



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE GESTÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

GABRIEL CORDEIRO DE SALES

DESVENDANDO O MUNDO INVERTIDO (DO CONSUMIDOR): o valor experiencial na
série stranger things

Caruaru
2026

GABRIEL CORDEIRO DE SALES

DESVENDANDO O MUNDO INVERTIDO (DO CONSUMIDOR): o valor experiencial na
série stranger things

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Graduação em Administração, do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco, na modalidade Monografia,
como requisito parcial para obtenção do
grau de Bacharel em Administração.

Área de concentração: Marketing

Orientador (a): Profº Drº Rodrigo César Tavares Cavalcanti

Caruaru

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Sales, Gabriel Cordeiro de.

Desvendando o mundo invertido (do consumidor): o valor experiencial na
série stranger things / Gabriel Cordeiro de Sales. - Caruaru, 2026.
281 p., tab.

Orientador(a): Rodrigo César Tavares Cavalcanti

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Administração, 2026.

Inclui referências, apêndices.

1. Valor Experiencial. 2. Mapa de Valor Experiencial - MVE. 3. Mapa de
Interpretação de Valor - MIV. 4. Streaming. 5. Stranger Things. 6. Experiência
do Consumidor. I. Cavalcanti, Rodrigo César Tavares. (Orientação). II. Título.

050 CDD (22.ed.)

GABRIEL CORDEIRO DE SALES

DESVENDANDO O MUNDO INVERTIDO (DO CONSUMIDOR): o valor experiencial na
série stranger things

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Graduação em Administração, do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco, na modalidade Monografia,
como requisito parcial para obtenção do
grau de Bacharel em Administração.

Aprovado em: 29/06/2026

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo César Tavares Cavalcanti (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE/CAA

Prof. Dr. Nelson da Cruz Monteiro Fernandes (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE/CAA

Profa. Dra. Adriana de Fátima Valente Bastos (Examinador Externo)

Instituto Federal de Pernambuco - IFPE

Ao meu Deus, a minha esposa e a futura família que iremos constituir, aos meus pais e a minha irmã, vocês são o combustível da minha motivação, e dedico esse trabalho que fecha o ciclo de mais uma conquista a vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu bom Deus, por me conceder a sua graça, saúde, força e perseverança. Por ser o meu refúgio em tempos de dificuldade e na minha insignificância cheias de limitações humanas, ter me mantido de pé para chegar a conclusão de mais uma etapa.

À minha esposa Marta Sales, por seu amor, paciência, compreensão, apoio e incentivo durante este processo. Obrigado por estar ao meu lado em todos os momentos, especialmente durante os meus desafios pessoais enfrentados ao longo da elaboração deste trabalho. Você esteve comigo desde o início dessa jornada, e a sua paciência, companheirismo e confiança foram fundamentais para que eu pudesse alcançar este objetivo.

Aos meus pais, Amauri e Miranglúcia, por todo amor, dedicação e ensinamentos transmitidos ao longo da minha vida. Sou profundamente grato pelos valores que me ensinaram, pelos sacrifícios que realizaram para que eu pudesse estar aqui e por sempre acreditarem no meu potencial. À minha irmã, pelo apoio, incentivo e pelas palavras de motivação nos momentos em que mais precisei. Família, esta conquista também é de vocês.

Ao meu orientador Profº Drº Rodrigo Cavalcanti, por suas orientações, ensinamentos compartilhados, ideias de melhoria, palavras de sabedoria, e principalmente pela paciência e compreensão, fazendo com que não viesse a desistir de mim devido ao tempo que levei para concluir este trabalho.

A todos os participantes da pesquisa, que gentilmente dedicaram seu tempo para compartilhar seus relatos e experiências comigo e prol desta pesquisa. Sem a colaboração de cada um de vocês, este trabalho não seria possível.

Por fim, agradeço a todos amigos e colegas que, de alguma forma, contribuíram para minha formação acadêmica e pessoal, apoiando-me nesta jornada e tornando possível a realização deste trabalho.

Meu sincero muito obrigado a todos.

