi durante a infância.” (GEN Z 4)

“Porque ela me faz lembrar de uma série dessas referências, né? Assim, eu lembro que acho que a primeira temporada tinha uma referência forte a ET, por exemplo, né? Que é um filme que eu amava, assim, eu gostava muito do filme. Também acho que tenha alguma relação com fabricação de gosto, nesse sentido acho que tem uma nostalgia também, porque talvez sejam narrativas mais difíceis de encontrar em outros produtos hoje.” (MILLENNIAL 4)

A questão tecnológica é, conforme explicitado pelo participante "Gen Z 1", um pilar central na construção dessa nostalgia. A pergunta “Você acha que a ausência de internet e poucas tecnologias também influenciam na nostalgia?” obteve resposta unânime, com todos os entrevistados reconhecendo esse fator como um intensificador do sentimento nostálgico e, por extensão, do interesse pela série. Emerge uma associação forte entre o período pré-digital e uma simplicidade idealizada, na qual as relações são descritas como mais autênticas e a comunicação mais "real". Para os millennials, essa percepção se vincula a uma sensação de perda de valores sociais e modos de interação considerados mais ricos, com os participantes da geração Z reafirmando esse posicionamento ao apontar que a tecnologia atual “atrapalha a conexão”. Essa convergência de opiniões revela como a ausência de dispositivos digitais na narrativa é percebida como um traço positivo e atraente por ambas as gerações, destacando uma maior valorização cultural dos modos de vida e comunicação anteriores à hiperconectividade digital (Jurgenson, 2019). Enquanto os millennials – com exceção do

“Millennial 2” que conviveu mais com os anos 90 – experienciaram um mundo antes das grandes inovações tecnológicas, a maioria dos zoomers mostram interesse em ter experienciado esse mundo, mesmo ponderando que alguns presenciaram, em seus contextos individuais no Brasil, uma infância com acesso tecnológico limitado, ainda que inserida em uma era já marcada por esses avanços.

Porém, apesar dessa perspectiva influenciar no consumo da série, muitos ainda reconhecem a essencialidade da tecnologia:

“Acho que avançar com as tecnologias é sempre importante, mas substituiu muitas coisas que vivíamos e fazíamos.” (MILLENNIAL 1)

“Antigamente o acesso a essas produções era mais limitado, só era possível rever a partir do VHS, agora com o streaming é muito mais acessível. Hoje você tem uma oferta grande de bases de dados com muito arquivo, né? Assim, essa memória ela tá fácil de acessar, né? E isso muda também a nossa relação com o consumo nostálgico, intensifica o consumo.” (MILLENNIAL 4)

A resposta da participante “Millennial 4” ressalta ainda a importância das novas formas de consumo que foram evoluídas por conta do acesso à tecnologia. A evolução do consumo a partir do streaming, reverbera em *Stranger Things*, que além de ser uma produção de acesso facilitado e que intensifica comportamentos de consumidores, como a prática de maratonar, também funciona como um arquivo afetivo que permite aos telespectadores poderem revisitar memórias ou antigas produções durante o consumo da série.

Por essa lógica, salienta-se que mesmo com o fator tecnologia não sendo reconhecido como uma problemática, o seu excesso ainda é percebido como um obstáculo que prejudica as dinâmicas sociais. Dessa forma, sua ausência é um motor essencial para o contexto da obra, onde os consumidores podem revisitar ou descobrir um momento da história em que a supersaturação tecnológica ainda não havia afetado as relações humanas, o que de alguma forma, fomenta a nostalgia por essa simplicidade e intimidade.

Por fim, sintetizando toda a magnitude e a singularidade do impacto em torno da série, buscou-se investigar se *Stranger Things* se trata de um fenômeno cultural único ou que pode ser replicado. Ao serem questionados se outra obra poderia causar nostalgia de forma similar, a percepção majoritária, sobretudo entre os millennials, foi a de que a série ocupa um lugar pioneiro, com citações de que “é muito difícil outra série atingir da mesma forma”. Essa concepção fica evidente na fala do entrevistado:

“Eu acho que muitas tentaram, mas eu acho que *Stranger Things* meio que inaugurou essa onda de nostalgia dos anos 80.” (MILLENNIAL 2)

Portanto, essa concepção confirma *Stranger Things* como um componente importante para configurar estruturas e direcionamentos na comunicação de um gênero nostálgico na

indústria. Em consonância, para a geração Z, considerando como seu repertório comparativo é limitado, a série se consolida como uma experiência inédita: “algo que eu nunca vi em nenhuma outra série”. Esse depoimento demonstra como a série se tornou um importante canal de acesso, capaz de expandir as formas de como essa geração consegue se relacionar com o passado de uma forma particular.

4.2.3 Práticas de consumo nostálgico

Saindo da análise do relacionamento com a série, esta categoria objetiva o discernimento do perfil nostálgico dos participantes, como forma de traçar seus hábitos de consumo nostálgico e a relação com o sentimento em si, independente do objeto da série. Sendo válido ressaltar que houveram perguntas direcionadas ao grupo mais jovem da pesquisa, buscando dissecar suas próprias opiniões acerca do consumo nostálgico por uma época a qual não lhe pertencem.

A primeira pergunta dessa vertente foi referente a se considerarem ou não pessoas nostálgicas. De modo geral, todos demonstraram uma relação forte com a nostalgia, mas nem todos se consideram puramente nostálgicos, com alguns destacando certas observações de como lidam com o sentimento:

“Acho que em situações específicas eu me sinto bem nostálgica, mas não com tanta frequência. Não é algo que eu busco sentir, apenas sinto em momentos aleatórios.” (GEN Z 5)

“Não sei se sou exatamente uma pessoa nostálgica, mas gosto de guardar memórias e consumir coisas que tenham haver com minha memória.” (MILLENNIAL 4)

Para aprofundar a análise sobre o engajamento nostálgico, as questões subsequentes investigaram a frequência e os motivos do consumo orientado pelo passado. Quando questionados se costumam consumir produtos movidos pela nostalgia, a esmagadora maioria dos entrevistados respondeu afirmativamente. Apenas dois participantes foram exceções, indicando que, mesmo ao nutrir uma relação afetiva com o passado, este não é um fator determinante em suas decisões de compra. Dentre os produtos mencionados, existe um padrão que reforça as respostas do questionário, onde a música, filmes e roupas são citados com frequência. Essa predominância de produtos midiáticos sugere que grande parte do consumo nostálgico contemporâneo retrata um fator experiencial, centrado em conteúdos que podem ser revisitados ou experienciados de forma constante. Como abordado por uma das entrevistadas, que associa a experiência em assistir a série com boas memórias do momento em que conheceu o produto.

“Querendo ou não o ano em que eu assisti a série foi uma época boa da minha vida, e a série me ajudou muito nesse sentido.” (GEN Z 5)

Se sugere que as relações com o consumo variam sensivelmente de acordo com a postura e percepção de cada entrevistado. Dentre as respostas, existem divergências entre pólos extremos, no qual, de um lado se encontram consumidores ativos e assíduos, que demonstram seu interesse por esses produtos de forma intensa, com declarações como: “sou muito apegada aos brinquedos da época até hoje [...] costumo comprar para reviver essa época”. Na outra extremidade, existem os consumidores que lidam com o consumo nostálgico de uma forma reflexiva e seletiva, nem sempre buscando ativamente se orientar a partir de signos de teor nostálgico, mas como descrito por um dos participantes: “se existe uma oferta, ela me interessa”.

Ainda seguindo essa perspectiva e motivado a explorar mais ainda suas próprias percepções do que definem o motivo de consumo – ou até desinteresse – desses conteúdos, a pergunta seguinte diz respeito ao que entendem sobre a natureza desse comportamento. Mesmo com algumas confusões ou relutância, todos explicitam com clareza da onde surge a motivação, conforme o quadro abaixo:

Quadro 2 - Motivadores do consumo nostálgico

Entrevistado(a)	Motivo de interesse/desinteresse
Gen Z 1	“Pessoalmente não acho que a nostalgia, por mais importante que seja, deveria motivar suas escolhas no presente. Eu não costumo consumir produtos por nostalgia.”
Gen Z 2	“Gosto de assistir coisas que me remetem a alguma coisa que já vivi.”
Gen Z 3	“Apesar de ter tido uma infância rica de vivência, não me lembro de muitas coisas, apenas das sensações [...] então estou sempre buscando essas sensações. Recentemente busquei videogames antigos, tanto pela nostalgia quanto pela estética.”
Gen Z 4	“Acredito que para sair um pouco da realidade atual”.
Gen Z 5	“Eu acho que as formas de artes mudaram muito a partir de uma certa geração, as coisas foram ficando muito mais opacas e superficiais, por isso tenho um certo interesse em coisas antigas, pela estética.”
Millennial 1	“É uma forma de refúgio, uma válvula de escape.”
Millennial 2	“Eu gosto muito de olhar a tecnologia nas coisas que assisto. Por exemplo, nos anos 2000, você tem uma característica muito forte dos eletrônicos e dos celulares, todos eram bem diferentes um do outro, e é algo que não existe mais hoje em dia. São coisas que se perdem ao

	longo do tempo e que eu gosto de ficar revendo.”
Millennial 3	“Não compraria algo só por causa da nostalgia. Acho que aqueles momentos foram bons, mas precisam pertencer ao passado.”
Millennial 4	“Eu acho que eu não procuro ativamente, mas, se existe uma oferta, ela me interessa. Não oriento por nostalgia, mas usando novelas como exemplo, eu tenho interesse pelas novelas que retomam narrativas da minha da minha infância ou de outros momentos da minha vida.”

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Com base nas respostas apresentadas no Quadro 2, se percebe um amplo espectro de motivações e posturas em relação ao consumo nostálgico, que vai da rejeição consciente à busca ativa. Os entrevistados demonstram um discernimento claro sobre como e por que se relacionam ou não com a nostalgia como motivadora de suas escolhas, com cada um refletindo sobre o papel ideal do passado na definição de seus consumos no presente. No entanto, também se nota uma constante variável entre reflexão e contemplação, que se manifesta em diferentes graus entre os participantes. Alguns se inclinam mais facilmente para o desejo de retorno, entendendo a nostalgia como um "refúgio" ou uma "forma de fugir da realidade atual". Esse anseio se alinha tanto com a restauração direta de uma época específica, como os anos 1980 em *Stranger Things*, quanto com a busca por sensações associadas a uma infância mais recente, o que já comprova como a nostalgia pode ser trabalhada sob diferentes épocas mesmo que direcionada a um único produto. Como visto na fala de um dos entrevistados que conecta a nostalgia à simplicidade percebida em outros períodos:

“Acho que a gente sempre tenha algum contato com coisas de outras gerações desde a infância, seja um desenho dos anos 90, coisas que a gente pega dos nossos pais, irmãos mais velhos e etc. Essas referências já são o suficiente pra sentir nostalgia, principalmente quando comparamos a questão da simplicidade da época com a nossa infância.” (GEN Z 1)

Outros adotam uma postura mais controlada, onde a reflexão sobre as próprias experiências determina o grau de influência da nostalgia em seu consumo. Como evidenciado pelas respostas, mesmo que em minoria, há quem busque se afastar da influência do passado quase que totalmente, enquanto outros conseguem equilibrar o desejo de reviver certas sensações com um olhar crítico. Isso indica que existe um reconhecimento que nem todos os comportamentos do consumo afetivo se tratam de simplesmente reavivar memórias, podendo ser motivado por outros contextos como um interesse estético, fazer comparações ou apenas se identificar mesmo sem nunca ter tido uma experiência nostálgica com determinado produto antes. Essas atitudes se associam com a concepção de Boym (2001) sobre como a nostalgia

pode ser usada reflexivamente, onde “não se finge reconstruir um lugar místico chamado de lar”, demonstrando que o importante é a distância e não necessariamente o referente. Quando alguns respondentes mostram mais interesse pelo valor estético ou traçam comparações temporais, seja pelas formas de conteúdo ou até das “tecnologias”, estão realizando um movimento significativo.

Assim, a nostalgia mesmo ao mascarar a realidade do passado sob uma aura positiva e benigna, também pode ser analisada a partir das comparações que se propõe entre o passado e o presente. Nesse ato, o tempo além de uma válvula de escape, se trata de um objeto de comparação e apreciação, sobrepondo mais uma vez a noção espacial e comprovando os estudos anteriores sobre nostalgia.

Tendo isso em consideração, se torna fundamental se aprofundar especificamente em como a geração Z consome a partir dessa lógica, objetivando maior compreensão de uma relação temporal com um período que não foi vivido por esse grupo. Portanto, foram feitas algumas perguntas incitando a comparação entre gerações e o interesse em viver uma época diferente. Quase todos mantêm firmeza sobre sua própria geração, afirmando que mesmo existindo interesse em como era viver nos anos 80, com *Stranger Things* alimentando essa curiosidade, a relação com a própria geração é sempre mais importante. Apenas uma única resposta indica um interesse maior pela década de 80 do que a própria década que lhe pertence:

“Eu me sinto mais conectado aos anos 80, é como se eu tivesse vivido nessa época de alguma forma.” (GEN Z 4)

Essa relação em específico mesmo ao se diferenciar das demais, apenas reforça que a relação com a nostalgia é crucialmente mediada por processos de identificação. O desejo explícito por viver os anos 80 ou a comparação entre os signos dessa época e os da própria geração se revela menos sobre uma avaliação objetiva do passado e mais sobre um processo identitário. Se trata de um diálogo no qual o indivíduo, a partir de seu próprio espaço de experiência construído, consegue utilizar a nostalgia como uma ferramenta de autodefinição (Koselleck, 2006).

4.2.4 Estratégias e limites do uso nostálgico

Esta categoria foca menos na nostalgia em si para investigar as percepções sobre os mecanismos de produção e marketing empregados pela *Netflix*, examinando como a nostalgia por *Stranger Things* é mobilizada e oferecida para seus públicos, buscando também compreender os seus limites. Para isso, são investigadas as percepções dos participantes sobre

as campanhas de divulgação, os direcionamentos de público e até que ponto o uso comercial da nostalgia pode alcançar uma idealização excessiva, podendo satura-la ou torná-la inautêntica.

A fim de investigar a eficácia das estratégias de marketing e a recepção das campanhas publicitárias, foram exibidos aos participantes dois comerciais da *Netflix*, sendo as já citadas anteriormente “Xuxa e o baixinho que sumiu” e “Stranger Antena”. Em relação ao reconhecimento, cinco dos nove entrevistados já conheciam o vídeo da Xuxa, evidenciando seu impacto cultural, enquanto a campanha da Bombril não fez parte do repertório de nenhum dos participantes. O vídeo da Xuxa despertou maior envolvimento emocional, com muitos relatando memórias afetivas que foram despertadas durante a exibição do comercial e declarando elogios à dinâmica do vídeo. Embora a campanha da Bombril tenha gerado menos comentários, a fala de uma entrevistada oferece uma análise crucial sobre a estratégia de comunicação:

“É curioso porque do ponto de vista do marketing não parece necessariamente que a Netflix está querendo conversar com um público mais jovem [...] mas como a propaganda da Bombril ficou no ar por muito tempo, acredito que pega uma geração mais nova também.” (MILLENNIAL 4)

Essa percepção é relevante pois demonstra como o direcionamento da *Netflix* tenta abranger o maior número de gerações possíveis a partir desses signos de amplo reconhecimento nacional, tais como a Xuxa e a Bombril, seja para resgatar afetividade ou despertar curiosidade e interesse estético. Essa abordagem se alinha à lógica cultural da convergência, onde o conteúdo e suas narrativas são construídas para engajar diferentes públicos em pontos de contatos variados (Jenkins, 2009). Sendo então, necessário para as marcas que se aproveitam dessa comunicação afetiva buscar sempre construir uma experiência de marca que possa atravessar gerações e plataformas.

Para compreender a eficácia desse direcionamento estratégico, é útil retomar as percepções iniciais dos entrevistados sobre como conheceram *Stranger Things*. Apesar da maioria ter conhecido a série pela recomendação de amigos, pelo menos três dos participantes citaram o marketing da série como um motivante inicial. Dentre essas respostas, mais uma vez a “Millennial 4” mostra uma observação valiosa, associando a série à própria identidade inovadora da plataforma:

“Eu assinei Netflix logo muito cedo, porque ela representava mudança, né, nesse panorama da produção televisiva. Quando *Stranger Things* surgiu, veio com uma informação, que não sei se foi confirmada ou não, de que foi a primeira série criada a partir de dados do público da plataforma.” (MILLENNIAL 4)

Essa percepção encontra ressonância nos dados de mercado, como na nas pesquisas da

Statista em 2017 já citadas anteriormente neste trabalho, que já revelavam a força combinada das gerações Z e millennial como o núcleo do público da série. A estratégia da *Netflix* se justifica a partir da combinação entre o apelo afetivo, que visa explorar a nostalgia pelos anos 80 e 90, juntamente a um nível de discurso e linguagem, onde a plataforma posiciona a série como um produto sintonizado com as práticas de consumo contemporâneo dos mais jovens. Sendo uma forma de traduzir o conteúdo retrô a novos formatos de consumo – como o ato de maratonar – e novos ritmos.