RESUMO

A forma de consumo do entretenimento audiovisual tem evoluído ao longo dos anos, onde os serviços de streaming tem se destacado por suas produções de filmes e séries, concorrendo com produções cinematográficas de grandes estúdios de cinema, porém, trazendo ao cliente a comodidade de consumir suas produções em qualquer lugar. Os serviços de streaming vêm se consolidando como uma rica fonte de experiências capazes de gerar valor para o consumidor. Diante deste cenário, este trabalho tem como objetivo identificar o que os consumidores percebem como valioso ou não na série Stranger Things do serviço de streaming Netflix. Foi adotada para esta pesquisa uma abordagem qualitativa descritiva, utilizando como estratégia de investigação o método do Mapeamento de Valor Experiencial (MVE) e o Mapa de Interpretação de Valor (MIV), onde foram realizadas sete entrevistas semi estruturadas, com pessoas que haviam consumido ao menos um episódio da série. As entrevistas foram mapeadas por meio do MVE e logo após, reorganizadas para a realização da interpretação dos valores identificados por meio do MIV. Através dos resultados obtidos foram identificados valores positivos, como, uma boa trilha sonora, referências aos anos 80, um bom mistério, etc, assim como, valores negativos, como, problemas de roteiro, falta de desenvolvimento de personagens, excesso de clichês, etc, identificando através destes, aquilo que o consumidor gosta ou não na produção da Netflix. Este trabalho contribui para a literatura de marketing experiencial e contribui como uma fonte de informação para a realização de estratégias para o desenvolvimento de produtos.

Palavras-chave: Valor Experiencial; Mapa de Valor Experiencial - MVE; Mapa de Interpretação de Valor - MIV; Streaming; Stranger Things; Experiência do Consumidor.

ABSTRACT

The way audiovisual entertainment is consumed has evolved over the years, with streaming services standing out for their film and series productions, competing with cinematic productions from major movie studios while offering consumers the convenience of accessing content anywhere. Streaming services have increasingly established themselves as a rich source of experiences capable of generating value for consumers. In this context, the objective of this study is to identify what consumers perceive as valuable or not in the series *Stranger Things* from the streaming service Netflix. A descriptive qualitative approach was adopted for this research, using the Experiential Value Mapping (EVM) method and the Value Interpretation Map (VIM) as investigation strategies. Seven semi-structured interviews were conducted with individuals who had watched at least one episode of the series. The interviews were first mapped through the EVM and later reorganized for the interpretation of the identified values using the VIM. The results revealed positive values such as a strong soundtrack, references to the 1980s, and an engaging mystery, as well as negative values such as plot issues, lack of character development, and excessive clichés. Through these findings, the study identified what consumers appreciate or dislike about the Netflix production. This work contributes to the experiential marketing literature and serves as a source of information for the development of product strategies.

Keywords: Experiential Value; Experiential Value Mapping – EVM; Value Interpretation Map – VIM; Streaming; *Stranger Things*; Consumer Experience.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Os Seis Elementos do Mapa de Valor Experiencial (MVE)	23
Quadro 2	Mapa de Valor Experiencial (MVE)	24
Quadro 3	Mapa de Interpretação de Valor (MIV)	25
Quadro 4	Relação de Entrevistados	31
Quadro 5	Relação de Categorias Identificadas na Experiência com Stranger	38
Quadro 6	Exemplo de Mapa de Valor Experiencial	43
Quadro 7	Exemplo de Mapa de Interpretação de Valor	50
Quadro 8	MIV Referente a Categoria Boa Trilha Sonora	52
Quadro 9	MIV Referente a Categoria Bons Protagonistas	56
Quadro 10	MIV Referente a Categoria Bom Mistério	65
Quadro 11	MIV Referente a Categoria Referências dos Anos 80	68
Quadro 12	MIV Referente a Categoria Cenas Bem Dirigidas	74
Quadro 13	MIV Referente a Categoria Arcos de Desenvolvimento de Personagens	90
Quadro 14	MIV Referente a Categoria Conversar e Teorizar Sobre a Mesma	94
Quadro 15	MIV Referente a Categoria Momentos de Surpresa	100
Quadro 16	MIV Referente a Categoria União Entre Comida e Entretenimento	103
Quadro 17	MIV Referente a Categoria Preparação do Ambiente para o Consumo da Série	107
Quadro 18	MIV Referente a Categoria Momentos de Descanso e	

	Relaxamento	115
Quadro 19	MIV Referente a Categoria Ambientação de Terror, Suspense e Tensão	126
Quadro 20	MIV Referente a Categoria Conexões com Outros Produtos de Entretenimento	129
Quadro 21	MIV Referente a Categoria Apresenta Novos Personagens	134
Quadro 22	MIV Referente a Categoria Desperta Sentimento de Empolgação e Ansiedade nos Consumidores	136
Quadro 23	MIV Referente a Categoria Boa Plataforma de Streaming	151
Quadro 24	MIV Referente a Categoria Temas que Refletem a Realidade	152
Quadro 25	MIV Referente a Categoria Bom Desenvolvimento de Roteiro	157
Quadro 26	MIV Referente a Categoria Desperta Curiosidade do Consumidor	159
Quadro 27	MIV Referente a Categoria Boas Cenas de Morte	164
Quadro 28	MIV Referente a Categoria Momentos de Relações Interpessoais	166
Quadro 29	MIV Referente a Categoria Despertar o Interesse e Tornar-se Relevante para o Consumidor	172
Quadro 30	MIV Referente a Categoria Não Houvessem Tantas Mortes de Personagens	174
Quadro 31	MIV Referente a Categoria Menos Momentos Clichês	177
Quadro 32	MIV Referente a Categoria Pausar os Episódios Demasiadamente	180
Quadro 33	MIV Referente a Categoria Problemas de Roteiro	188