Portanto, a análise evidencia que o apelo transgeracional se trata de uma confluência entre o conteúdo nostálgico e a forma de consumo contemporâneo, uma lógica que é sintetizada pela fala: “Acho que ela se comunica bem com minha geração por causa das referências, mas também fala com a língua mais jovem por conta dessas práticas mais contemporâneas”. Os dados quantitativos, que apontam a predominância da Geração Z no público, sugerem que o formato e o ritmo da distribuição são fatores decisivos para a massificação e a adesão dos mais jovens. Contudo, a pesquisa também buscou investigar os limites dessa estratégia, para entender se esse fator sobrepõem a estética e ambientação nostálgica de modo geral.

A pergunta “Sem a estética dos anos 80 a série ainda funcionaria para você?” demonstrou respostas variadas, onde para alguns poderia funcionar se mantivesse o núcleo de terror e ficção, enquanto para outros simplesmente “perderia a essência” ou “não seria tão inovadora”. Essa recepção mista indica que para uma parcela do público, os elementos narrativos e temáticos sustentam o interesse, independentemente do cenário temporal. Contudo, mesmo entre os que admitiram essa possibilidade, houve uma relutância geral sobre esse cenário, existindo uma concordância geral de que não seria tão impactante. Essa constatação se aprofunda ao cruzar com as respostas dos participantes mais jovens à preferência por uma ambientação na própria geração, onde surpreendentemente, a maioria ainda expressa preferência pela ambientação nos anos 80.

“Me impactaria por ser minha geração, mas de modo geral não teria o mesmo impacto. A partir dos anos 2000 as gerações são baseadas em tecnologia, e o que me interessa em *Stranger Things* é justamente fugir disso, então acho que perderia muito da essência.” (GEN Z 1)

Para compreender com maior profundidade a construção do vínculo afetivo com os anos 1980 e o papel da mídia nesse processo, as entrevistas exploraram diretamente a idealização pessoal do passado e a influência considerável da produção midiática na formação dessa imagem. As respostas revelaram uma percepção crítica onde os entrevistados reconhecem a mediação e a distorção gerenciada pela indústria.

“Acho que a mídia ajudou, por mais que a gente sinta saudades, nem tudo era mil maravilhas, haviam muitas dificuldades e limitações. Mas a nostalgia vêm como um refúgio do tipo, poxa queria voltar para aquele tempo mais simples”. (GEN Z 3)

“Eu acho que a mídia influencia bastante e propositalmente de vários sentidos. Tentam pintar os anos 80 como um período perfeito, acessível, seguro e não é verdade, já que ainda existia bastante violência e discriminação. [...] São coisas que são bem abordadas porque a série foi feita atualmente, mas se fosse naquela época a comunicação não seria assim.” (GEN Z 5)

“Acho que a mídia sempre vai distorcer [...]. Mas acho que de modo geral a forma como os anos 80 são retratados é do jeito correto, porque essa época realmente foi tudo isso.” (MILLENNIAL 1)

“Os anos 80 e 90 se tornaram um produto de capitalismo. Acredito que exista sim a parte da saudades para aqueles que já viveram, mas que para os mais novos a nostalgia é mais um produto de consumo.” (MILLENNIAL 2)

“Quando a gente fala de nostalgia, a gente tem essa tendência de idealizar, se apegar às memórias boas.” (MILLENNIAL 4)

As falas evidenciam que a idealização do passado é um fenômeno amplamente reconhecido pelos entrevistados como um movimento intencional, sendo que a diferenciação fundamental reside no modo de recepção dessa idealização. Por um lado, se observa uma postura crítica e ativa, na qual o consumo de *Stranger Things* é acompanhado de um claro discernimento sobre suas estratégias comerciais, em que nesse contexto, a construção do passado na série é reconhecida pelo sujeito como uma ferramenta narrativa (Straub, 2006). Por outro lado, se destaca uma recepção mais afetiva e menos crítica, onde mesmo ao reconhecer a "tendência de idealizar", aceita a representação nostálgica como essencialmente fiel: “os anos 80 são retratados do jeito correto”. Essa postura, mais comum em alguns millennials que vivenciaram a época ativamente, é classificada por Davis (1979) como uma “nostalgia simples”, centrada na afirmação emocional do passado.

Por fim, a última questão era sobre o que os entrevistados acreditavam ser o motivo principal para *Stranger Things* unir várias gerações. Captando todas as respostas, é possível notar que na perspectiva dos participantes, o sucesso de *Stranger Things* reside na combinação entre ambientação nostálgica junto com o processo de identificação e representação autêntica.

“Acho que ser fiel com a época sem tanta romantização, acho que isso faz com que todas as gerações consigam conversar com uma série como *Stranger Things*. Acredito que seja uma questão de identificação com os problemas na época, com os dilemas dos personagens tipo o Will, Joyce, Nancy.” (GEN Z 5)

Os anos 80 foram uma época brilhante, e todos esses temas e relações já existiam naquela época e existem hoje, por isso todas as gerações conseguem se identificar. (MILLENNIAL 3)

Portanto, é fundamental construir um núcleo narrativo universal, baseado em temas

atemporais e personagens com os quais o público possa se identificar profundamente, independentemente de sua idade. Como apontado pelas respostas, o processo de identificação exige uma profunda intersecção entre questões emocionais e uma representação plural da experiência humana, presentes nos dilemas e relações de inúmeros personagens. A eficácia dessa abordagem é comprovada pela forma como narrativas do passado, como aponta a “Millennial 3”, podem ser revitalizadas a novos discursos do contexto atual, em que a adaptação desses temas ao presente garante um desenvolvimento mais pessoal e autêntico com o público. Dessa forma, o passado oitentista é utilizado como cenário para se comunicar, a partir de uma linguagem atual, sobre questões contemporâneas. Provando assim, que a nostalgia em uso se trata de um elemento de impacto atemporal que independe de hierarquias entre as gerações.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho iniciou a partir da análise de um fenômeno até então paradoxal, onde a era do progresso acelerado fomentou uma crescente valorização do passado, com a nostalgia emergindo como um pivô de grande poder cultural e mercadológico. A investigação, fundamentada pela discussão teórica abordada nesta monografia e validada empiricamente pela coleta e análise dos dados, confirma a proposição de que este sentimento se trata de um mecanismo complexo de refúgio e ressignificação, instrumentalizado de forma estratégica pela indústria do entretenimento. Neste cenário, onde os limites entre afeto e consumo se tornam fluidos, a escolha de *Stranger Things* e das estratégias da Netflix como objeto de estudo se revelou proveitosa. A série se configura como um produto de sucesso e um caso emblemático de como a nostalgia pode atravessar conceitos precedentes sobre gerações, onde grupos como millennials e geração Z se conectam a partir de um mesmo repertório de signos, mas por vias afetivas radicalmente diferentes, ou como nas palavras de Jenkins (2009, p. 65), “diferentes pontos de contato”.

O crescimento exponencial do marketing nostálgico atesta seu potencial, mas a pesquisa evidencia que seu sucesso depende do manejo cuidadoso desse poder afetivo. Os resultados demonstram que o público contemporâneo, longe de ser passivo, consome com consciência crítica. Tanto os dados teóricos quanto os depoimentos dos entrevistados revelam uma percepção aguda dos riscos inerentes, destacando os principais como a supersaturação, a representação superficial e a instrumentalização excessiva das memórias podem gerar rejeição e desgastar a reputação das marcas.

De modo geral, a investigação empreendida se propôs a dissecar justamente como os fãs de *Stranger Things* que pertencem a essas duas gerações, lidam e interpretam a nostalgia proposta. A análise revela que a eficácia desse fenômeno reside na combinação intrínseca entre o uso afetivo, crítico e mercadológico. Por um lado, existe uma estratégia comercial sofisticada, que catalisa o desejo nostálgico e o transporta para as plataformas e ritmos do consumo digital. Todavia, o apelo pela série somente se concretiza quando o público percebe valores substanciais dentro de uma narrativa que prioriza a autenticidade emocional e a universalidade temática, mostrando que a comunicação bem-sucedida entre gerações exige uma narrativa que seja, simultaneamente, um espelho da memória e uma plataforma para sua reinvenção.

Salienta-se também que existe uma hierarquia afetiva guiada pela nostalgia dos anos 80, mas que não deve ser incorporada como uma hierarquia de engajamento. Os millennials detêm a autoridade da vivência, o que intensifica seu laço restaurativo, mas a geração Z se mostra como um público de igual potencial nostálgico, ou até mais expressivo. O que implica dizer que, mesmo não pertencentes, são consumidores participativos de forma indireta, mas potencialmente avassaladora, como indicado inicialmente nesse trabalho de que são a geração mais nostálgica atualmente. Ambas as gerações buscam conforto e um porto seguro afetivo, com a única diferença residindo na natureza desse sentimento, que para muitos se trata da revisitação de uma memória direta ligada ao produto, mas para outros pode significar apenas uma nova descoberta, mas que oferece um senso de pertencimento igualmente potente. Na vertente cultural, *Stranger Things* atua reativando e, ao mesmo tempo, recontextualizando memórias sobre esse período, funcionando como um portal de acesso à cultura dos anos 80 sob novas lentes e discursos, preservando sua essência simbólica enquanto a submete a novas interpretações.

Esse processo cria uma memória cultural compartilhada, na qual signos de uma geração são reapropriados e dotados de novos significados pela seguinte. Mercadologicamente, a série consolida um modelo econômico baseado na convergência e na extensão transmidiática de mundos narrativos. Esta expansão segue a lógica descrita por Jenkins (2009, p. 135), na qual “cada meio busca ampliar a narrativa de uma forma única”. Seu impacto definitivo reside nessa exploração sistemática e criativa do capital afetivo do passado, desde que este seja incessantemente renovado por uma narrativa que fale ao presente.

Embora os dados coletados ofereçam uma compreensão rica de seu impacto, é importante reconhecer também as limitações durante os estudos. A pesquisa se baseou em um

número relativamente limitado de entrevistados, que apesar de fornecerem perspectivas pertinentes, ainda são valores que dificultam a análise do que foi investigado. Além disso, houveram dificuldades práticas na busca por participantes, existindo uma escassez considerável de participantes millennials acessíveis, mesmo com esforço de entrar em contato com diversos fandoms da série nas redes. Ademais, o método de entrevistas semiestruturadas carrega em si o risco de viés, tanto na condução pelo pesquisador quanto nas respostas dos entrevistados, que podem inconscientemente modificar seus depoimentos para alinhar ao foco da investigação, ao invés de oferecerem relatos espontâneos sobre seus pontos de vista.

O estudo de *Stranger Things* ainda comporta investigações futuras, com análises quantitativas mais amplas para generalizar a pesquisa, além de análises que comparem a recepção da série com outros produtos nostálgicos de sucesso ou fracasso na indústria. Além disso, sugere-se que pesquisas focadas na curadoria e produção interna da Netflix ampliem o estudo referente às estratégias analisadas.

6. REFERÊNCIAS

ALCALDE, Flávia Priori. **O uso da nostalgia como estratégia de comunicação para a Geração Z nas produções da Netflix**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO), Bauru, 2022.

ANSPACH, Carolyn Kiser. “**MEDICAL DISSERTATION ON NOSTALGIA BY JOHANNES HOFER**, 1688.” *Bulletin of the Institute of the History of Medicine*, vol. 2, no. 6, 1934, pp. 376–91. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/44437799>. Acesso em: 18 ago. 2025.

BACHINI, Natasha; SAMPAIO, Rafael Cardoso; ATHANÁSIO, Ester. **Entrevistas em profundidade em Ciência Política**. In: SAMPAIO, Rafael Cardoso; PAULA, de Carolina. **Manual de introdução às técnicas de pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Brasília: ENAP, 2024.

BANDAI NAMCO. **Tamagotchi Paradise**. Site Oficial Tamagotchi, 2024. Disponível em: <https://tamagotchi-official.com/br/series/paradise/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

BARBOSA, Juliana da Silva Agra. **Retromarketing e Stranger Things: Análise sobre a instrumentalização da nostalgia como estratégia de consumo para a Geração Z**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **O Estudo do Consumo nas Ciências Sociais Contemporâneas**. In: BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin (Org). *Cultura, Consumo e Identidade* Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2008.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BORTOLI, Franciani. **Hiperconectividade e saúde mental: qual é a relação?** Psicólogo, 2025. Disponível em: <https://www.psicologo.com.br/blog/hiperconectividade-saude-mental/> Acesso em: 17 dez. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. Tradução de Daniela Kern, Guilherme Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

BROWN, Stephen; Robert V. Kozinets; John F. Sherry Jr. **Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning**. Journal of Marketing, 67 (3), 19-33, 2003.

BROWN, Stephen. **Marketing – the retro revolution**. London: SAGE Publications, 2001

CANVA. **Xuxa só para adultinhos**. Youtube, 2025. Disponível em: <https://youtu.be/PQ545U4EbuU?si=nUY2BJOTk447FRYk>.

CARVALHO, Thiago Romariz. **“O Rei Leão”: a emoção da nostalgia transformada em uma cópia quase perfeita**. Cinema com Crítica, 2019. Disponível em: <https://cinemacomcritica.com.br/2019/07/o-rei-leao>. Acesso em: 26 nov. 2025.

CASTELLANO, Mayka.; MEIMARIDIS, Melina. **TV americana e nostalgia: os desafios na recuperação de séries do passado**. In: SANTA CRUZ, L.; FERRAZ, T. (Org.) Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-papers, p. 67- 80, 2018.

CHAE-HEE, Jeong. **[big story] ‘요즘 옛날’ 뜯어보기 뉴트로 백과사전**. Hankyung Money, 2020. Disponível em: <https://magazine.hankyung.com/money/article/202101203453c>. Acesso em: 02 dez. 2025.

COOK, Lauren. **Generation Anxiety: A Millennial and Gen Z Guide to Staying Afloat in an Uncertain World**. California: Harry N. Abrams, 2023.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The Mediated Construction of Reality**. Cambridge, UK: Polity Press, 2017.

DAVIS, F. **Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia**: Nostalgia, Art and the Society. New York, Free Press. 1979.

DAZ ROUPAZ. **Newtro: A moda retrô com cara de nova**. Blog Daz Roupaz, 2025. Disponível em: <https://blog.dazroupaz.com.br/2025/09/27/newtro-a-moda-retro-com-cara-de-nova/>. Acesso em: 02 dez. 2025.

DELOITTE. **Millennials, Gen Z and mental health: Managing mental health in the workplace**. Deloitte Global Talent, 2020. Disponível em: https://vb.nweurope.eu/media/11341/millennials_genz-and-mental-health_global-survey_deloitte2020.pdf. Acesso em: 26 dez. 2025.

DIEGO, Filiberto Fuentenebro de; OTS, Carmen Valiente. **Nostalgia: a conceptual history. History Of Psychiatry**, Cambridge, n. 25, p. 404-411, dez. 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0957154X14545290>. Acesso em: 1 ago. 2025.

DOIS Z. **Nostalgia Marketing: Como Usar a Nostalgia no Marketing**. Blog Dois Z, 2024. Disponível em: <https://doisz.com/blog/nostalgia-marketing/>. Acesso em: 22 set. 2025.

ERCAN, Selen A., VROMEN, Ariadne. **Qualitative Research in Political Science**. In: Liamputtong, Pranee (org). How to Conduct Qualitative Research in Social Science. Edward Edgar, 2023, p.15-31.

FARINACCIO, Rafael. **Comercial de Stranger Things com Xuxa é premiado em Cannes**. 2017. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/publicidade/118195-comercial-stranger-things-xuxa-premiado-cannes.htm>. Acesso em: 20 ago. 2025.

FLICK, Uwe. **Introdução à Pesquisa Qualitativa**. São Paulo: Artmed Editora, 2009.

GABRIEL, Diego. **Kate Bush chega ao Top 10 da Billboard Hot 100 com música de 1985, após boom de 'Stranger Things'**. Portal Popline, 2022. Disponível em: <https://portalpopline.com.br/kate-bush-top-10-billboard-hot-100-musica-1985>. Acesso em: 07 dez. 2025.

GAJANOVA, Lubica; ZDENKA, Vidrova. **Marketing Retrô – Um Fenômeno dos Tempos Modernos. Transferência de Tecnologia: Soluções Inovadoras em Ciências Sociais e Humanidades**. 3, 42–44. doi: <https://doi.org/10.21303/2613-5647.2020.001299>, Abr. 2020. Disponível em SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3741342>. Acesso em: 03 set. 2025.

GELLER, Sarah. **All the movie references made in 'Stranger Things' side by side with the originals**. Business Insider, 2016. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/references-made-in-stranger-things-side-by-side-comparison-2016-7>. Acesso em: 03 dez. 2025.

GERHARDT, Tatiana Engel & SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. 1ª ed. Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GILL, Nav. **OMG, A Chanel Beauty Arcade Actually Exists**. Hypebae, 2018. Disponível em: <https://hypebae.com/2018/3/chanel-coco-game-center-tokyo>. Acesso em: 2 dez. 2025.

HARLOW, Stephanie. **How are Gen Z and millennials driving nostalgia?** GWI Blog, 2023. Disponível em: <https://www.gwi.com/blog/nostalgia-trend>. Acesso em: 08 jul. 2025.

HOLAK, Susan L.; HAVLENA, William J. **Nostalgia: An Exploratory Study of Themes and Emotions in the Nostalgic Experience**. Advances in Consumer Research, v. 19, 1992. Disponível em: <https://www.acrwebsite.org/volumes/7324/volumes/v19/NA-19> . Acesso em: 04 set. 2025

HOLBROOK, Morris B.; SCHINDLER, Robert M. **Echoes of the dear departed past: some work in progress on nostalgia**. Advances in Consumer Research, Provo, UT, v. 18, p. 330-333, 1991.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HOWE, N.; STRAUSS, W. **Millennials Rising: The Next Great Generation**. New York: Vintage Books, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de Patrícia Rêgo. Florianópolis: Editora da UFSC, 2006.

ISTO É DINHEIRO. **Tamagotchi: febre dos anos 90 se reinventa e tem versões que custam R\$900**. Isto É Dinheiro, 7 set. 2025. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/tamagotchi-nostalgia-mercado>. Acesso em: 25 nov. 2025.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JURGENSON, Nathan. **The Social Photo: On Photography and Social Media**. London: Verso, 2019.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Como a Geração Z se relaciona online com as marcas**. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://kantariibopemedia.com/conteudo/como-a-geracao-z-se-relaciona-online-com-as-marcas/>. Acesso em: 17 dez. 2025.

KIM, Jeong-Hu; KIM, Jeong-Mee. **A Study on the Visual Image of Newtro fashion style.** Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association, [S. l.], v. 25, n. 3, p. 81-95, 2023. DOI: 10.30751/kfcda.2023.25.3.81. Disponível em: <https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO202330043266590.page>. Acesso em: 07 ago. 2025.

KOENIG, John. **O dicionário das tristezas obscuras: anemonia.** [S.I.], 2014. Disponível em: <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/>. Acesso em: 07 ago. 2025

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos.** Tradução de Wilma Patrícia Maas e Carlos Almeida Pereira. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2006.

Kundera, Milan. **Ignorance.** Londres: Faber and Faber, 2003.

LAMBERT, Kyle. **Stranger Things: Illustrated Poster.** Kyle Lambert - Gallery, 2016. Disponível em: <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-season-1-poster/>. Acesso em: 16 set. 2025.

LAURELLI, Giovana. **‘Stranger Things’ bate recorde histórico de audiência da Netflix.** Rolling Stone Brasil, 2025. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/entretenimento/stranger-things-bate-recorde-historico-de-audiencia-da-netflix/>. Acesso em: 07 dez. 2025.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean-Louis. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas.** Tradução de Heloísa Monteiro e Francisco Settineri. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MANNHEIM, Karl. **O problema das gerações.** In: FORACCHI, Marialice Mencarini (Org.). Karl Mannheim. São Paulo: Ática, 1982. p. 67-155. (Coleção Grandes Cientistas Sociais, v. 32).

MCCRACKEN, Grant. **Cultura e consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo.** Tradução de Raul de Sá Barbosa. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MEIO MENSAGEM. **McCann Truth Central: a verdade sobre a geração Z.** Meio mensagem, 2025. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/comunicacao/a-verdade-sobre-a-geracao-z-segundo-o-mccann-truth-central>. Acesso em: 09 dez. 2025.

MENEZES, Thaís. Conta do **Twitter**, 2024. @thaismenezes. Disponível em: <https://x.com/thaismenezes/status/1925722188750934285?s=20>. Acesso em: 26. nov 2025.

NETFLIX BRASIL. **Stranger Antenna - Pistas e Cenas inéditas**. Youtube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qfrRDdqqOL4>

NETFLIX BRASIL. **Xuxa e o Baixinho Que Sumiu**. YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2t-AIbErqts>

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Tradução de Yara Aun Houry. Projeto História, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

OMELETE. **Netflix lança app retrô com "garoto-propaganda" da Bombril**. Omelete, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/stranger-things-netflix-lanca-app-com-conteudo-exclusivo-da-3a-temporada>. Acesso em: 20 ago. 2025.

PARKER, Ryan. **'Stranger Things' Film References Side-by-Side Comparison**. Slashfilm, 2022. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/545659/stranger-things-film-references-side-by-side-comparison/>. Acesso em: 03 dez. 2025.

PAULA, Carolina; LOIOLA, Paulo. **Marketing Político e Eleitoral**. Curitiba: INTERSABERES, 2023

PETERKIN, Olivia. **'Stranger Things' Made Over \$1 Billion in Merchandise Sales Last Year, Analyst Says**. Yahoo Finance, 2022. Disponível em: <https://finance.yahoo.com/news/stranger-things-made-over-1-230943119.html>. Acesso em: 07 dez. 2025.

PORTAL POP JAMPA [@portalpopjampa]. **O McDonald's anuncia uma collab com Stranger Things para lançar itens temáticos que transportam os fãs ao clima dos anos 80 e ao "Mundo Invertido"**. Conta do Instagram, 2025. @portalpopjampa. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DRVrevIkQf3/>. Acesso em: 07 dez. 2025.

RAMSEY, Sophie Esther. **Anemoia & Gen Z's '80s dream: Reflecting on the human propensity to yearn for times passed**. The Varsity, 2023. Disponível em: <https://thevarsity.ca/2023/09/10/anemoia-gen-zs-80s-dream/>. Acesso em: 26 dez. 2025.

REDAÇÃO JOVEM PARALELO. **Desemprego na Geração Z: especialistas apontam "diplomas inúteis" como um dos fatores**. Brasil Paralelo Notícias, 2024. Disponível em: <https://www.brasilparalelo.com.br/noticias/desemprego-na-geracao-z-especialistas-apontam-diplomas-inuteis-como-um-dos-fatores>. Acesso em: 17 dez. 2025.

RIBEIRO, Tadeu. **O consumo nostálgico na cultura participativa dos fãs da série Stranger Things**. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017.

ROCHA, Virginia. **Da teoria à análise: Uma introdução ao uso de entrevistas individuais semiestruturadas na ciência política**. Revista Política Hoje, 2021.

ROSEN, George. **Nostalgia: A 'Forgotten' Psychological Disorder**. In: KING, Lester S (org.). **Clio Medica**. Acta Academiae Internationalis Historiae Medicinae. The Netherlands: Brill, 1975.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; LYCARIÃO, Rafael Cardoso Sampaio. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação**. Brasília: Enap, 2021.

SANTOS, Thays Avila dos. **QUE SAUDADE DO MEU EX: A nostalgia como estratégia eleitoral na campanha de Lula em 2022**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

SEDIKIDES, Constantine; WILDSCHUT, Tim; BADEN, Denise. **Nostalgia: Conceptual issues and existential functions**. In: J. Greenberg, S. L., Koole, & T. A. Pyszczynski. (Eds). *Handbook of Experimental Existential Psychology* (pp.200-214). New York, NY: Guilford Press, 2004. Acesso em: 18 set. 2025.

SEDIKIDES, Constantine; WILDSCHUT; ARNDT, Jamie; ROUTLEDGE, Clay. **Nostalgia: past, present, and future**. *Current Directions in Psychological Science*, [S.l.], v. 17, n. 5, p. 304-307, out. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2008.00595.x>. Acesso em: 19 set. 2025.

SHUKER, Roy. **Understanding popular music culture**. 5th ed. Abingdon: Routledge, 2016.

SILVA, C. B. **Cultura do conforto: Os impactos e efeitos da nostalgia na publicidade e comportamento de consumo contemporâneo**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

SILVA, J. V. N. **A era do saudosismo: Uma análise da nostalgia como estratégia de conexão na publicidade contemporânea**. 2024. 74 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

SPOTIFY. **Stranger Things Official Playlist**. Spotify, 2025. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXc3KPAjGyPdm>. Acesso em: 07 dez. 2025.

STATISTA. **Share of adults in the United States who have watched "Stranger Things" as of July 2017, by age**. Statista Inc., 2017. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/741810/stranger-things-viewership-usa-by-age/>. Acesso em: 12 jul. 2025.

STRAUB, Jürgen (Ed.). *Narration, Identity, and Historical Consciousness*. New York: Berghahn Books, 2006.

TAQUETTE, Stella R.; BORGES, Luciana. **Pesquisa qualitativa para todos**. Editora Vozes, 2020.

TRECHONEWS. **Apesar de faturar US\$ 146 milhões desde que chegou aos cinemas, Branca de Neve já pode ser considerado um fracasso da Disney**. Conta do Instagram, 2025. @trechonews. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DIHeALFJr3I/>. Acesso em: 26 nov. 2025.

TRUST, Gary. **Harry Styles & Kate Bush Hit Top 10 on Hot 100, Fueled by 'Stranger Things' & Streaming**. Billboard, 2022. Disponível em: <https://www.billboard.com/music/chart-beat/harry-styles-kate-bush-hot-100-top-10-1235082217/>. Acesso em: 07 dez. 2025.

WILDSCHUT, T.; SEDIKIDES, C.; ARNDT, J.; ROUTLEDGE, C. D. **Nostalgia: content, triggers, functions**. Journal of Personality and Social Psychology, Washington, v. 91, n. 5, p. 975-993, 2006.

ZWINGMANN, Charles A. A. **'Heimweh' or 'Nostalgic Reaction': A Conceptual Analysis and Interpretation of a Medico-Psychological Phenomenon**. Journal of Psychoanalytic Psychology, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1-42, 1959.

APÊNDICE A – ROTEIRO DA COLETA DE DADOS

1. Roteiro do questionário

TÍTULO: Nostalgia em Stranger Things.

O objetivo deste questionário é investigar o fenômeno nostálgico na série Stranger Things, utilizado para criar uma experiência emocional com os fãs. Seja você um grande fã ou apenas um telespectador casual, sua contribuição é de extremo valor para os resultados desta pesquisa. Desde já, agradeço pela sua disposição!

PERGUNTAS SOBRE DADOS DEMOGRÁFICOS

1. Nome e sobrenome?
2. Idade?
3. Gênero?
 - Mulher Cisgênero
 - Homem Cisgênero
 - Mulher Transgênero
 - Homem Transgênero
 - Não binário
 - Neutro
 - Outro:
4. Grau de escolaridade?
 - Ensino Fundamental
 - Ensino Médio
 - Ensino Superior
 - Formado (a)
 - Nenhuma das opções

PERGUNTAS SOBRE A EXPERIÊNCIA PESSOAL COM A SÉRIE

5. Quando começou a assistir a série?
 - 2016 - Temporada 1
 - Entre 2017 e 2018 - Temporada 2

- Entre 2019 e 2021 - Temporada 3
 - Entre 2022 e 2025 - Temporada 4
6. Inicialmente, o que mais te motivou a assistir a série?
- A temática de terror.
 - A estética e visual dos anos 80.
 - A identificação com os personagens.
 - A trilha sonora da época.
 - As referências aos filmes dos anos 80.
 - Recomendação dos amigos.
7. Como você descreve sua relação com Stranger Things?
- Acompanho todas as temporadas desde o lançamento.
 - Consumo produtos derivados da série (Camisas, copos, pôsteres e etc.).
 - Participo de fandoms da série nas redes sociais.
 - Apenas assisto casualmente.
 - Ainda não terminei a série.
 - Nunca assisti.
8. O que te cativou a se tornar fã de Stranger Things? **(Pergunta aberta)**
9. Qual sua relação com os anos 80?
- Vivi boa parte da minha infância.
 - Sou dessa época mas não tenho muitas memórias.
 - Não sou dessa época mas admiro os anos 80.
 - Não vivi nessa época e sou indiferente aos anos 80.
10. Considerando a ambientação dos anos 80/90, Stranger Things te desperta alguma nostalgia? Em quais momentos? **(Pergunta aberta)**
11. Como a série desperta essa nostalgia em você?
- Revive memórias da minha infância.
 - Me sinto confortável, mesmo não fazendo parte dessa época.
 - Me atraio pela estética e pelo estilo, mas não me sinto nostálgico
 - Não sinto nostalgia pela série.
12. Você costuma assistir filmes, séries, ouvir músicas, comprar produtos e etc. pela nostalgia? Se sim, quais? **(Pergunta aberta)**
13. Assistir Stranger Things fez você se interessar por conteúdos dos anos 80/90 (filmes, músicas, produtos) que não conhecia? Quais? **(Pergunta aberta)**

14. Você sente que perderia a conexão e o interesse pela série caso se passasse em tempos mais recentes? **(Pergunta aberta)**

CONVITE PARA PARTICIPAÇÃO NAS ENTREVISTAS

15. Você possui algum interesse/disponibilidade para uma entrevista sobre Stranger Things e nostalgia?

Caso tenha interesse, informe aqui seu telefone, e-mail ou qualquer meio de contato. Muito obrigado pela sua atenção! ♥

TEXTO DE DIVULGAÇÃO

Olá! Me chamo João Pedro, sou graduando em Publicidade e Propaganda na Universidade Federal de Sergipe (UFS), e gostaria de te convidar para participar de minha pesquisa científica. 🚀

Se você é fã de Stranger Things e possui entre 15-44 anos, sua participação será de grande valor para entender como a série conecta gerações por meio da nostalgia e emoções.

Por meio desse questionário, com perguntas rápidas, vocês ajudarão na análise do meu projeto de TCC.

Desde já, agradeço sinceramente pelo tempo e atenção! ♥

2. Roteiro prévio das entrevistas semiestruturadas

Estrutura para as Entrevistas Semiestruturadas

Perguntas iniciais

Como você conheceu Stranger Things? Foi por recomendação de amigos ou despertou o interesse sozinho?	Ambas as gerações
--	-------------------

Perguntas iniciais

O que fez a série te conquistar? Em que momento você sente que virou fã da série?	Ambas as gerações
Para você, a série se trata de apenas um entretenimento casual ou significa algo mais profundo?	Ambas as gerações
A série se passa nos anos 80/90, você vivenciou essa época ou possui algum tipo de vínculo emocional? Poderia falar um pouco sobre?	Ambas as gerações
Você sente nostalgia ao assistir a série?	Ambas as gerações

Caso sinta nostalgia		Caso não sinta nostalgia	
Consegue se lembrar de quais momentos você sentiu nostalgia? Quais elementos da série que causam nostalgia?	Ambas as gerações	Qual sentimento que prevalece em você ao assistir a série?	Ambas as gerações
Essa nostalgia tem relação com a série ser ambientalizada nos anos 80/90, período da infância de sua infância?	Millennials	A série se passar em um período em que você não havia nascido justifica a ausência de nostalgia?	Geração Z
Você sente nostalgia mesmo de uma época que não viveu? Consegue explicar isso melhor?	Geração Z	Mesmo se passando nos anos 80/90 a série não te causa nostalgia? Consegue descrever o porquê disso?	Millennials
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Ambas as gerações	O que você pensa sobre quem sente nostalgia por Stranger Things?	Ambas as gerações
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos? Desde filmes e séries até roupas e acessórios?	Ambas as gerações	Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos? Desde filmes e séries até roupas e acessórios?	Ambas as gerações
Se sim, você consome esses produtos	Ambas as	Se sim, você consome esses produtos	Ambas as

pelo valor sentimental? Admiração pela estética? Ou algum outro motivo?	gerações	pelo valor sentimental? Admiração pela estética? Ou algum outro motivo?	gerações
Consegue explicar seu interesse atual em produtos nostálgicos? (Ou a falta de interesse)	Ambas as gerações	Consegue explicar seu interesse atual em produtos nostálgicos? (Ou a falta de interesse)	Ambas as gerações

Perguntas específicas para os Millennials

Como é a sensação de assistir uma série tão recente, mas que mesmo assim, consegue te gerar nostalgia?

Você acha que a série acerta na representação dos anos 80/90?

Você acredita que a série se comunica melhor com a sua geração? Considerando que é a geração que viveu essa época.

Você acha que existe, ou vai existir, alguma outra obra que venha a te impactar nostálgicamente de uma forma semelhante a Stranger Things?

Existem pessoas mais novas que, assim como você, também consomem Stranger Things de uma forma nostálgica. O que você pensa sobre isso?

Você acha que os anos 80/90 são a melhor época para sentir nostalgia? Até para os que não vivenciaram essa época?

De modo geral, sua nostalgia se trata mais da saudades de como as coisas eram ou de como são retratadas na mídia? **(Não é necessário responder se achar complexo)**

Perguntas específicas para os Zoomers

Você acredita que a sua nostalgia por uma época que não viveu, é diferente de sentir saudades de coisas que você vivenciou? Como é a sensação?

Na sua opinião, você consegue imaginar porquê tantos jovens sentem nostalgia com a série?

Muitas pessoas acreditam que sua geração é nova demais para sentir nostalgia, você concorda com isso?

Você sente que idealiza a nostalgia que sente pelo passado que não viveu?

Perguntas específicas para os Zoomers

Essa nostalgia consegue ser maior que a que sente pela sua própria geração?

De modo geral, sua nostalgia se trata mais da saudades de como as coisas eram ou de como são retratadas na mídia? **(Não é necessário responder se achar complexo)**

Mostrando a campanha da Xuxa e do Bombril

Você já assistiu algum desses anúncios promocionais? Caso não, eu poderia te mostrar?

Ambas as gerações

Você conhecia a Xuxa ou os anúncios da Bombril quando criança?