Quadro 34	MIV Referente a Categoria Melhor Desenvolvimento de Personagens	190
Quadro 35	MIV Referente a Categoria Menor Quantidade de Estímulos à Tensão e o Medo	191
Quadro 36	MIV Referente a Categoria Melhor Utilização dos Personagens	193
Quadro 37	MIV Referente a Categoria Menor Estímulo ao Choro	195
Quadro 38	MIV Referente a Categoria Melhor Organização do Ambiente	197
Quadro 39	MIV Referente a Categoria Utilização de uma Televisão	202
Quadro 40	MIV Referente a Categoria Incômodos Externos	206
Quadro 41	MIV Referente a Categoria Consumir aos Poucos e não Tivessem um Grande Período de Espera entre as Temporadas	210

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Cod.	Código
MIV	Mapa de Interpretação de Valor
MVE	Mapa de Valor Experiencial
R.Ex.	Reação Experiencial
R.V.C.	Relação com a Vida do Consumidor

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
1.1	OBJETIVOS.....	15
1.1.1	Objetivo Geral.....	15
1.1.2	Objetivos Específicos.....	16
1.2	JUSTIFICATIVA.....	16
1.3	ESTRUTURA DO TRABALHO.....	17
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
2.1	O MARKETING EXPERIENCIAL.....	18
2.2	A EXPERIÊNCIA DO CONSUMIDOR.....	19
2.3	O CONCEITO DE VALOR E O VALOR EXPERIENCIAL.....	21
2.4	OS ELEMENTOS DO MVE.....	22
2.5	O ENTRETENIMENTO, O STREAMING E O CONSUMO DA SÉRIE STRANGER THINGS.....	26
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	29
3.1	A ESTRATÉGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	29
3.2	O OBJETO DE ESTUDO.....	30
3.3	A COLETA DE DADOS.....	30
3.4	A ANÁLISE DOS DADOS.....	33
3.5	O PAPEL DO PESQUISADOR E OS CRITÉRIOS DE VALIDADE...	36
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	37

4.1	OS VALORES DESCOBERTOS.....	37
4.2	A CONSTRUÇÃO DOS MVES.....	42
4.3	A CONSTRUÇÃO DOS MIVS.....	45
4.4	APRESENTAÇÃO DOS MIVS.....	51
4.5	INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS.....	213
5	CONCLUSÃO.....	215
	REFERÊNCIAS.....	218
	APÊNDICE - MAPAS DE VALOR EXPERIENCIAL (MVES).....	221

1 INTRODUÇÃO

Com o expressivo avanço da tecnologia e a digitalização da sociedade, a forma com que as pessoas consomem produções de entretenimento audiovisual tem se modificado ao longo do tempo. Produções que durante o século XX só eram encontradas nos cinemas, ao longo das décadas começaram a ser consumidas nas residências das pessoas, passando pela programação de tv aberta, fitas VHS, DVD's, Blu-Ray, tvs por assinatura, até chegar no que conhecemos hoje como os serviços de streaming.

Na atualidade, as plataformas de streaming têm se tornado cada vez mais populares pela comodidade de permitir ao consumidor escolher o que assistir quando e como quiser, trazendo vastos catálogos de produções de grandes estúdios e de produções próprias, permitindo que o mesmo consuma a sua maneira. Com isso, empresas de canais abertos e fechados de tv, assim como grandes estúdios de cinema, além de empresas de tecnologia, se viram obrigadas a conseguir uma fatia deste mercado como estratégia de fidelizar seu público, criando assim as suas próprias plataformas de streaming, onde podemos usar como exemplo o grupo Globo, que em 2015, visando competir diretamente com esses serviços e se consolidar no mercado, lança o Globoplay (Amaral *et al.*, 2021).