Ambas as gerações

Os vídeos despertam alguma memória? Como se sentiu assistindo?

Millennials

Mesmo não sendo necessariamente de sua época, você acha que é justificável sentir nostalgia mesmo assim?

Geração Z

Finalização

Considerando como várias pessoas de épocas distintas podem sentir nostalgia pela mesma série, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?

Ambas as gerações

Para você, o que uma série como Stranger Things precisa fazer para impactar tantas gerações de formas diferentes?

Ambas as gerações

Na sua opinião, sem a estética e a vibe dos anos 80, a série ainda funcionaria para você?

Ambas as gerações

Você, acha que se a série passasse em uma época da sua geração, causaria o mesmo impacto?

Geração Z

Por fim, você acredita que daqui alguns anos a série em si vai ser motivo de nostalgia? Ou já está sendo?

Ambas as gerações

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DO QUESTIONÁRIO

O que te cativou a se tornar fã de *Stranger Things*?

não me considero um fã

Os personagens e relações entre eles, além de ter referências dos anos 80 e uma trilha sonora boa

A curiosidade que cada temporada fazia eu sentir

Foi acontecendo, assistindo e fui gostando

A vibe antiga

História, a energia toda dos anos 80

A série em si e todos os personagens, e amo amizade dos personagens na vida real

A história, a amizade entre eles a união.

Os personagens serem normais e derrotarem seres bizarros e desconhecidos

Todas as referências oitentistas

A estética da série, tocar as músicas que eu sempre gostei, o suspense, o drama, a amizade deles, etc

O terror e a ambientação

Os personagens carismáticos, a estética da serie e toda a trama com o mundo invertido

O cuidado que a série tem em recriar cenários que eram comum nos anos 80 acabou me atraindo, de fato você sente que os personagens estão vivendo naquela época e sente a vontade de reviver tudo aquilo mesmo que esteja distante da época em que de fato tenha nascido.

O mistério no começo da temporada, me prendeu de um jeito incrível

Eu tinha o costume de ver com minha dinda que veio a falecer depois e a série me ajudou a passar pelo luto

A série ter temática anos 80 e todo enredo da história ser algo fantasioso

Todos personagens passam uma sensação de amor e ódio.

Enredo, narrativa e contexto temporal

Os personagens, e desenredo da história.

A Fantasia (poderes e monstros de outra dimensão)

A série ser boa 👍.

O carisma dos personagens e gostar do universo retrô que a série trás.

Os amigos

A história e temática da série

O enredo com os personagens, a trilha sonora, relembrar o passado nos anos 80.

A construção do universo stranger things foi uma coisa que me cativou

A temática da série.

A estética oitentista nostálgica e o gênero de ficção científica. A divulgação da Netflix à época do lançamento também influenciou bastante.

sempre gostei muito de temas vintages, o humor da serie, os personagens e a história são cativantes.

O enredo, os personagens e a curiosidade que a série causa

Com o tempo fui me apegando aos personagens e as suas historias, sem contar que sou fã do ator Finn Wolfhard

Boa história com assuntos científicos.

Todo o envolvimento do roteiro

A história, os mistérios por trás do upside down e etc

Estava completamente viciada em tudo que envolvia Stranger Things, a partir do momento que descobri a existência e passei a consumi-la de forma diária!

Bom o estilo dos anos 80, isso você engloba tudo , ah a forma que foi criada com essa temática entre mundos paralelos e todo o suspense de algo que estaria fora da realidade, e como é boa a turma se dividir e de repente em um episódio todos se reúnem pra combater algo , a série conseguiu fazer uma química criativa que dificilmente veremos em produções futuras, mas é uma obra original perfeita !.

A história profunda dos seres místicos desse universo

Tudo, comecei a assistir com a minha filha, me encantei com o "retorno" a década de 80, as músicas, as citações criativas de filmes, personagens, enfim tudo da época. Ou seja uma nostalgia deliciosa. Mas Depois as tramas o desenrolar da história enfim tudo me encantou e me prendeu na série.

Os personagens e estética

Por ser uma série de ficção

A temática e a nostalgia de D&D

Nostalgia e relação de amizade, além da ficção científica.

A vibe dos anos 80, todo aquele mistério da primeira temporada com o sumiço do Will, o humor que ela tinha no começo tbm me encantou, as músicas, as roupas, todo esse conjunto de fatores.

A série em si é muito bem feita, a história me prende e a temática é muito diferente.

gostei da estetica da serie e tbm me prendeu muito o modelo e enredo da serie

Esse cuidado às referências, visuais, sonoras e do próprio estilo terror antigo

Basicamente a maneira com que vamos crescendo junto aos personagens, eles crianças, adolescentes, jovens , e eu no mesmo ciclo, a maneira como eles iam se descobrindo , se conhecendo como pessoa individual.

Eu comecei a assistir por causa da Winona Ryder, que é uma das minhas atrizes favoritas há muito tempo.

Não sou fã de carteirinha, mas estou amando cada episódio/temporada

A história em sí, em específico a relação do will com a mãe.

As crianças são ótimas, a relação entre eles é muito boa, as referências a vários filmes dos anos 80, um gosto de Conta Comigo, ET e vários outros clássicos antigos. Acompanhar o crescimento dos personagens é excelente, o amadurecimento, cada superação, ainda mais se acompanhou desde o início, vc cresce junto com eles

Inicialmente eu estava apenas procurando alguma coisa para passar o tempo, embora eu seja bastante curiosa, não pensei que ficaria tão presa a série! Quando vi que Winona era uma das personagens principais, imediatamente me interessei porque eu já acompanhava os trabalhos dela, desde Garota Interrompida! Amei os primeiros episódios é claro, Quando vi a Eleven fiquei apaixonada pela personagem, e óbvio que fiquei curiosa pra saber como tudo aquilo iria se desenvolver! Acabei me apegando a outros personagens, a temática dos anos 80, as músicas, looks, jogos, fliperama, aquela coisa de laços fortes de amizade e amores inocentes! Junto com a coragem para enfrentar o desconhecido, a comunicação através de rádio e telefones antigos, e como tudo se desenvolvia exatamente da forma como eu via o mundo nos anos 90, era de certa forma bem, parecido com a minha época! Então eu fiquei fascinada com a nostalgia! E eu sempre gostei e acreditei em monstros, então eu queria ver os monstros

De começo foi a temática de anos 80, sempre gostei de coisas antigas, filmes, series, musicas,etc. Depois que comecei a assistir, a história me prendeu muito, algo como um terror/suspense, a cada episódio era uma emoção diferente.

Considerando a ambientação dos anos 80/90, Stranger Things te desperta alguma nostalgia? Em quais momentos?

Não

não diria uma nostalgia, mas sim uma admiração pelas roupas, os lugares onde o grupo frequenta como o fliperama, a escola etc...no geral msm eu só gosto da vibe/estética da época

Sim, pois desde criança eu acompanhava muito o canal da MTV e em muitos momentos lembrava de músicas, filmes, lugares e até mesmo objetos dessa época. Apesar de eu ter nascido e crescido nos anos 90, os anos 80 tem grande influência sobre as coisas que eu gosto.

Sim, o uso de objetos que tinham naquela época hj em dia n se usam mais

As músicas

Sim, em vários momentos como as músicas, os lugares que eles iam

Principalmente nas músicas e vestimentas

Não sou da época, mas admiro

A cidade o lugar as músicas

Sim. Não nasci nos 80/90, mas a estética da época desperta uma sensação boa

Desde a infância ouço músicas dos anos 80, apesar de não ter vivido na época eu sinto uma sensação nostálgica quando as músicas que cresci ouvindo tocam na série.

Sim, na trilha sonora

Como eu vivi a maior parte da vida em cidade do interior, me sinto nostálgica vendo a relação entre Will, Mike, Dustin e Lucas, principalmente nas primeiras temporadas onde eles ainda são bem novinhos. Vivi por muitos anos essa relação com meus amigos, estando todos juntos na escola, depois ir de bicicleta pra brincar a tarde toda.

Toda a inspiração por trás da cena dos personagens principais (as crianças) pedalando pela cidade enquanto acontece o pôr do sol, bem comum em filmes desse épocas.

As roupas, músicas e cores

Não eu não tenho nada aver com os anos 80 ou 90

Momentos em que nao havia celular, músicas de alto nível. Minha mãe sempre gostou muito de música da época dela, e eu conheci através dela, que morreu em 2015, então vendo a série eu me sinto próxima a minha mãe.

Referências aos D&D e O Senhor dos Anéis

Andar de bicicleta com os amigos, jogar fliperama

As roupas, os cenários. Eles não usam celular e isso me lembra muito minha época quando criança.

Desperta quando há referências de filmes e jogos que fizeram parte da minha infância.

Me desperta uma nostalgia de algo que eu não vivi porém gostaria de ter vivido ao menos um breve momento.

Todos

A infância poder ser vivida livremente

Sim, principalmente nas músicas. Na ambientação acredito que a parte da escola, a interação entre os personagens.

Eu consigo me lembrar de trechos da minha infância, sou de 2000, vivi o final dessa era maravilhosa que foi os anos 80/90.

Não. Mas gosto das cenas.

Sim, especialmente na paleta de cores e vestimentas.

a música, meu pai viveu a infância nos anos 80 então cresci com ele escutando as músicas e acabou sendo nostálgico para mim, eu cresci nos 2010 que teve um revival dos anos 80 então a estética me traz nostalgia, e na nova temporada teve flashbacks das primeiras q eu assisti durante a pré adolescência

Muitas, fita cassete, as músicas, estilos roupas

Sim, principalmente no visual das roupas e cabelo dos personagens, e as musicas tocadas na trilha sonora

Sim, lembra de como as coisas eram mais simples.

Sim, desde as músicas até os cenários

Quando eles vão para o porão do Mike e ficam horas brincando com o d&d e desafiam monstros e tudo mais.

Sim! o quanto aquela época era boa e menos problematica comparada com a época de hoje em dia, os looks, as músicas, tudo!

Musicais , escolar , amizades e toda aquela aura e energia nerd de ser.

Me desperta nostalgia na questão das vestimentas, estéticas e música.

Como disse acima.

Músicas, recordar filmes como Goones e outros.

Ver atores sendo convidados da época enfim.

Desde o começo me prendeu e me fez associar a várias coisas da época

Mas na 4 temporada que tocou Kate Bush, achei que ninguém mais sabia quem era ela kkkkk.

As músicas são muito boas

Encontro com amigos, D&D e estética

Sim, na ambientação, músicas, jogos, filmes.

Sim, mesmo tendo nascido em 2002, esse tema me chama a atenção, tanto no estilo de roupa, quanto nas músicas, as cores. tanto que minha temporada favorita é a terceira, por conta dos Neons do Starcourt.

Um pouco, é uma nostalgia mais voltada pra a época em que em brincava na rua com os meus amigos e não lidava tanto com a influência das redes sociais e tecnologia.

nas musicas

Desde o ambiente, a trilha sonora, o roteiro etc

Acho que seria uma época pela qual eu gostaria de ter vivido , as roupas , as cores , as músicas , os penteados . Acho incrível

Sim. Apesar de não ter vivido nos anos 80, eu acho que a tecnologia usada na época desperta essa notalgia. O fato das crianças interagirem com brinquedos e objetos que não são digitais etc...

Infância, doces realmente gostosos, desenhos que hoje não existem mais.

Sim, principalmente nas cenas da escola e no fliperama.

Muito boa, pq reflete o meu gosto musical e da cultura pop em geral.

Em todos os momentos! Eu sinto nostalgia e conexão mental em todas as cenas, a cada música tocada, a cada objeto que vejo que hoje em dia já não existem mais, ou são itens raros de colecionadores

Não necessariamente nostalgia porque não vivi essa época, mas a ambientação de anos 80/90, como o filme De volta para o Futuro, que foi feito nessa época, parecido com os Goonies pelo grupo de crianças resolvendo mistérios ou em busca de um tesouro. Mas a série inteira me passa uma sensação muito boa, como se fosse uma nostalgia mesmo, mas não tendo vivido aquela época.

Você costuma assistir filmes, séries, ouvir músicas, comprar produtos e etc. pela nostalgia? Se sim, quais?

Não

simmm, escuto músicas internacionais dos anos 80/90

Sim, coisas da Barbie, hello kitty, harry potter, ursinhos carinhosos. Coisas de papelaria, itens de casa, de cama e banho, etc.

Gosto de escutar música

Sim, um exemplo disso é o filme noite passada em soho? E os discos de vinil

Sim

Sim harry potter tenho livros e strangers things comprei comidas com as embalagens da série

Clássicos do terror, Game of thrones, alguns produtos eu compro pela memória afetiva e as vezes por não consumir faz algum tempo

Sim, filmes, séries e músicas principalmente

Ouvir músicas dos anos 50 a 90.

Sim, assisto filmes e desenhos e ouço musicas que foram lançadas antes de eu nascer e de alguma forma sinto como se tivesse vivido aquela época

Sim e muito. Como sou do comecinho dos anos 2000, consumo muito conteúdo que me remeta a essa época.

Sim, por uma influência dos meus pais cresci ouvindo os artistas mais famosos da época como Michael Jackson e Stevie Wonder por exemplo, e bandas como “The Cranberries” justamente por fazer parte da trilha sonora de tantos filmes e séries desse época, assim como a banda “Duran Duran”. Toda essa influência fez com que eu adentrasse mais ainda nesse universo, além de sempre ser tomada por esse sentimento de nostalgia ao assistir filmes como “Edward mãos de tesoura” e “Grease”.

Todos possíveis ksksk

Sim assisto muitos filmes e séries por nostalgia (ex stranger things, velozes e furiosos, castle)

Sim. Prefiro músicas antigas pelo fato delas serem mais bonitas, tem emoção, instrumentos, coisa que não tem mais hoje em dia.

Sim! Game of Thrones, O Senhor dos Anéis, O Hobbit

Só músicas. Heavy Metal dos anos 80, tipo Edy

Sim, eu assisto filmes, séries. Escuta música e, muitas delas são dos anos 80/90

Não

Sim, principalmente quando se trata de música, como as de Charlie Brown Jr. ou da Pitty.

Costumo, devido o subconsciente buscar escutar músicas da série, pesquisar curiosidades, e até me aventurei em D e D

As vezes

Sim, música sertanejas, série de época.

Sim, principalmente músicas da minha época.

Sim! Quase Todas as músicas de 80/90 nacionais e internacionais me agradam

Nem tanto.

Sim, gosto de reassistir séries com a estética dos anos 90, cuja metade final ainda vivi, apesar de muito novo, como também com a estética do início dos anos 2000. Por exemplo, Friends, Will and Grace, The office, Six feet under, etc.

sim, assisto muitos desenhos da minha infância como Hora de Aventura e Steven Universo, gosto de comprar itens como roupas, acessórios, posterres.

Sim mas não me lembro agora

Sim, principalmente dos anos 2000, gosto muito das musicas pop desse época

Sim, músicas, filmes e séries dos anos 2000.

Sim, personalizados

Sim, exemplo os Pringles, pastilhas Valda e a música do meu casamento foi inspirada em Stranger Things.

sim, músicas que inclusive cresci escutando através dos meus pais e família!

Sim vivo com isso , costumo comprar camisetas, bonés , copos ou tento incorporar falar no dia a dia.

Sim, músicas e roupas.

Sim.

Goones, gramilins, e terminador do futuro, Falcão enfim vários

Sim, doces e roupas

Chaves e outros desenhos antigos.

Jogos indies, filmes e roupas

Sim, Stranger Things, E.T., Ayrton Senna

Não tanto quanto deveria, mas eu gosto muito do tema da época.

Harry Potter

sim, gosto bastante de filmes na época dos anos 80 até os anos 2000

Alguns como filmes que fizeram sucesso e me marcaram, Stigmata, Não é só um besteirinho americano, cats eye, cemitério maldito

Cara para ser sincera, eu estou meio estagnada, não consigo assistir nada depois de Stranger, sempre nerffo antes do fim

Sim. Maquiagem, roupa, acessórios...

Costumo mais ouvir músicas dos anos que já se passaram

Não.

Sim, acessórios e roupas

Sim, eu compro produtos e assisto filmes antigos, séries que se passam nos anos 80,90 ! Músicas antigas internacionais! Compro produtos relacionados principalmente a Harry Potter

e Stranger Things! Na minha coleção tem de tudo um pouco, então é difícil citar tudo.. minha última compra foi uma revista em quadrinhos de full house, um quebra cabeça de Stranger Things, e blusas com demogorgons

Não pela nostalgia, mas sim por ser da "velha guarda" kkkkk. Desde pequeno fui fã de coisas antigas, então desde pequeno já escutava Elvis Presley com a minha vó, assistia muito De Volta para o Futuro, Karate Kid, Indiana Jones. Um dos meus filmes favorito inclusive é de 1983 que é Clube dos Cinco ou em ingles The Breakfast Club, Curtindo a vida adoidado também é outro clássico que todos deveriam assistir.

Assistir Stranger Things fez você se interessar por conteúdos dos anos 80/90 (filmes, músicas, produtos) que não conhecia? Quais?