Dentre as mais variadas plataformas de streaming que temos disponíveis no mercado atual, podemos citar como destaque a Netflix, empresa esta que iniciou suas atividades como uma locadora de VHS's, mas, que enxergou e desenvolveu de forma eficiente o serviço de streaming mundialmente, tornando-se referência para empresas como Amazon, Disney, HBO, Globo, entre outras, no que se refere ao desenvolvimento de serviço de streaming, assim como, a de produções de filmes e séries próprias.

Dentre as produções de maior notoriedade da Netflix, podemos citar a série *Stranger Things*, série esta que desde o seu lançamento no ano de 2016, tornou-se um grande sucesso, conquistando o grande público por meio do seu enredo composto de ficção científica, mistério, terror, e da sua proposta em trazer para o público, a nostalgia dos anos 80, sendo hoje a 9ª produção mais assistida da plataforma, com 105,7 milhões de visualizações, segundo a Revista Veja Digital, em sua matéria "*Os recordes de audiência quebrados pelo final de Stranger Things*" (2026). Com isso, a fim de compreender o sucesso da série *Stranger Things*, buscamos ao longo desta pesquisa, identificar o que o consumidor da série percebe como valioso ou não em sua experiência com a produção, que em outras palavras significa que, buscaremos entender o que fez com que a série tornou-se tão amada

e apreciada, através do que o seu consumidor gostou e não gostou na mesma, através da vivência durante a experiência com a série.

Para que possamos compreender quais os valores existentes nas experiências dos consumidores com a série, precisamos mapear a experiência, entendendo o pré, durante e pós consumo. Realizar tal feito não é simples, pois a “trajetória” desta experiência não é linear, ela possui momentos que das mais variadas formas, influenciam na formação de valor, com isso, para que pudéssemos reduzir esta complexidade e compreender a experiência do consumidor, fizemos o uso do Mapa de Valor Experiencial - MVE proposto por Cavalcanti (2024).

Composto pelos seis elementos: objetivos, cenas, gostar/não gostar, reações experienciais, contexto e quem, o Mapa de Valor Experiencial - MVE é capaz de destrinchar a experiência do consumidor em partes, fazendo com que a mesma seja melhor compreendida e possibilitando uma análise mais detalhada de toda a jornada do cliente, que juntamente com o Mapa de Interpretação de Valor - MIV, também desenvolvido por Cavalcanti (2024), e que também é composto por mais seis elementos, que são: categoria, código, valor, reações experienciais, relação com a vida do consumidor, e possíveis influenciadores, proporciona um melhor entendimento sobre os próprios valores indicados pelos consumidores, ou seja aquilo que eles gostam ou não na série, o que faz com que empresas como a Netflix, possa desenvolver uma maior assertividade no desenvolvimento dos seus produtos, trazendo possibilidades de inovação e aprimoramento, e proporcionando a identificação de como fazer uso dos elementos experienciais para atrair cada vez mais o seu público.

Sendo assim, foi identificada a necessidade de compreendermos de maneira mais precisa, o valor da experiência dos consumidores da série Stranger Things. E para isso, desenvolvemos esta pesquisa qualitativa, aplicando como ferramenta de investigação o Mapa de Valor Experiencial e o Mapa de Interpretação de Valor, fazendo uso de entrevistas semi estruturadas com os consumidores da série, e direcionando esta pesquisa através da pergunta norteadora: O que os consumidores percebem como valioso ou não, na série Stranger Things da empresa Netflix?

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Identificar o que os consumidores percebem como valioso ou não na série Stranger Things da empresa Netflix.

1.1.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar os seis elementos do MVE nos relatos dos consumidores da série Stranger Things;
- b) Identificar e descrever as categorias de valor relacionadas à experiência de consumo da série Stranger Things, e que estão implícitas nos MVEs, para o desenvolvimento dos MIVs;
- c) Interpretar e apresentar as categorias de valores experienciais identificadas nos MIVs.

1.2 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa justifica o seu desenvolvimento através da busca por iniciar o preenchimento de uma lacuna existente, no que diz respeito à baixa produção de pesquisas destinadas a compreensão da experiência do consumidor, e principalmente ao estudo do valor experiencial, ligando ambos diretamente ao consumo de entretenimento e da série Stranger Things da empresa Netflix. A partir de exemplo das pesquisas encontradas, podemos citar aqui algumas pesquisas como *“Streaming ou Cinema? Uma Análise do Comportamento do Consumidor Brasileiro no Contexto de Novas Plataformas de Entretenimento”* de Alvarez (2025), que tem como objetivo analisar o processo de escolha do consumidor brasileiro entre assistir a filmes no cinema ou em plataformas de streaming, diante das transformações recentes da indústria audiovisual; ou, *“Binge-Watching: Uma Análise Sobre O Comportamento do Consumidor da Plataforma de Streaming Netflix”*, de Silva (2021), que tem como objetivo analisar o comportamento de consumo dos usuários brasileiros ativos da Netflix, identificando os fatores que mais influenciam em seu consumo e as fontes de informações utilizadas em seu processo de compra; assim como também, a pesquisa *“As Estratégias de Marketing da Netflix: Um Estudo de Caso sobre Stranger Things”*, que tem por objetivo destrinchar o que há por trás do planejamento de marketing feito pela Netflix para divulgar seus programas originais, usando como exemplo a série Stranger Things.

Essas pesquisas focam de maneira isolada nas preferências do consumidor, em sua experiência, no estudo da plataforma ou da produção, porém, nenhuma delas utilizando o

método para compreender o que os consumidores querem e apreciam na produção da plataforma, através da sua experiência com o consumo da série, fazendo com que essa lacuna seja perceptível criando-se a necessidade da busca por preenchê-la.

A série foi escolhida devido ao seu histórico de sucesso, sendo uma das maiores produções da plataforma e hoje estando entre uma das top 10 produções mais assistidas da empresa, sendo assim, um ótimo caso de sucesso para entender o mercado atual e o contexto social de entretenimento.

Assim como também, temos como objetivo apresentar a aplicação do Mapa de Valor Experiencial - MVE, e o Mapa de Interpretação de Valor - MIV propostos por Cavalcanti (2024), como um método e uma ferramenta totalmente aplicável para as empresas de entretenimento que buscam desenvolver melhores produtos e construir melhores estratégias de mercado, usando o que o seu consumidor entende como os mais valiosos elementos de sua experiência com o consumo do produto e ajudando no desenvolvimento e na promoção do mesmo em meio ao mercado competitivo.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho está estruturado em cinco seções principais: 1. Introdução, 2. Referencial Teórico, 3. Procedimentos Metodológicos, 4. Resultados e 5. Conclusão. O presente capítulo, assim como informa o título, busca introduzir o leitor ao problema de pesquisa e a apresentação da pergunta de pesquisa. A sessão Referencial Teórico apresenta as teorias que fundamentam e que foram utilizadas neste trabalho. Na sequência, a seção Procedimentos Metodológicos apresenta o método utilizado para a coleta de dados e interpretação dos resultados. Em seguida temos a seção de Resultados, está destinada a apresentação dos resultados obtidos pela pesquisa após análise dos dados, e por fim, a seção Conclusão, apresenta uma reflexão sobre a resposta obtida para a pergunta de pesquisa, assim como, realiza a sugestão para futuras pesquisas e apresenta as limitações encontradas para o desenvolvimento da mesma.

Além das cinco seções principais, também ao fim da pesquisa estão presentes uma sessão destinada às Referências Bibliográficas e em seguida, o Apêndice, composto pelos MVEs que foram realizados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O MARKETING EXPERIENCIAL

Ao longo dos anos, o conceito de marketing vem sendo atualizado por diversos autores, onde através do desenvolvimento da sua aplicação em diversas áreas da sociedade, vem evoluindo e deixando de ser visto apenas como uma ferramenta direcionada ao campo de vendas das empresas. Atualmente a Associação Americana de Marketing (2017) define o mesmo a partir de que “o marketing é a atividade, o conjunto de conhecimentos e os processos de criar, comunicar, entregar e trocar ofertas que tenham valor para consumidores, clientes, parceiros e a sociedade como um todo”.

Kotler (2018), considerado o pai do marketing moderno, juntamente com Keller (2018), corroboram com essa definição apresentando na décima quinta edição da obra Administração de Marketing, a importância de que para que essa oferta de valor aconteça, é necessário que haja, por parte de uma das partes dessa relação de troca potencial, a busca das respostas desejadas pela outra, definindo assim essa ação como a administração de marketing, ao qual os mesmos definem como: “a arte e a ciência de selecionar mercados-alvo e captar, manter e fidelizar clientes por meio da criação, entrega e comunicação de um valor superior para o cliente”. Concluindo que, apesar de na visão gerencial o marketing ser entendido como “a arte de vender”, o marketing hoje busca a agregação de valor para o cliente. (KOTLER, KELLER, 2018)

Segundo Prahalad & Ramaswamy (2000), antigamente os papéis das empresas e dos consumidores eram muito bem definidos, onde assim como em um teatro, a empresa apresentava o espetáculo do seu produto, e o consumidor somente o apreciava, porém, com a evolução do mercado, os papéis mudaram, assim como a forma de consumo, onde o cliente agora torna-se cocriador do produto e consumidor de valor.