Não

sim, as roupas, apesar de que eu já tinha visto roupas naquele estilo, assistindo Stranger Things me fez querer comprar roupas da época, e até msm improvisar com peças q eu já tinha em casa

Sim, alguns cantores como Kate Bush e Prince, o walkman que eu conhecia mas não usei. Reassisti ao filme de Volta para o Futuro também.

Particularmente já conhecia e já consumia produtos dos anos 80 como filmes e séries então não foi novidade nem me fez descobrir algo novo.

Não eu já gostava antes

Sim, exemplo disso é a kate bush que conheci através da série

Sim

Sim as músicas antigas

“Sim, depois de assistir Stranger Things comecei a me interessar bastante por coisas dos anos 80 e 90. As músicas, principalmente as que tocam na série como Running Up That Hill da Kate Bush e Should I Stay or Should I Go do The Clash, me fizeram querer conhecer mais bandas dessa época.

Sim. Filmes oitentistas em geral, como o filme "The Breakfaat Club" etc...

Não, eu já conhecia todos.

Sim, a cantora kate bush

Sim! Filmes, musicas, costumes da época, roupas, enfim, todo universo dos anos 80/90

Sim, acabei conhecendo a Kate Bush que fez parte da trilha sonora da série em um momento tão marcante e me apaguei a artista.

Mas as músicas porque os filmes eu sempre gostei de assistir, mesmo não sendo dos anos 80 a 90

Ja conhecia as músicas

Não! Apenas os que eu já conhecia

Não, só nostalgia mesmo

Sim, principalmente Kate Bush

Sim. Filmes como "Os Caça Fantasmas", bandas como "Metallica", e alguns jogos presentes na série.

Sim, jogos de tabuleiros antigos, rocks da época, estilo dos carros que aparecem na série, alguns estilos de roupas.

Não

Sim,a vestimenta,músicas...

Fez ter vontade de assistir certos filmes de novo, mas já conhecia a maioria dos conteúdos

Sim! Roupas

Não, porque uns e outros eu já acompanhava.

Stranger Things não me apresentou novidades, mas me mostrou coisas que eu já conhecia dentro e que faziam parte dessa época, como por exemplo Dungeons and Dragons. as músicas, conheci novas como Running Up That Hill, D&D, História sem Fim

Sim por exemplo Kate Bush mas eu já conhecia da trilha sonora do morro dos ventos uivantes

Sim principalmente na musica, Running Up That Hill (A Deal With God), Psycho Killer, Rock You Like A Hurricane, são as minhas favoritas

Sim, músicas.

Sim, filmes e séries

Músicas exemplo Running up that Hill, wip't, sunglass is att, rock in warickane e etc. Ps: tem muitas coisas que eu não conhecia tipo, polaroide que eu não sabia o que era e etc.

sim, principalmente a músicas e estilos!

Na verdade já tinha conhecimento de muita coisa , mas a série consegue te puxar pra algo novo que você nunca viu , leu, comeu ou teve contato, um deles foi o Walkman.

Maioria das coisas eu já conhecia, mas me despertou mais interesse

Não, eu vivi essa década intensamente mesmo sendo pequena, lembro dos estilos de roupa enfim.

Sim, músicas e estilo,

Músicas em geral

Sim, a música que a Max escuta foi uma delas.

Não tanto, mas a temática me despertou interesse em alguns filmes mais antigos que entrar nessa temática colorida, tipo De Volta Para O Futuro.

Não exatamente

mais precisamente as musicas a trilha sonora da serie

Não, só relembrar o que conhecia

Sim, a música da Max , sou apaixonada nela kkk

Sim, principalmente por músicas como "Every breath you take" e "Should I stay or should I go". Elas foram o pontapé para eu pesquisar mais sobre, hoje em dia tenho uma playlist só para músicas dos anos 80. Além dos filmes da época, que são clássicos que eu nunca tinha assistido, e eu me interesseo muito por cultura pop.

Bom me fez gosta da série na verdade, também me lembra os filmes de terror tipo invocação do mal que seria nessa pegada dos anos 80 eu gosto

Sim, pela banda the clash

filmes como Enigma de outro mundo, It - A coisa, Carrie - A estranha, Jurassic Park e vários outros

Na verdade eu assisti Stranger Things porque já tinha amor ao anos 80/90, então meio que uma coisa levou a outra

Eu sempre me interessei bastante por conteúdos dessa época, então acredito que não, não que eu me lembre agora.

Você sente que perderia a conexão e o interesse pela série caso se passasse em tempos mais recentes?

Não

Sim

Não

Provavelmente sim

acredito que não

Acho que não, pois a dinâmica dos personagens também me interessou na série, mas certamente não seria a mesma coisa pois os anos 80 foram muito marcante para toda uma geração servindo inclusive de referência para música, moda e outros aspectos até o dia de hoje.

Não.

Não sei, nunca parei para pensar sobre isso

Perderia a essência, mas ainda sim seria algo interessante pelo lado sombrio

Não, eu queria poder esquecer para assistir novamente como se fosse a primeira vez.

Acho que sim e não. Sentiria uma conexão diferente.

Acredito que a série se perderia dentro da sua própria proposta, mas não acredito que seja um motivo que me faria perder o interesse. Ela ainda sim poderia se passar em um tempo mais recente fazendo referência aos anos 80 por exemplo (não de uma maneira tão recorrente é claro). E acredito que as séries do momento atual vão servir de instrumento para alimentar esse sentimento de nostalgia no futuro.

Talvez não

Não , na verdade eu fico ansiosa pelas proximas temporadas

Não! As referências são mais como trazer o que acontece dentro daquela "realidade" da série a ficção do que os personagens consomem naquele período, então acredito que daria pra fazer a mesma coisa com referências do século XXI.

Eu acho que não seria a mesma coisa. Então talvez.

Acredito que não

Não, creio que a essência da série vai além da época em que se passa.

Muito provavelmente sim, exemplo a série Dark que transaciona nas décadas.

Acho que não.

Perderia o interesse, por conta da questão da tecnologia.

Acredito que nao, so depende do enredo ser relevante.

Talvez sim, pois o conteúdo da época atual é muito desinteressante.

sim, no mínimo teria que se passar nos anos de 2010

Acho que sim, muito diferente a realidade de hoje

Talvez sim. Talvez seria "mais do mesmo".

Com certeza

talvez sim.

Acredito que sim , os tempos atuais é bem fora da curva se fosse criar algo no estilo , talvez nos anos 2000 tivesse coisas bacanas.

Não.

Talvez não, mas talvez não seria tão fã. Dificil dizer

Creio que sim

Acredito que seria menos relevante para mim.

Acho que sim, toda a mágica da série é composta pela época que ela se passa, pelas cores, pelas músicas.

Acho que poderia ser interessante mas a temática atual faz muito mais sentido.

não pois me chama atenção tbm estilo atuais

Mudaria o sentimento nostálgico mas terminaria de assistir

Acredito que sim. Imagina. Um celular ao invés dos perrengues de um rádio daqueles que eles usam , que o sinal é péssimo dependendo da proximidade, a voz sai chiada e distorcida, teria nos tirado grandes cenas de desespero por falta de comunicação deles

Acho que não pois a produção é muito boa, acho difícil não gostar se passa se na época de agora

os anos 80 faz parte da identidade da série e se passasse nos atuais, perderia um pouco do brilho e da magia

Não! Mas a nostalgia e emoção daquela época, realmente faz toda diferença

Talvez sim, mas tudo dependeria de como a série seria feita, hoje em dia tudo ta muito diferente.

APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

ENTREVISTA – GEN Z 1

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Acabei conhecendo pela internet, em posts do Instagram, Tiktok. Vi esses conteúdos na internet e acabei me interessando pela série. Além das avaliações positivas de amigos e conhecidos, que me motivaram a começar a assistir.
Você assiste desde 2016?	Não, comecei a ver a série durante o lançamento da terceira temporada.
Você se considera fã da série?	Eu gosto da série mas não me considero um fã fanático.

Como que a série te conquistou?	Eu acho a história bem original, foge um pouco do clichê. Também gosto da simplicidade da série, algo com pouca tecnologia, um fator que foge do meu habitual. Todas as características diferentes, como os estilos de roupa e cabelo são o que me chamam atenção.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Acho que só uma forma de entretenimento.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Não vivenciei, mas esse fato foi um dos motivos de ter despertado meu interesse na série. Eu tenho interesse por essa época por eu não tê-la vivenciado, gosto dos estilos, das formas como as pessoas pensam na época e etc.
A série desperta nostalgia em você de alguma forma?	Eu não vivenciei a época, mas eu também presenciei uma época em que a tecnologia não era tão predominante no Brasil. Então eu sinto uma certa nostalgia por tempos mais simples.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Eu acho que o grupo principal andando pela cidade de bike.
Você consegue explicar por que isso te causa nostalgia?	Eu fazia esse tipo de coisa na infância, com meus primos, e ver essa atividade na série acaba me causando nostalgia.
Você sente, então, essa nostalgia mesmo por uma época que você não viveu, você consegue explicar esse sentimento?	Eu acho que mesmo em épocas diferentes, existe muita semelhança na questão da simplicidade e conforto. Acredito que eu sinta nostalgia nessas cenas pela saudade e que é muito difícil ver hoje em dia. A tecnologia dificulta muito nesse sentido.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	De modo geral sou bem nostálgico, a série teve seu impacto de nostalgia mas eu já me considero assim naturalmente.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Alguns certos produtos, como filmes e séries que eu assistia com meus irmãos, The Big Bang Theory por exemplo. Mas pessoalmente não acho que a nostalgia, por mais importante que seja, não deveria motivar suas escolhas no presente. Eu não costumo consumir produtos por nostalgia, pode acontecer mas não é algo frequente.
Você considera que consome pelo valor sentimental que você sente por esses produtos ou é mais uma admiração estética ou qualquer outro motivo?	Eu acho que é mais pelo valor sentimental e pessoal mesmo.

<p>Você acha que a nostalgia por uma época que não viveu é diferente da nostalgia sentida pelas coisas que vivenciou?</p>	<p>Acredito que seja diferente, pois a gente sempre se apegamos mais as coisas que já vivenciamos de fato, que causam alguma memória.</p>
<p>Você consegue imaginar porque que tem tantas pessoas jovens que sentem nostalgia com a série?</p>	<p>Acredito que a gente sempre tenha algum contato com coisas de outras gerações desde a infância, seja um desenho dos anos 90, coisas que a gente pega dos nossos pais, irmãos mais velhos e etc. Acredito que essas referências já são o suficiente pra sentir nostalgia, principalmente quando comparamos a questão da simplicidade da época com a nossa infância.</p>
<p>Muita gente acredita que pessoas da sua geração são jovens demais para sentir nostalgia. Você concorda com isso?</p>	<p>Eu acho que não tem idade pra sentir nostalgia. Acho que o fato de ser criança, adolescente ou adulto não muda o fato de sentir nostalgia. Acho que a nostalgia é atemporal.</p>
<p>Você sente que essa nostalgia pelos anos 80, em Stranger Things, seria uma forma de idealizar a nostalgia?</p>	<p>Eu não idealizo, mas tem certas semelhanças com minha infância que são o que me causam nostalgia.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia por essa época é maior do que a que você sente pela sua própria geração?</p>	<p>Lógico que da minha infância, foi algo que eu vivi.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia é mais sobre sentir falta de como as coisas eram ou de como elas são retratadas na mídia?</p>	<p>Eu acho que a mídia fantasia muito. Já vi muita gente julgando a geração Z por não “ter vivido o passado”, mas não acho que esse passado precisa ser necessariamente nostálgico.</p>
<p>Você conhecia esse vídeo da Xuxa?</p>	<p>Não.</p>
<p>Você consumia a Xuxa durante a infância?</p>	<p>Não muito.</p>
<p>Despertou alguma memória, algum sentimento em você?</p>	<p>Me lembrou de uma música específica da Xuxa que eu ouvia muito na infância: “Tumbalacatumba”.</p>
<p>Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?</p>	<p>Acho que sim, pois acho que a nostalgia é algo atemporal, e acho que sentimos nostalgia de maneiras diferentes, seja em músicas, filmes, comidas, cheiros. A nostalgia pode ser transmitida de várias formas.</p>
<p>Apreciar algum elemento dos anos 80/90 que você não chegou a experienciar na infância, se trata de um interesse apenas pela estética?</p>	<p>Se não despertou nenhuma memória, acredito que não se trate de nostalgia, mesmo que eu me interesse por essa coisa.</p>
<p>Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?</p>	<p>Acho que nenhuma série vai ter um impacto parecido. Acredito que a primeira vez sempre vai ser melhor, então uma série com esse tema, essa pegada dos anos 80/90 foi algo inovador, algo que nunca vi em nenhuma outra série. Mesmo que façam séries</p>

	melhores com a mesma temática, Stranger Things sempre vai ser mais lembrada por ser a primeira.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Funcionaria mas não seria tão inovadora e legal quanto é agora.
Se a série se passasse na sua geração você ainda consumiria?	Me impactaria por ser minha geração, mas de modo geral não teria o mesmo impacto. A partir dos anos 2000 as gerações são baseadas em tecnologia, e o que me interessa em Stranger Things é justamente fugir disso, então acho que perderia muito da essência.
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acredito que sim, acredito que sentir nostalgia por uma série que gostamos aconteceria com qualquer série.

ENTREVISTA – GEN Z 2

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Uma amiga minha me indicou quando lançou, só que eu só fui assistir depois de um tempo.
Você começou em 2016 mesmo?	Não. Em 2019, durante a terceira temporada. Mas eu já tinha ouvido falar antes, só que nunca tinha assistido.
Você tinha quantos anos em 2019?	11.
Na época que você assistiu você já se considerava fã ou demorou algum tempo?	Eu acho que quando eu assisti eu já virei fã porque me apeguei muito.
O que você acha que a série fez para te conquistar?	Basicamente tudo dos anos 80. Eu amo essa estética.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Os dois, eu acho que eu consigo assistir a série em qualquer momento de forma casual, mas também é muito pessoal já que me identifico com algumas coisas.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época? Considerando que você não a vivenciou.	É porque, aqui em casa, meu pai tem um monte de discos, ele tem um monte de CD's também, ele tocava muito música dos anos 80, aquela estética meio pop sabe? Eu sempre gostei dessa vibe desde criança.

Quais sentimentos você sente ao assistir a série? Você sente nostalgia?	De certa forma eu sinto, mesmo nunca tendo vivenciado essa época, mas é uma nostalgia de um jeito diferente, porque como eu nunca presenciei, eu apenas me identifico com a época.
Você admira tanto os anos 80 que gostaria de ter de ter vivido nessa época?	Sim.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	A tracklist, a forma como a série é gravada me retrata a época, além da caracterização dos personagens, como a moda e o estilo.
Você sente, então, essa nostalgia mesmo por uma época que você não viveu, você consegue explicar esse sentimento?	Não sei explicar.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Sim.
Essa nostalgia é mais pela sua época ou por qualquer coisa que aparenta ter uma vibe nostálgica, mesmo não sendo da sua época?	Qualquer coisa que passe uma vibe que eu consiga me apegar e identificar, eu vou me sentir nostálgico.
Stranger Things não se passa na sua época, mas tem coisas que você acha que dá para identificar com a sua infância?	Tem, querendo ou não, mas são poucas coisas. O ambiente escolar, eu acho, esse grupo de amigos, toda a temática de bullying, essas coisas. São coisas que eu já presenciei, sei como que ocorre.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Sim, mas eu me apego mais com filmes, séries e música. Não com objetos e acessórios, consumo mais mídias.
Você consome com frequência?	Sim.
Você considera que consome pelo valor sentimental que você sente por esses produtos ou é mais uma admiração estética ou qualquer outro motivo?	Acho que os dois, porque eu aprecio muito e sou atraído por coisas dos anos 80.
Pode me dizer exemplos de produtos que você consome por nostalgia à sua própria infância? E exemplos de produtos que consome apenas pela estética?	Acho que CD's. Agora pela estética, não que eu consuma atualmente, mas tenho interesse em consumir a moda da época.
Você consegue explicar porque sente esse interesse, atualmente, em produtos nostálgicos?	Basicamente eu só me lembro de algo do passado. Gosto de assistir coisas que me remetem a alguma coisa que já vivi
Esse sentimento se trata de algo melancólico ou afetivo?	Uma mistura dos dois.