A partir da década de 1980, mediante as mudanças de mercado e a evolução do pensamento do conceito de marketing, a experiência como um dos aspectos influenciadores do mesmo surgiu primeiramente através dos estudos de Holbrook e Hirschman (1982), que contrapõem o modelo racional do processo do comportamento do consumidor com uma visão de experiência, ressaltando as variáveis emocionais, como prazer, sonhos, fantasias, sentimentos e diversão, presentes no consumo e abrangendo o que denominaram de visão da experiência. (LAROCCA, *et al.*, 2020)

Mesmo com os estudos de marketing experiencial tendo iniciado-se na década de 80, segundo Larocca (*et al.*, 2020), foi ao fim dos anos 90, marcado pelo estudo *Experimental Marketing* de Schmitt (1999), que foi dada uma maior atenção a experiência como um elemento essencial para a compreensão do comportamento de compra do consumidor. Segundo Schmitt (1999), o marketing concentra-se nas experiências dos clientes. As experiências ocorrem como resultado de um encontro, passar por algo ou vivenciar coisas. Experiências fornecem valores sensoriais, emocionais, cognitivos, comportamentais e relacionais que substituem os valores funcionais.

Ainda em seu conceito, o autor apresenta cinco abordagens do marketing de experiência, onde o consumidor pode vivenciar essa experiência através dos Sentidos (visão, audição, tato, paladar e olfato), dos Sentimentos presentes através das emoções, do Pensamento, da Ação e dos Relacionamentos. Assim concluímos que, entender a experiência do consumidor proporciona a identificação dos valores aos quais os consumidores se importam.

2.2 A EXPERIÊNCIA DO CONSUMIDOR

Para Holbrook e Hirschman (1982), uma experiência é, sobretudo, uma ocorrência pessoal, muitas vezes com importante significado emocional, fundada na interação com estímulos decorrentes dos produtos ou serviços consumidos. Segundo Höpner *et al.* (2015), os pesquisadores Carù e Cova (2006, p.10) conceituam que a experiência de consumo consiste em “uma sucessão de momentos intensos de imersão, frequentemente interrompido por momentos de muito menor intensidade.” outros pesquisadores também sugerem que as experiências dos consumidores são fortemente influenciadas e moldadas pelo seu ambiente social e pelas interações interpessoais.

Scussel *et al.* (2021), tentando trazer uma unificação do conceito de experiência de consumo, relatam que este é um processo que envolve a interação do consumidor com o valor proposto por uma empresa. Essa interação deve ser capaz de gerar respostas emocionais, comportamentais e cognitivas no consumidor que, por sua vez, gera um valor experiencial que beneficia ambos. (LEVISTSK E OLIVEIRA, 2023).

Em sua obra “O que é experiência do consumidor? Investigando a vida no consumo.”, Cavalcanti (2024) destaca três usos do termo “Experiência do Consumidor”. O primeiro uso trata-se da concepção da experiência como uma oferta da organização, um produto ou serviço que através do estímulo de efeitos gratificantes para o consumidor, gere um alto nível de lucratividade. O destaca que o uso desse termo nessa concepção, está

interligado à definição de experiência utilizada por Joseph Pine II e James Gilmore no livro *Economia da Experiência*:

“Experiências são uma oferta distinta, tão diferentes de serviços quanto serviços são de bens [...] uma experiência não é uma construção amorfa; é uma oferta tão real quanto qualquer serviço, bem ou mercadoria [...] elas são inerentemente pessoais, existindo apenas na mente de um indivíduo que foi envolvido em um nível emocional, físico, intelectual ou até mesmo espiritual.” (CAVALCANTI, 2024, p. 17-18)

O segundo uso trata-se da experiência como todos os acontecimentos que ocorrem durante o consumo em um determinado espaço de tempo, onde alinhada a esse uso temos a definição de experiência segundo Michael Larkin, Paul Flowers e Jonathan Smith:

“O que quer que se apresente como uma unidade no fluxo do tempo porque tem um significado unitário, é a menor unidade que pode ser chamada de experiência. Qualquer unidade mais abrangente que seja constituída por partes de uma vida, ligadas por um significado comum, também é chamada de experiência, mesmo quando as partes são separadas por eventos interrompidos”. (CAVALCANTI, 2024, p. 20)

Visando um entendimento mais detalhado e preciso sobre o termo experiência do consumidor, em seu livro “O que é experiência do consumidor? Investigando a vida no consumo.”, Cavalcanti (2024) trás a seguinte definição:

“Experiência do consumidor são conjuntos delimitados de ações e espontâneas reações humanas conexas quando em contato com o mundo e que são formadoras de estados existenciais; nisso inclui-se tudo que pode auxiliar as organizações a compreender o consumo e/ou otimizar seu desempenho”. (CAVALCANTI, 2024, p.21)

A definição proposta pelo autor apresenta o consumidor como o protagonista e co-criador da experiência, a qual desenvolve-se a partir das suas emoções e reações

espontâneas durante a sua interação e contribuição, não só com o produto ou serviço no pré, durante e pós consumo, mas principalmente com o meio. Através desta definição, entendemos que as reações espontâneas, assim como, as emoções do consumidor são influenciadas por suas características pessoais e situações internas ou externamente vividas.

Portanto, foi por meio da definição de Cavalcanti (2024) para experiência do consumidor, que esta pesquisa foi norteadada, assim como os demais elementos que serão apresentados a seguir.

2.3 O CONCEITO DE VALOR E O VALOR EXPERIENCIAL

O termo “valor” não possui uma única definição, ao longo do tempo, o termo vem recebendo por vários autores, as mais diversas interpretações diante da sua aplicação nas mais diversas áreas de estudo. Do ponto de vista econômico, o valor está atrelado ao monetário e ao custo benefício de um produto ou serviço, onde Walter e Lancaster (2000) definem “valor” como “o conjunto de benefícios e utilidades proporcionados por um produto ou serviço, menos o seu custo de aquisição” (SILVA et al. 2015).

Ao fazer uso da linha de pensamento do valor atrelado ao custo benefício, Zeithaml (1988) define valor como a “avaliação global da utilidade de um produto baseado nas percepções do que é recebido e o que é dado”, porém, entende que o “valor” é identificado através da percepção do cliente. É então que Zeithaml fornece uma perspectiva sobre a relação entre o valor percebido pelo consumidor, para com os seus comportamentos, onde para a autora, os processos relativos às tomadas de decisões do consumidor são influenciados por três elementos: os vínculos entre os atributos do produto, as consequências percebidas de consumo e os valores pessoais dos consumidores, onde através destes, Zeithaml (1988) descreve quatro definições de valor: o valor como baixo preço, o valor como o que se quer em um produto, o valor como a qualidade obtida pelo preço pago, e o valor como o que o consumidor recebe por aquilo que dá. (HÖPNER et al. 2016).

Ao se aprofundarem na perspectiva do valor para o consumidor através de publicações relacionadas, criou-se uma discussão sobre como o consumidor avalia o que seria utilitário e o que seria hedônico no que os mesmos definem como o valor do produto. Para Hirschman (1984), as experiências de consumo são vistas como um processo que oferece ao indivíduo benefícios cognitivos (utilitários) e sensoriais (hedônicos), por envolverem estímulos de pensamentos e sentidos, onde Holbrook e Hirschman (1982)

defendem o reconhecimento de aspectos vivenciais importantes para o consumo, entendendo que as experiências do consumo são como uma busca voltada para fantasias, sentimentos e diversão (HÖPNER et al. 2016).

Para Holbrook (1999), a percepção de valor só pode ser percebida por meio da comparação com outros tipos de valores relacionados. Para o entendimento do que trataremos no conceito de valor experiencial, e no entendimento de Grönroos & Ravald (2011), essa visão é importante, pois, demonstra que o valor para o consumidor/cliente é pessoal, ou seja, os valores são percebidos com base em características individuais dos consumidores, acompanhados das suas próprias necessidades, desejos, conhecimentos e experiências pessoais. (HÖPNER et al. 2016).

Segundo Heilkkula et al. (2012, p.61), as “experiências de valor vividas se estendem para além do contexto atual do uso de serviços, para incluir também as experiências passadas e futuras, e clientes do serviço em contextos do mundo da vida mais ampla.” (HÖPNER et al. 2016).

Em meio a diversos conceitos e definições sobre o valor, a experiência e a importância do valor experiencial, uma dessas definições torna-se o guia para essa pesquisa e para a sessão a seguir, a qual apresenta o Mapa de Valor Experiencial, onde Cavalcanti (2024), autor do livro “*O que os consumidores querem? Mapeando o valor experiencial*”, utiliza uma das definições de Zeithaml (1988), onde destaca que o valor no consumo trata-se de tudo aquilo que o consumidor quer em um produto ou serviço, sendo assim, um produto ou serviço valioso é aquele que tem o que os consumidores querem.

2.4 OS ELEMENTOS DO MVE

Desenvolvido por Cavalcanti (2024), mapa de valor experiencial - MVE é uma ferramenta que ajuda as organizações a entenderem o seu público, a partir do que querem ou não, em produtos e serviços, proporcionando esse entendimento de forma mais ampla através da análise da experiência, onde o uso da ferramenta leva em consideração elementos que abarcam reações, emoções e pensamentos, além de analisar o pré, durante e o pós consumo durante a trajetória do consumidor.