<p>Você acredita que essa nostalgia pelos anos 80, esse interesse por uma época que você não viveu é diferente da saudade que você sente das coisas que vivenciou?</p>	<p>Acho que sim, eu sinto mais nostalgia pelas coisas que já vivi, sou mais apegado às coisas da minha infância mesmo.</p>
<p>Você consegue imaginar porque que tem tantas pessoas jovens que sentem nostalgia com a série?</p>	<p>Eu acho que é mais uma coisa de pertencer a algo. A nostalgia dessa época conecta as pessoas, tipo, amizade, até família. Essa época lembra de coisas e traz um sentimento bom, de conforto.</p>
<p>Você acha que a internet ser um fator ausente na série é algo relevante para essa experiência?</p>	<p>Acho que não necessariamente, eu ainda gostaria da série se a internet fosse mais presente.</p>
<p>Muita gente acredita que pessoas da sua geração são jovens demais para sentir nostalgia. Você concorda com isso?</p>	<p>Não concordo, não acho que tenha haver com idade ou com tempo. Tem pessoas que são mais sensíveis e que podem guardar suas memórias com mais carinho.</p>
<p>Você sente que essa nostalgia pelos anos 80, em Stranger Things, seria uma forma de idealizar a nostalgia?</p>	<p>Sim, porque eles estão trazendo coisas do dessa época para atrair o público alvo, que são os adolescentes.</p>
<p>Você acha que idealiza essa nostalgia por outros produtos que remetem aos anos 80?</p>	<p>Tem vários filmes que eu assisti que trazem essa nostalgia. Penso em Lisa Frankenstein, que é um filme, Rua do Medo também.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia por essa época é maior do que a que você sente pela sua própria geração?</p>	<p>Eu acho que depende, porque se o pensamento predominante de uma pessoa específica sobre a geração que ela viveu for algo mais conturbado, acho que ela pode se apegar mais aos anos 80, mas se for uma pessoa relativamente estável, vai se apegar mais a sua própria geração.</p>
<p>Qual desses dois é o seu caso?</p>	<p>Acho que eu tô no meio termo.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia é mais sobre sentir falta de como as coisas eram ou de como elas são retratadas na mídia?</p>	<p>Eu acho que a mídia também influencia porque nos anos 80 nos Estados Unidos é diferente dos anos 80 aqui no Brasil, por conta da ditadura. Então, os anos 80 nos EUA são retratados de uma forma mais alegre, mais colorida.</p>
<p>Você já conhecia o vídeo da Xuxa?</p>	<p>Eu lembrei do vídeo enquanto assistia.</p>
<p>Você consumia a Xuxa durante a infância?</p>	<p>Não tanto quanto outros artistas infantis, mas sim. Eu tinha um DVD da Xuxa, mas era do meu irmão mais velho, que gostava mais dela.</p>

Despertou alguma memória, algum sentimento em você?	Não de um jeito que eu tenha vivenciado, pois eu não era muito apegado a Xuxa, mas querendo ou não, senti sim.
Você sentiu alguma nostalgia?	Sim, por conta da estética do vídeo, a TV de tubo, enfim.
Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?	Acho que sim, porque realmente quem viveu essa época vai ter algo mais detalhado do que aconteceu do que alguém que não viveu mas tem algum apego.
Você acha justificável as pessoas mais novas também sentirem nostalgia?	Acho sim, mas não da mesma forma. É algo que acontece de uma forma diferente, mas não necessariamente que uma geração precise sentir mais que a outra.
O que você acha que uma série, como Stranger Things, precisaria fazer para impactar várias gerações diferentes de uma vez?	Eu acho que se trazer uma narrativa mais pessoal e não uma coisa mais genérica, é possível se comunicar com várias gerações. Algo mais sobre identificação.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Eu acho que não porque estaria mais modernizado. Não em questão de ter celulares ou internet, não é algo que me incomoda muito. Mas acho que precisa ser nos anos 80, em outra época mudaria a essência.
Se a série se passasse na sua geração você ainda consumiria?	Acho que sim, porque pessoalmente tenho bastante interesse nos anos 2000, mas ainda prefiro que se passe nos anos 80.
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acho que já está sendo porque ainda não terminou nem a temporada e as pessoas já estão se despedindo da série.

ENTREVISTA – GEN Z 3

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Foi por recomendação do meu amigo de São Paulo. É, só que foi logo no início, né? assim que lançou e tal, tava na febre. Me interessei mais quando ele comentou que era uma série de terror e sobrenatural.
Você se considera fã da série?	Com certeza.

Como que a série te conquistou?	Acho que a série me captou desde o primeiro momento, né? Porque na época eu entendia, não que eu jogasse, mas eu entendia um pouco sobre RPG de mesa, isso que me conquistou de início.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	É bem sentimental a série, porque como eu falei, ela veio da recomendação de um amigo, que na época a gente já era próximo. Então a série tem muito significado sentimental.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Tenho, principalmente por conta dos estilos de roupas e das músicas também. As formas de arte, né, dos anos 90.
Você gosta dessa estética de modo geral?	Isso, bastante.
A série desperta nostalgia em você de alguma forma?	Consigo, bastante.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Desde a primeira temporada, quando eles encontravam esses cenários, as formas de gravação, quando falavam de festas, escola, me lembrava de muitos filmes antigos que eu assistia.
Você sente, então, essa nostalgia mesmo por uma época que você não viveu, você consegue explicar esse sentimento?	Acredito que por conta das coisas que, apesar de não serem da época, eu sou de 2002, tudo que fazia sucesso eram as coisas dos anos 80 e 90. Então eu peguei a época do sucesso, se tornou algo muito presente na minha infância, apesar de eu não ter vivido a forma de arte, as músicas, os filmes e tal.
Você acha que essas coisas que te fizeram conhecer esses elementos dos anos 80 cedo foi muito por influência das pessoas que eram próximas a você na época?	Sim, bastante. É, os jogos Fliperama, por exemplo, eu cheguei a jogar mesmo não sendo da minha época por influência de pessoas da família.
Você acha que as coisas dos anos 80 se popularizaram mais com o tempo do que eram populares naquela época?	Eu tenho certeza que sim. Com a evolução da tecnologia, perpetuar certas vivências e coisas antigas se tornou muito mais fácil e rápido. Hoje em dia, todo mundo sabe o que é um fliperama justamente por conta dessa lógica.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Sim, com bastante frequência. Inclusive eu vou atrás de coisas que me dão nostalgia, ouvindo músicas, assistindo filmes.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	De modo geral me faria consumir sim.
Você consegue explicar porque que se considera tão nostálgico hoje em dia e porque que tem interesse, atualmente, em produtos assim?	Apesar de ter tido uma infância rica de vivência, não me lembro de muitas coisas, apenas das sensações. Eu me lembro de jogar no fliperama por exemplo,

	<p>mas apenas sensação e não de como foi, então estou sempre buscando reviver essas sensações.</p> <p>Recentemente até busquei alguns videogames antigos como Atari, Nintendo, justamente por essa nostalgia e também pela estética.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia por coisas dos anos 80, coisas que você não necessariamente viveu, é diferente de se sentir saudades das coisas que você viveu?</p>	<p>Sim, eu acho diferente porque foi uma coisa que eu não vivi, mas que na infância eu sei que as pessoas viveram. Uma sensação de que gostaria de ter vivido aquela época dos anos 80.</p>
<p>Você consegue imaginar porque que tem tantas pessoas jovens que sentem nostalgia com a série?</p>	<p>Acredito que não só pelo fato da nostalgia, mas a forma como a produção entrega e mostra. Não só também por causa do enredo, mas de toda forma de trazerem tudo aquilo que a gente não viveu, eles conseguem trazer na série. Além disso, a falta de celulares e pouca tecnologia também chamam muita atenção, era algo mais íntimo e pessoal, se juntar numa mesa pra jogar RPG juntos.</p>
<p>Você acha que a ausência de tecnologia é um fator importante para a série?</p>	<p>Acredito que sim.</p>
<p>Muita gente acredita que pessoas da sua geração são jovens demais para sentir nostalgia. Você concorda com isso?</p>	<p>Com certeza não. Eu posso sentir nostalgia de coisas recentes, até de um mês atrás. Não é algo exclusivo só da infância.</p>
<p>Você sente que essa nostalgia pelos anos 80, em Stranger Things, seria uma forma de idealizar a nostalgia?</p>	<p>De certa forma sim, eu gostaria de ter vivido certas coisas e fico me imaginando nos cenários de Stranger Things por interesse em ter experienciado tudo isso na infância. Também têm a questão de que a nostalgia possui o poder de nos fazer acreditar que as coisas eram melhores, e às vezes não é exatamente isso.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia é mais sobre sentir falta de como as coisas eram ou de como elas são retratadas na mídia?</p>	<p>Acho que a mídia ajudou, por mais que a gente sinta saudades, nem tudo era mil maravilhas, haviam muitas dificuldades e limitações. Mas a nostalgia vêm como um refúgio do tipo: “Poxa queria voltar para aquele tempo mais simples”.</p>
<p>Você acha que a nostalgia inibe algumas partes ruins dos acontecimentos?</p>	<p>Com certeza.</p>
<p>Você acha que essa nostalgia por essa época é maior do que a que você sente pela sua própria geração?</p>	<p>Pelas coisas que eu vivi na minha geração.</p>
<p>Você já conhecia esse vídeo da Xuxa?</p>	<p>Já tinha assistido antes.</p>
<p>Você consumia Xuxa na sua infância?</p>	<p>Sim, e acompanhei todas essas histórias presentes no</p>

	vídeo, como a boneca amaldiçoada, o disco ao contrário, todas essas coisas.
Despertou alguma memória, algum sentimento em você?	Eu consumia muito xuxa quando eu era criança e ver isso novamente causa aquele pensamento de: “E se eu assistir novamente?”
Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?	Pra mim sim. Pessoalmente, eu vivi apenas os resquícios da época, minha irmã mais nova não conhece quase nada e minha mãe viveu aquela época e todos somos fãs mesmo assim. A série consegue causar nostalgia de formas diferentes dependendo de quem está assistindo, dependendo da geração.
Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?	A série conseguiu trilhar vários caminhos durante a produção, vai ter uma animação, teve teatro, então esse movimento acaba fazendo com que a série se torne mais impactante e que várias gerações acabem consumindo-a.
Nesse sentido, a identificação com os personagens também é importante?	Sim, um exemplo é a questão colegial, que acaba tocando muito no público pela identificação.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Talvez, se ainda tivesse o tema de terror mas se passasse em tempos recentes eu daria uma chance.
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acredito que já é, e vai ser ainda mais significativo para as pessoas daqui alguns anos.

ENTREVISTA – GEN Z 4

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Eu conheci sozinho mesmo, quando estava lançando a terceira temporada. Eu conheci pela própria Netflix e decidi dar uma chance.
Você se considera fã da série?	Sim.
O que te conquistou na série?	Acho que a vibe dos anos 80, a trilha sonora, além de toda essa áurea do sobrenatural e coisas místicas.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Acho que se trata de algo a mais, porque a série acaba marcando um pouco essa geração. Como demora muito tempo para lançar novas temporadas, as pessoas vão crescendo, a gente também acompanha os atores crescendo junto com você.

Você se identifica com os personagens?	Bastante, até por eles serem meio excluídos de certa forma.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Eu tenho um vínculo emocional, porque desde muito pequeno minha tia sempre escutava música, dos anos 80, dos anos, sabe, essas épocas mais passadas. Querendo ou não, acabou influenciando um pouco no meu gosto musical. Também tenho interesse na estética dos anos 80, principalmente nas roupas.
Você escuta muita música dessa época?	Não necessariamente com frequência mas escuto, e isso acaba me causando nostalgia de uma época em que não vivi, o que é estranho.
Você acha que essa nostalgia têm influência da sua tia?	Não acho necessariamente, mas acredito que essa nostalgia vêm de me identificar e desejar voltar pro tempo em que eu era criança. Essas músicas não são da minha época, mas eu consumi durante a infância.
Sua nostalgia pela série tem relação com o interesse que você teve nos anos 80 durante a infância?	Eu acho que é por conta da infância, mas não consigo pensar bem o porque eu sinto nostalgia com a série.
Você acha que essa época da série parecia mais confortável?	De certa forma sim, mas eu me apego mais ao sentimento de que naquela época o terror parecia ser mais eficaz, é uma época que me dá mais medo. Talvez porque as figuras de terror dos anos 80 marcaram mais, e como Stranger Things é uma série de terror gera esse sentimento em mim. Acho que eu tenho uma certa nostalgia por esses filmes de terror da época.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Eu penso em algum personagem dançando no quarto, com aquela estética mais antiga, vintage, com posters na parede.
Você saberia explicar o porquê de sentir nostalgia por uma época que não viveu?	Acredito que seja um fato de sair um pouco da realidade atual.
Você gostaria de ter vivido aquela época? Se sim, porquê?	Acho que sim porque tudo parecia mais mágico, tinha mais cores. Hoje em dia tudo parece minimalista e sem graça. Acho também que sem o uso de celulares as pessoas possuíam uma conexão maior umas com as outras, mesmo com questões como o bullying, as pessoas eram mais próximas.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Sim.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Sim, acho que músicas, filmes, roupas e eu tenho interesse em comprar uma vitrola pra tocar discos.

Você consumiria esses produtos pelo valor emocional ou pelo valor estético?	Acho que só por estética mesmo. Me dão um certo conforto.
Consome com frequência?	Sim bastante, nos últimos meses tenho ouvido muitas músicas dos anos 70, 80, 90.
Você acredita que essa nostalgia pelos anos 80, esse interesse por uma época que você não viveu é diferente da saudade que você sente das coisas que vivenciou?	Acredito que se assemelha, mas não é a mesma coisa.
Você é mais apegado ao que viveu ou a essa nostalgia do que não viveu?	Sou apegado às coisas que eu gostaria de viver.
Você consegue imaginar porque que tem tantas pessoas jovens que sentem nostalgia com a série?	Acho que por ser uma série de jovem mas em uma época em que tudo era mais maneiro e vibrante.
Muita gente acredita que pessoas da sua geração são jovens demais para sentir nostalgia. Você concorda com isso?	Não, eu acho que somos capazes de nostalgia até do momento atual que estamos vivendo. Às vezes até antecipo a nostalgia quando estou passando por um momento bom e penso que em breve vai acabar, já começo a me sentir nostálgico por isso. Me sinto até melancólico.
Você acha que idealiza essa nostalgia por outros produtos que remetem aos anos 80?	Pode ser de certa forma.
Essa nostalgia se trata mais de sentir falta de como as coisas eram ou você acha que a mídia distorce e influencia a perspectiva sobre a época?	Não, acho que a série tem essa magia de fazer as coisas parecerem melhor e eu prefiro me apegar a isso.
Você acha que essa nostalgia por essa época é maior do que a que você sente pela sua própria geração?	Eu me sinto mais conectado aos anos 80, é como se eu tivesse vivido nessa época de alguma forma.
Você conhecia esse vídeo da Xuxa?	Eu sei qual é, lembrava de algumas coisas.
Você consumia a Xuxa durante a infância?	Sim, minha irmã tinha uma coleção de DVD's, era mais dela do que meu, eu só assistia algumas partes.
Despertou alguma memória, algum sentimento em você?	Lembro de ir pra casa da avó da minha irmã assistir o DVD, também tinha os filmes da Xuxa que eu assistia como "Xuxa e as Gêmeas".
Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?	Acho que sim. Acredito que nostalgia é algo muito de identificação, quando você gosta de algo você sente vontade de viver aquilo ou de ter vivido aquilo, de estar lá, e isso acaba criando nostalgia.
Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?	Acho que a série precisa conversar com todas as idades, gerações, e ainda conseguir retratar temas atuais mesmo em um período antigo. Precisar gerar

	uma certa identificação com os personagens, os temas.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Sim, eu acho que apesar da estética que é muito boa e tudo mais. Eu acho que mesmo se fosse nos dias atuais funcionaria muito.
Se a série se passasse na sua geração você ainda consumiria?	Teria mais impacto em mim, já que são coisas que eu já vivi ali nos anos 2000
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acredito que sim, acredito que ela vai ser lembrada por muito tempo.

ENTREVISTA – GEN Z 5

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Pela minha antiga melhor amiga. Ela me indicava todas as séries que eu assisto hoje em dia. De início não aceitei mas depois me rendi e acabei gostando.
Quando você conheceu?	Foi em 2020, depois da terceira temporada.
Você se considera fã da série?	Eu já tive uma fase que fui mais viciada, mas ainda amo muito a série.
O que você acha que a série fez para te conquistar?	O que me prendeu de fato na série foi o carinho que os amigos tinham pelo Will, ir atrás dele, fazer de tudo para achar ele.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	É algo profundo.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Eu conhecia as coisas dos anos 80 por causa da minha avó, que na época ela tava em sua juventude aos 20 anos, e acabou me apresentando essas coisas quando eu era criança. Então eu tenho uma conexão emocional com essas coisas por conta da minha avó.
Você gostaria de ter vivido nessa época ou apenas gosta da estética?	Eu não queria ter vivido nessa época, e a estética dos anos 80 que eu conheço é somente em Stranger Things mesmo. Eu prefiro a minha própria época de fato.
A série desperta nostalgia em você de alguma forma?	Não nostalgia, mas causa uma certa sensação de conforto, não sei se pela iluminação ou as cores. Me

	transmite uma sensação de algo genuíno, tranquilo.
Qual sentimento desperta em você?	Eu sinto nostalgia mas não pelos anos 80 ou pela infância, mas sim da época que eu assisti a série pela primeira vez, foi algo marcante. Querendo ou não o ano em que eu assisti a série foi uma época boa da minha vida, e a série me ajudou muito nesse sentido, então essa nostalgia é pela série em si.
Pela série se passar nos anos 80, uma época em que você não vivenciou, é um dos motivos para não se sentir nostálgica?	Com certeza, porque eu não tenho ideia de como eram os anos 80 claramente. Mesmo que eu consuma coisas dos anos 80, são mais músicas, e minha maior referência acaba sendo Stranger Things.
Qual sua opinião sobre pessoas mais jovens se sentirem nostálgicos com Stranger Things?	A minha ideia de nostalgia é baseada no que a gente já sentiu algum dia, então acho meio sem sentido pessoas jovens que sentem nostalgia com a série. Mas com certeza pra quem viveu a época deve ser algo incrível.
Você costuma sentir nostalgia por produtos específicos, tipo, seja algum filme, série, roupa, doce, qualquer coisa?	Com certeza filmes, como Frozen e filmes de princesa. Cheiros específicos que me lembram a infância como alfazema que eu compro até hoje. Músicas que fizeram parte da minha infância.
No geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Acho que em situações específicas eu me sinto bem nostálgica, mas não com tanta frequência. Não é algo que eu busco sentir, apenas sinto em momentos aleatórios.
Você costuma consumir certos produtos dos anos 80?	As vezes sim, mas mais músicas mesmo que eu escuto com uma certa frequência. Disco de vinil tenho bastante interesse, mas tudo é uma questão de estética.
Você consegue explicar por que você sente esse tipo de interesse em alguns produtos por conta da nostalgia?	Eu acredito que as formas de artes mudaram muito a partir de uma certa geração, as coisas foram ficando muito mais opacas e superficiais, por isso tenho um certo interesse em coisas antigas pela estética. Mas ainda tenho meu valor emocional pelas coisas da minha infância, mais pelos anos 2000 e começo de 2010.
Stranger Things se encaixa nesse aspecto, por ser uma série recente?	Acho que Stranger Things é um caso à parte nesse sentido, porque ela se passa nos anos 80.
Se a série passasse em outra época teria o mesmo impacto em você?	Com certeza não, acho que muito por conta do celular e das tecnologias. Vejo em séries mais atuais os personagens mexendo no celular e acho bem sem graça.

<p>Stranger Things se passar em uma época sem uso de celulares e com pouca tecnologia influência nessa sua perspectiva com a série?</p>	<p>Atrapalha bastante a criar uma conexão com a série.</p>
<p>Você diz não ter interesse em ter vivido a época dos anos 80, mas gostaria de ter vivido em uma época sem muita tecnologia?</p>	<p>Acho que a tecnologia é bastante essencial, mas querendo ou não eu já cresci em um contexto sem tanta tecnologia, falando pessoalmente. Mas eu com certeza gostaria de experimentar um mundo sem tecnologia.</p>
<p>Você se identifica com os personagens?</p>	<p>Quando eu assisto acabo me lembrando de algumas coisas da infância, de quando andava de bicicleta com meus amigos igual é na série com o grupinho principal.</p>
<p>Apesar de na sua concepção você acreditar que não sente nostalgia, você consegue identificar coisas da sua infância quando assiste?</p>	<p>Eu associo a época de 2010 pra trás, incluindo minha infância, uma época bem mais colorida e vibrante. Quando eu assisto Stranger Things acaba me remetendo bastante a isso. Querendo ou não sinto nostalgia pelas coisas da minha infância mas não pelos anos 80.</p>
<p>Você consegue imaginar porque que tem tantas pessoas jovens que sentem nostalgia com a série?</p>	<p>Acredito que existe a questão da influência dos nossos pais, que viveram aquela época e compartilham as coisas da época com a gente. Acredito também que as pessoas não vão muito pela conexão com a infância mas sim pelo interesse com os anos 80, algo que não entendo muito bem.</p>
<p>Muita gente acredita que pessoas da sua geração são jovens demais para sentir nostalgia. Você concorda com isso?</p>	<p>Zero sentido, até porque eu acho que, por exemplo, crianças hoje em dia tem coisas para sentir nostálgico, a partir do momento que você vivenciou algo, você pode sentir nostalgia disso depois, eu posso ter ido para um lugar ontem e amanhã ir nesse lugar de novo e não estar no mesmo contexto em que ontem. Então, eu sinto nostalgia do que aconteceu ontem. Acho que não é preciso de uma grande bagagem emocional pra sentir nostalgia.</p>
<p>Você sente que essa nostalgia pelos anos 80, em Stranger Things, seria uma forma de idealizar a nostalgia?</p>	<p>Eu acho que de certa forma sim, eu gostaria de ter vivido certas coisas de outras épocas, não dos anos 80, mas gostaria de ter vivido mais a virada do milênio, a transição dos anos 2000. Mesmo que eu seja dessa época, eu era muito criança, então eu gostaria de ter vivido mais coisas desse período.</p>
<p>Mas você ainda tem preferência pela sua geração?</p>	<p>Com certeza, tenho muito mais apego a essas coisas do que de outras épocas, apesar de ter interesse.</p>

<p>Você acha que essa nostalgia é mais sobre sentir falta de como as coisas eram ou de como elas são retratadas na mídia?</p>	<p>Eu acho que influencia bastante e propositalmente de vários sentidos. Tentam pintar os anos 80 como um período perfeito, acessível, seguro e não é verdade, já que ainda existia bastante violência e discriminação. Até mesmo nas temáticas da série, como o homossexualismo do Will e da Robin, são coisas que são bem abordadas porque a série foi feita atualmente, mas se fosse feita naquela época não teria essa comunicação.</p>
<p>Você já conhecia o vídeo da Xuxa?</p>	<p>Nunca tinha visto, mas achei bem legal.</p>
<p>Você consumia a Xuxa durante a infância?</p>	<p>Eu adorava as músicas dela.</p>
<p>Despertou alguma memória, algum sentimento em você?</p>	<p>Algumas memórias um pouco tristes, mas me lembrou de coisas da infância, adorei a estética do vídeo. Me sinto nostálgica pela época em que eu ouvia Xuxa.</p>
<p>Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?</p>	<p>Acho que a nostalgia é algo que pode ser sentida por todas as gerações sem uma hierarquia de quem sente mais ou sente menos. Mas acredito que seja um sentimento romantizado em que nem sempre significa algo bom, pode significar algo ruim, uma forma de escapar de um momento ruim no presente.</p>
<p>Qual dessas nostalgias ressoam mais em você?</p>	<p>Acho que memórias melancólicas, coisas que eu às vezes nem gostaria de lembrar, como o caso da Xuxa que me despertou certas memórias ruins. Mas não especificamente por conta da Xuxa, e sim pelo o que ela representou na minha infância, os momentos em que ela esteve presente.</p>
<p>O que você acha que uma série, como Stranger Things, precisaria fazer para impactar várias gerações diferentes de uma vez?</p>	<p>Acho que ser fiel com a época sem tanta romantização, acho que isso faz com que todas as gerações consigam conversar com uma série como Stranger Things. Acredito que seja uma questão de identificação com os problemas na época, com os dilemas dos personagens como o Will, Joyce, Nancy. A nostalgia é um pano de fundo, mas o essencial é a identificação e a representatividade.</p>
<p>Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?</p>	<p>Acho que sim, se tivesse a mesma história.</p>
<p>Se a série se passasse na sua geração você ainda consumiria?</p>	<p>Não teria o mesmo impacto, mas talvez eu gostasse, mas seriam contextos bem diferentes.</p>

Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acho que sim, porque a série já possui 10 anos e a gente acompanha os personagens crescendo e amadurecendo. Até na passagem da segunda temporada já sinto nostalgia da primeira por conta do crescimento dos personagens.
---	---

ENTREVISTA – MILLENNIAL 1

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Eu acabei vendo uma pessoa assistir um episódio da quarta temporada e me interessei em assistir. Além de ter recebido recomendação de outras pessoas.
Você se considera fã da série?	Acho que não chego a ser fã mas eu gostei bastante.
O que te conquistou na série?	Acho que desde a primeira temporada eu me apeguei a história e me fez lembrar certos pontos da minha vida, como músicas, filmes, roupas, estilo.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Sim, a série me lembra de coisas da minha época por eu ter vivido nos anos 80.
Quais sentimentos você sente ao assistir a série? Você sente nostalgia?	Sim.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Acho que a questão da moda, não ter celulares e as amizades também, foram coisas que eu vivi. Me fez recordar a melhor fase da minha vida.
A ausência de celulares e pouca tecnologia ajuda nessa experiência?	Sim, mas não apenas isso, acho que acompanhar os atores que são jovens e são acostumados com tecnologia na vida real mas precisarem atuar sem fazer muito uso dessas tecnologias foi interessante pra mim. Acho que avançar com as tecnologias é sempre importante, mas substituiu muitas coisas que vivíamos e fazíamos.
A série retrata isso de uma forma correta?	Sim, de uma forma positiva.
A série acerta na representação dos anos 80?	Bastante, lembro dos estilos e dos cortes de cabelo na época e é exatamente como é mostrado nos personagens, como o Eddie, Nancy, Steve.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Sou uma pessoa nostálgica, saudosista, que gosta de reviver o passado. Gosto de ouvir as músicas de minha época, até da época dos meus pais. Acho que não podemos nos esquecer das raízes e por esse fato

	que eu gostei tanto da série.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Sou muito apegada aos brinquedos da época até hoje, como pião, ioiô, coisas que a gente já não vê muito hoje em dia. Também gosto de certos doces que eram da minha infância que eu costumo comprar pra reviver essa época. Reassisto vários filmes da minha época e músicas também, principalmente músicas.
Consegue explicar o interesse nesses produtos?	É uma forma de refúgio, uma válvula de escape. As vezes quero lembrar alguém que já não faz parte da minha vida e vou consumir algo que me lembre dessa pessoa.
Você consegue explicar como é a sensação de assistir uma série que mesmo sendo recente, consegue proporcionar nostalgia de alguma forma?	Pra mim, a série retrata coisas que fizeram parte da minha vida ou de pessoas que eu conheço. É uma questão mais de identificação no meu caso, consigo enxergar o meu pai no pai do Mike e da Nancy, consigo identificar meus amigos no grupo principal. Acho que a série acerta nessa retratação.
Você diria que a série se comunica melhor com a geração dos anos 80/90 ou com os mais jovens?	Acho que ela abrange todos os aspectos. Porque a pessoa da fase dos anos 80, ela vai lembrar o que viveu, mas a série consegue conversar com todo mundo e atrair todas as gerações. Mesmo que a série gere nostalgia, ela tem um contexto futurista e sobrenatural que pode atrair qualquer pessoa, não acho que seja algo direcionado.
Você acha que, de alguma forma, pode existir algum dia, ou já existe, alguma obra que cause nostalgia de uma forma parecida com Stranger Things?	No momento não, mas acho que pode ser feita em algum momento com certeza.
Você acredita que seja válido para uma geração mais nova consumir Stranger Things sentindo nostalgia?	Sim, a pessoa pode não ter vivido aquilo, mas ela escuta experiências de um pai, de um tio, alguém mais velho. Até músicas acho que os mais jovens podem ser induzidos por parentes mais velhos a escutarem, e daí escutar por ter gostado da música ou por lembrar desse ente querido.
Acha que as coisas dos anos 80 chamam atenção?	Bastante, foi uma época muito marcante em todos os sentidos. Acho que muitos jovens gostariam de ter vivido essa época. Ainda é uma época muito lembrada.
Você acredita que os anos 80 e 90 são o ápice da nostalgia? A época em que mais se apela para conteúdos nostálgicos?	Acho que essa época foi de fato a melhor, e muitas pessoas mais velhas contam histórias pros mais novos que fazem eles terem interesse na época. Acho que a nostalgia nos mais novos também vêm do fato da tecnologia ter limitado essas experiências nas gerações mais novas.

Acha pertinente um jovem sentir nostalgia pelos anos 80 mesmo sem ter vivido?	Sim, acho que é uma questão de personalidade também, de não se identificar com a geração que vive e sim com uma mais antiga. Talvez você não se encaixe na geração atual mesmo sendo jovem.
Você acha que se for para comparar as gerações, tem sentido uma sentir mais nostalgia do que a outra?	Acho que sim, quem viveu aquela época sente mais
Essa nostalgia se trata mais de sentir falta de como as coisas eram ou você acha que a mídia distorce e influencia a perspectiva sobre a época?	Acho que a mídia sempre vai distorcer, até porque a série é retratada por uma cultura de outro país que a gente não sabe exatamente como era. Mas acho que de modo geral a forma como os anos 80 são retratados é do jeito correto, porque essa época realmente foi tudo isso.
Você nunca tinha assistido então esse vídeo, certo?	Não conheci só agora.
Você consumia a Xuxa durante a infância?	Sim.
Despertou alguma memória, algum sentimento em você?	Me bateu uma nostalgia e também me lembrou as lendas da época sobre a Xuxa ter um pacto com o diabo, bonecas amaldiçoadas e etc.
Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?	Sim, existem aqueles que vão usar a nostalgia pra recordações boas mas também pro lado melancólico. Além de que a saudades daqueles que já viveram daqueles que não viveram é diferente, para os que não viveram se trata mais de uma vontade de viver aquilo.
Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?	Acho que é a identificação com os personagens e a amizade entre eles que mexe com as pessoas.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Não funcionaria, porque a série foi construída em uma fase boa, sem tecnologia.
Se a série passasse em tempos mais recentes você ainda assistiria?	Assistiria pela história ser interessante, mas não teria o mesmo impacto emocional.
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acho que ela já gera, porque acompanhamos os personagens crescendo, os atores ficando mais velhos. Acho que ela ainda vai ser um ícone no futuro.

ENTREVISTA – MILLENNIAL 2

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Eu lembro de ter assistido logo quando lançou, mas foi a própria publicidade da Netflix que despertou

	meu interesse. A divulgação durante a época de lançamento e a temática de ficção científica foi o que me chamou atenção.
Você se considera fã da série?	Não me considero, gosto até algumas temporadas.
Por que continuou assistindo?	Apenas para saber como termina.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Apenas algo casual.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Não vivenciei tanto a época, mas eu gosto da estética, das músicas, é algo mais centrado na estética mesmo. Comecei a consumir coisas dos anos 80 quando fiquei mais velho.
A série desperta nostalgia em você de alguma forma?	Sim. Mas porque, por exemplo, meu pai escutava essas músicas, então desde criança eu tenho contato com essas músicas.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Toda a tecnologia da época, as músicas, as decorações bem características, as roupas também.
Você acredita que sente nostalgia por essa época por influência do seu pai ou por motivos a mais?	Acho que é mais por isso mesmo. Como tive essas referências na infância, sinto nostalgia por conta disso.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Bastante.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Mais por músicas e produções audiovisuais. Não é algo que eu procuro necessariamente em uma série, como Stranger Things, mas se tiver é um fator positivo pra mim.
Você considera que consome pelo valor sentimental que você sente por esses produtos ou é mais uma admiração estética ou qualquer outro motivo?	É que eu gosto da ambientação. Anos 80 é mais Stranger Things, mas eu sou mais dos anos 90 a 2000, que aí sim que eu tenho memória.
Você consegue explicar mais ou menos porque tem interesse em produtos nostálgicos atualmente?	Eu sou a pessoa que gosta muito de olhar tecnologia nas coisas que eu assisto. Eu gosto também de situar o período de tempo que está ocorrendo a história. Por exemplo, nos anos 2000, você tem uma característica muito forte dos eletrônicos e dos celulares, todos eram bem diferentes um do outro, e é algo que não existe mais hoje em dia. São coisas que se perdem ao longo do tempo e que eu gosto de ficar revendo.
Você consegue explicar como é a sensação de assistir uma série que mesmo sendo recente, consegue proporcionar	Mesmo que a série não necessariamente diga que se passa nos anos 80 e 90, quando você enxerga os

nostalgia de alguma forma?	detalhes, como os personagens se vestindo de uma forma diferente, algo que já não se veste hoje em dia, pra mim já causa um sentimento de nostalgia.
Nesse sentido a série acerta na representação dessa época, você acha que a série consegue transmitir os elementos que te interessam?	Sim, acho que ela consegue. Eu não vivi essa época, mas as partes que me interessam dos anos 80 acho que ela consegue reproduzir muito bem.
Você diria que a série se comunica melhor com a geração dos anos 80/90 ou com os mais jovens?	Eu acho, na minha opinião, que ela se comunica melhor com os jovens de agora.
Você acha que eles adaptaram muita coisa para um contexto atual?	É, acho que sim, um pouco e acho que também a forma de consumo de séries no geral.
Você acha que, de alguma forma, pode existir algum dia, ou já existe, alguma obra que cause nostalgia de uma forma parecida com Stranger Things?	Eu acho que muitas tentaram, mas eu acho que Stranger Things meio que inaugurou essa onda de nostalgia dos anos 80.
Você acredita que seja válido para uma geração mais nova consumir Stranger Things sentindo nostalgia?	Eu acho que é válido no sentido de estar experienciando algo que retrata um período que já passou. Mas não por um sentimento de tipo: "Ah, já vivi isso".
Você acha que é pertinente sentir nostalgia dessa forma?	Eu acho que nostalgia é mais por uma questão de você ter vivido alguma coisa no passado e aí você viveu alguma coisa no presente que te fez recordar esse passado. Para as pessoas mais jovens que assistem hoje, eu acho que não se trata exatamente de nostalgia, mas não sei qual seria o termo.
Você acredita que os anos 80 e 90 são o ápice da nostalgia? A época em que mais se apela para conteúdos nostálgicos?	Acredito que está muito em alta a questão de voltar aos anos 80 e 90. Acho bem apelativo em vários momentos.
Stranger Things é um caso apelativo?	Não acho que a série chegue a ser apelativa não, porque eu acho que a proposta dela desde o início era ser dessa forma.
Essa nostalgia se trata mais de sentir falta de como as coisas eram ou você acha que a mídia distorce e influencia a perspectiva sobre a época?	Eu acho que um pouco dos dois. Mas acho que pesa mais a segunda opção, já que os anos 80 e 90 se tornaram um produto de capitalismo. Acredito que exista sim a parte da saudades para aqueles que já viveram, mas que para os mais novos a nostalgia é mais um produto de consumo.
Você nunca tinha assistido então esse vídeo, certo?	Enquanto assistia lembrei de já ter visto.
Você consumia a Xuxa durante a infância?	Sim.
Despertou alguma memória, algum sentimento em você?	Eu achei um anúncio muito bom, porque pega um símbolo para as crianças da época, falando sobre uma

	série sobre crianças.
Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?	Acho que ela pode ser motivada por motivos diferentes mas acaba sendo o mesmo sentimento, ainda naquela questão de que, pra mim, nostalgia é pra quem realmente viveu aquilo na época.
Você acha que faz mais sentido a nostalgia ser funcional com o público da época do que com os jovens de hoje em dia?	Sim. A não ser que de alguma forma remeta a infância de quem está assistindo, não necessariamente pelos anos 80.
Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?	Depois de Stranger Things acho muito difícil atingir da mesma forma. Como eu disse, a nostalgia se tornou uma espécie de produto, onde várias produtoras tentaram reproduzir, mas acabou saturando nos últimos 10 anos. Acho que Stranger Things trouxe uma ideia inovadora mas em seguida se tornou só um produto de capitalismo.
Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Comigo sim, mas também depende muito, já que por exemplo, se a série passasse nos anos 2000 eu teria mais critérios pra avaliar.
Se a série se passasse na sua geração você ainda consumiria?	Consumiria.
Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?	Acho que ela já está sendo, pois tem 10 anos que a série foi lançada.

ENTREVISTA – MILLENNIAL 3

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu Stranger Things?	Por recomendação dos meus filhos.
Você se considera fã da série?	Muito.
O que te conquistou na série?	Acho que inicialmente a amizade entre as crianças, o desenvolvimento de alguns personagens como o Steve por exemplo.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Não é algo casual pra mim. Essa questão do sobrenatural me chama atenção. Além disso, como nos anos 80 eu estava na minha juventude acho que esse fator também me chama atenção.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Sim, por eu ter vivido essa época eu acho que existe esse vínculo com a série.

A série desperta nostalgia em você de alguma forma?	Sinto nostalgia.
Você consegue lembrar de momentos da série que você assistiu nostalgia, algum elemento específico que causa esse sentimento?	Acho que tive vários momentos de nostalgia desde o começo, mas a primeira coisa que me lembro é da Joyce se comunicando com o Will através das luzes de pisca-pisca natalino. As músicas e a moda da série, o estilo de cabelo por exemplo era algo que eu tinha na época.
No caso, essa nostalgia é por ter vivenciado essa época, certo?	Isso.
De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?	Mais ou menos, me sinto mais emocional e sensível do que nostálgica com as coisas.
Você costuma sentir nostalgia por determinados produtos, tipo filmes, séries, roupas e você consome esses produtos por causa da nostalgia?	Não muito. Apenas a parte das músicas que me traz essa nostalgia, mas não compraria produtos por conta disso.
Você consegue explicar a falta de interesse nessas coisas nostálgicas?	Acho que aqueles momentos foram bons mas são coisas que precisam pertencer ao passado.
Você consegue explicar como é a sensação de assistir uma série que mesmo sendo recente, consegue proporcionar nostalgia de alguma forma?	Acredito que seja pela associação com a minha infância, e pessoalmente, também pelo interesse em ter tido na época experiências parecidas, seja um grupinho de amigos com amizades intensas. Acho que querer ter tido experiências assim na minha época, que é a mesma da série, me causa uma certa nostalgia.
Você acha que a ausência de internet e poucas tecnologias também influenciam na nostalgia?	Enquanto a internet não existia, as pessoas interagiam muito melhor. Acredito que se perdeu um pouco desse calor, que na minha época era bem mais presente. A série acaba trazendo de novo esse calor, mostrando esse contato mais íntimo e pessoal entre as pessoas.
A série acerta na representação dos anos 80?	Bastante.
Você diria que a série se comunica melhor com a geração dos anos 80/90 ou com os mais jovens?	Na minha concepção, a geração atual apresenta muito mais interesse em assistir a série, do que a minha própria geração. Conheço mais jovens que gostam do que pessoas da minha idade que consomem Stranger Things.
Você acha que em algum momento vai existir, ou já existe, alguma obra que te cause um impacto semelhante?	Eu espero que algum dia sim.
Você acredita que seja válido para uma geração mais nova consumir Stranger Things sentindo nostalgia?	Acredito que os mais jovens podem sentir nostalgia por se identificar com experiências parecidas, alguns elementos em específico que podem causar nostalgia por identificarem algo de sua infância.

<p>Você acredita que os anos 80 e 90 são o ápice da nostalgia? A época em que mais se apela para conteúdos nostálgicos?</p>	<p>Acho que essa geração dos anos 80 é muito mais ligada ao sentimento, da pureza, algo muito diferente das gerações de hoje em dia. Pra mim, a época dourada foram os anos 80, e muitos jovens admiram essa época e gostariam de ter vivido nela. É o período mais marcante.</p>
<p>Essa nostalgia se trata mais de sentir falta de como as coisas eram ou você acha que a mídia distorce e influencia a perspectiva sobre a época?</p>	<p>Na minha opinião, era exatamente daquele jeito, uma época de fato mais segura, estável.</p>
<p>Você conhecia esse vídeo da Xuxa?</p>	<p>Não.</p>
<p>Você consumia a Xuxa durante a infância?</p>	<p>Sim, mas não por ser fã mas sim por ser um ícone na época que todos conheciam.</p>
<p>Despertou alguma memória, algum sentimento em você?</p>	<p>Quando comecei a assistir eu lembrei de meus sobrinhos, um pouco mais velhos que meus outros sobrinhos, que assistiam mais a Xuxa. O meu próprio filho assistia o Show da Xuxa, então esse vídeo me trouxe essas memórias.</p>
<p>Considerando que muitas pessoas de gerações diferentes sentiram nostalgia por Stranger Things, você acha que a nostalgia pode acontecer de formas diferentes?</p>	<p>Acredito que sim, seja nas pessoas que viveram a época, ou nas pessoas mais jovens que acabam se identificando de alguma forma.</p>
<p>Você acha que é possível que outras séries como Stranger Things consigam impactar gerações de forma diferentes e que causem nostalgia?</p>	<p>Acho que a série consegue conversar com tantas gerações pela questão da identificação nos temas, a questão da diversidade, da amizade entre as pessoas, as relações, os medos, os dramas, até o homossexualismo do Will. Os anos 80 foram uma época brilhante, e todos esses temas e relações já existiam naquela época e existem hoje, por isso todas as gerações conseguem se identificar. Pros mais jovens que não vivenciaram a época, se torna uma questão de querer experienciar algo sem tanta tecnologia, sem o celular, e ter esses tipos de conexões que a série mostra.</p>
<p>Você acha que é uma questão de identificação?</p>	<p>Sim, dá pra se identificar com o grupinho, alguns se identificam com o Will e a Robin por conta da sexualidade, com a Nancy pela questão amorosa com o Jonathan, com a Joyce pela preocupação materna. Existem muitas formas de se identificar e acho que é isso que mexe com o público, até os jovens.</p>
<p>Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?</p>	<p>Acho que não do mesmo jeito. Sem os anos 80, e com presença de mais tecnologia, a parte emocional perderia a essência.</p>

Você acha que daqui a alguns anos a série vai ser o motivo das pessoas sentirem nostalgia por ela ou já está sendo?

Acredito que sim, todos já estão esperando pelo final da série, então todo mundo já está meio nostálgico.

ENTREVISTA – MILLENNIAL 4

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Como você conheceu a série?	Eu sou uma pesquisadora do jornalismo televisivo, mas sempre me interessei com a televisão como objeto, com a indústria também, né? Sempre tive o interesse pela ficção audiovisual, já participei de grupos de pesquisa que são dedicados à ficção audiovisual. Minha relação com Stranger Things começa por eu ser pesquisadora de televisão. Eu assinei Netflix logo muito cedo, eu assinei Netflix logo muito cedo, porque ela representava mudança, né, nesse panorama da produção televisiva. Quando Stranger Things surgiu, veio com uma informação, que não sei se foi confirmada ou não, de que foi a primeira série criada a partir de dados do público da plataforma.
Você se considera fã?	Eu sou uma consumidora assídua das primeiras temporadas, mas quando começou a ficar mais sombria eu abandonei a série, lá pela terceira temporada.
A série se passa nos anos 80 e com referências aos anos 90, você possui algum vínculo emocional com a época?	Eu nasci nos anos 80 e sou espectadora de televisão desde pequena.
O que te cativou na série?	Então, tenho um hábito de consumo meu muito formado na relação, por exemplo, com a sessão da tarde, com filmes de sessão da tarde, com uma série de referências que são referências importantes para minha trajetória também, né? Então assim, essas referências iniciais, elas são parte do que me cativou na série.
A série se trata mais de uma forma de entretenimento ou significa algo mais profundo para você?	Quando eu tava assistindo não era muito casual, eu esperava as estreias, eu assistia logo na estreia, eu tinha uma relação de bastante proximidade com a série. Eu nunca fui uma fã, é, eu nunca fui de fato fã, assim, com um comportamento de fã, de me envolver nas discussões.

<p>Você sente nostalgia quando assiste a série?</p>	<p>Acho que em parte, sim. Porque ela me faz lembrar de uma série dessas referências, né? Assim, eu lembro que acho que a primeira temporada tinha uma referência forte a ET, por exemplo, né? Que é um filme que eu amava, assim, eu gostava muito do filme. Também acho que tenha alguma relação com fabricação de gosto, nesse sentido acho que tem uma nostalgia também, porque talvez sejam narrativas mais difíceis de encontrar em outros produtos hoje.</p>
<p>Você costuma consumir outras coisas por conta de nostalgia?</p>	<p>Stranger Things é um consumo que tem haver com meu gosto por televisão. Não necessariamente uma nostalgia sobre cenas da minha vida. Acho que me remete a uma sensação de poder ficar em casa à tarde e assistir filme, tem um pouco disso, mas eu acho que tem a ver também com o gosto formado a partir do consumo desses filmes, né?</p>
<p>De modo geral, você se considera uma pessoa nostálgica?</p>	<p>Não sei se sou exatamente uma pessoa nostálgica, mas gosto de guardar memórias e consumir coisas que tenham haver com minha memória.</p>
<p>Você acha que o consumo nostálgico é mais sobre reviver memórias da sua vida ou se apegar a uma sensação de conforto?</p>	<p>Assim, eu acho que essas duas coisas se relacionam com esse tipo de consumo. Tem a ver com esse conforto, mas tem a ver também com essa sensação, né? Assim, inevitavelmente, vê Stranger Things, é, ou vê um filme cuja narrativa retém a essência da aventura, se a gente pensa, sei lá, Indiana Jones, ou próprio filme da Barbie. Eu fiz questão de assistir o filme da Barbie e era uma coisa que tinha a ver com essas memórias de infância, por mais que hoje eu tenha um um olhar muito mais crítico para a Barbie. Assim, eu brincava com a Barbie quando era criança, hoje eu tenho outra visão para a Barbie, mas é interessante pensar nessas transformações também, né? De quem eu era, de quem eu sou. Então, eu acho que esse consumo nostálgico também possibilita isso.</p>
<p>Então o consumo nostálgico não é algo que se busca atualmente?</p>	<p>Eu acho que eu não procuro ativamente, mas, é, se existe uma oferta, ela me interessa. Não oriento por nostalgia, mas usando novelas como exemplo, eu tenho um interesse pelas novelas que retomam narrativas da minha da minha infância ou de outros momentos da minha vida. Mas tem um certo risco disso também, né? Corre o risco de uma frustração por não ser a mesma coisa. Mas Stranger Things é diferente já que é uma narrativa nova, mas que podia ter frustrado por certa expectativa de comparação com os produtos que eu consumi naquele momento lá dos anos 80.</p>

<p>Você acha que um remake é melhor de se consumir hoje em dia do que revisitar uma produção antiga?</p>	<p>Eu acho que quando a gente tem a experiência do consumo da produção antiga, a nossa recepção é necessariamente diferente de alguém que tá vendo pela primeira vez. Eu fui assistir o remake de Rei Leão com meus sobrinhos e a experiência deles é muito diferente da minha. Então, tem um encantamento, um deslumbramento que como adulta eu não tenho mais.</p>
<p>Considerando que essas reproduções apresentam uma nova linguagem, você prefere consumir a partir dessa linguagem?</p>	<p>Eu acho que a novela “Vale Tudo” por exemplo, eu encarei como uma outra novela. É necessário para você conseguir usufruir esse outro produto, né? Assim, quando a gente fica com a expectativa de ser a mesma coisa, que eu acho que talvez tenha sido o que atrapalhou um pouco a minha relação com o remake da novela “Renascer”. Eu tinha uma memória muito forte de como tinha sido o “Renascer”, a original, né? É, e aí eu acho que isso me colocou em uma expectativa maior. Com “Vale Tudo”, eu acho que eu assumi desde o início que era outra história, assim, é outra outra experiência.</p>
<p>Você diria que a série se comunica melhor com a geração dos anos 80/90 ou com os mais jovens?</p>	<p>Acho que tem uma coisa que é muito atraente em Stranger Things e que eu acho que é talvez o que é fundamental para o sucesso dela público, né? É, que a ideia de você ter personagens que são crianças desbravadoras, né? Assim, crianças aventureiras, né? Isso era muito interessante nos filmes que eu via na sessão da tarde, né? Assim, crianças que têm permissão e que têm liberdade para desvendar mistérios, enfim, né?</p> <p>Mas eu acho que tem uma questão do ponto de vista da linguagem, que precisa responder a certas lógicas do consumo televisivo. Quando a gente fala de Netflix, ela vai permitir um consumo de televisão mais fácil no sentido de maratonar, uma prática comum pra geração mais jovem. Então acho que ela se comunica bem com minha geração por causa das referências, mas também fala com a língua mais jovem por conta dessas práticas mais contemporâneas.</p>
<p>Mas se for falar de comparação, com quem a série tenta se</p>	<p>Acho que ela tenta muito embarcar os dois públicos, o</p>

comunicar melhor?	maior público possível.
O que você acha sobre pessoas mais jovens já consumirem de maneira nostálgica?	<p>Isso não é necessariamente um movimento novo, né? Quando a gente pensa nessa coisa vintage, de certas marcas que valorizam sua tradição, isso não é um movimento que surge de agora. Então, a gente vê que isso é um movimento que, embora uma mudança do ponto de vista de qual é a referência, ele é um movimento constante assim, né? Todas as gerações tem comportamentos nostálgicos, né? Isso é uma coisa constante.</p> <p>Acho que a gente tem um movimento agora que tem se intensificado, que é interessante observar, que é de uma certa intensificação na apropriação do mercado em relação a essa nostalgia. A Globo, por exemplo, tem feito muitos remakes, e tem feito esse movimento de aproveitar, né, histórias que ela já sabe que deram certo. E a gente tem observado que isso tem muito a ver com a própria indústria televisiva.</p>
Essa nostalgia se trata mais de sentir falta de como as coisas eram ou você acha que a mídia distorce e influencia a perspectiva sobre a época?	<p>Quando a gente fala de nostalgia, a gente tem essa tendência de idealizar, se apegar às memórias boas. Acho que em parte acontece isso mesmo. Acho que outra coisa interessante tem haver com o aspecto tecnológico. Antigamente o acesso a essas produções era mais limitado, só era possível rever a partir do VHS, agora com o streaming é muito mais acessível.</p> <p>Hoje você tem uma oferta grande de bases de dados com muito arquivo, né? Assim, essa memória ela tá fácil de acessar, né? E isso muda também a nossa relação com o consumo nostálgico, intensifica o consumo.</p>
Você conhece esse comercial da Bombril?	Não me lembro agora.
Esses comerciais da Bombril fizeram parte da sua infância?	<p>Sim, lembro de um vídeo da Xuxa também, acho que isso faz parte do marketing da série né? Que vai apelar para essas referências. É curioso porque do ponto de vista do marketing não parece necessariamente que a Netflix está querendo conversar com um público mais jovem, né? Essas referências todas elas vão fazer apelo a um público que viu televisão nos anos 80 e 90. Mas por ter passado por muito tempo, acredito que pega uma geração mais nova também. Por ser uma estratégia de marketing que tenta se comunicar com duas gerações diferentes, então acho que é um marketing bem acertado.</p>

Você acha que se a série não se passasse nos anos 80, se não tivesse essa estética, ainda funcionaria com você?	Eu acho que talvez sim, mas certamente o que me fez assistir a série foi esse esse marketing que apresentava ela a partir desse universo de referência dos anos 80, né? Definitivamente, assim que me fez assistir assistir Stranger Things, foi essa relação com as referências que foram apresentadas como centrais no logo que uma série foi vendida também, o que me cativou foram as referências.