Cavalcanti (2024) fundamentou o MVE em seis noções para a análise, aos quais denominou de elementos, sendo esses **Objetivos, Cenas, Gostar/Não Gostar, Reações Experienciais (R.Ex.), Contexto e Quem**, sendo estes definidos pelo autor em seu livro, como apresentado no quadro a seguir:

Quadro 1 - Os Seis Elementos do Mapa de Valor Experiencial (MVE)

Elemento	Definição
Objetivos	São as razões e os porquês pelos quais os consumidores procuram soluções organizacionais a fim de atender demandas de suas vidas, podendo ser únicos ou múltiplos, relacionados ou organizados em níveis e em camadas;
Cenas	São partes de um processo dinâmico que compõem a experiência. Por meio delas a experiência é recortada em unidades. Podem estar relacionadas direta ou indiretamente com os estímulos organizacionais, assim como outros elementos que interfiram na experiência;
Gostar/Não Gostar	São manifestações do valor experiencial derivadas de avaliações de consumo, podendo ter duas formas, aquilo que os consumidores gostaram ou o que querem em um produto organizacional, ou aquilo que não gostaram ou que não querem em um produto organizacional. Referem-se aos valores que podem ser percebidos nas cenas;
Reações Experiências (R.Ex.)	São as consequências do contato dos consumidores com as manifestações de valor. Também podem ser entendidas como respostas, reações humanas que ampliam a compreensão do consumo;
Contexto	É composto de diversos acontecimentos sobre a vida do consumidor e o mundo em

	sua volta. Esses acontecimentos influenciam de maneira direta ou indireta em como a experiência e o valor relacionado são vivenciados. O contexto se torna informação e essa informação impacta na vivência do consumidor;
Quem	São todas as características pessoais dos consumidores que influenciam no modo com que vivenciam a experiência e o valor relacionado.

Fonte: Cavalcanti (2024)

Por meio da identificação do **objetivo**, descobrimos o que o consumidor queria e buscava com aquela experiência, onde por meio das **cenar**, como se dividíssemos a trajetória dos momentos do pré, durante e pós consumo, como o quadro a quadro de um filme, mapeamos todos os momentos dessas três fases, onde identificamos os valores através do que o consumidor **gostou** ou **não gostou** no produto, assim como a sua **reação (R.Ex)** referente a cada um desses valores, onde por meio do **contexto**, a qual refere-se aos acontecimentos da vida do consumidor, e ao **quem**, que trás informações pessoais sobre os gostos e preferências do mesmo, é possível criar relações com os valores e identificar influências em sua percepção.

Após a coleta das informações, as mesmas são organizadas através do mapeamento, onde preenchemos as lacunas da tabela abaixo:

Quadro 2 - Mapa de Valor Experiencial (MVE)

Experiência:	
Quem	Contexto
Objetivo	

Cenas	Gostar/Não Gostar	R.Ex.

Fonte: Elaboração Própria (2026) com base em Cavalcanti (2024)

Após o preenchimento do mapa e a identificação dos elementos, as informações obtidas são reorganizadas no Mapa de Interpretação de Valor - MIV, a qual se trata da segunda etapa de análise do valor experiência, onde Cavalcanti (2024) o apresenta como uma ferramenta para a interpretação dos valores encontrados na primeira etapa com o MVE. Assim como o MVE, seis elementos compõem o MIV, a **categoria**, a qual organizamos os valores que possuem uma mesma característica, o **código**, a qual realizamos para identificar os valores de cada MVE, o **valor**, o **R.Ex.**, a **Relação com a vida do consumidor - R.V.C**, a qual é a unificação de forma coesa entre o objetivo e as cenas do MVE, e os **Possíveis Influenciadores**, que é a síntese dos elementos encontrados no contexto e no quem, que possam estar ligados com cada valor.

Para uma melhor compreensão, segue o quadro de um MIV como exemplo:

Quadro 3 - Mapa de Interpretação de Valor (MIV)

Título da Categoria				
Descrição da categoria.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores

Fonte: Elaboração Própria (2026) com base em Cavalcanti (2024)

São através dessas duas etapas que conseguimos por meio do MVE e do MIV, mapear e interpretar a experiência do consumidor, e com ele, identificar o que em sua percepção torna o produto ou serviço valioso ou não, para o mesmo.

2.5 O ENTRETENIMENTO, O STREAMING E O CONSUMO DA SÉRIE STRANGER THINGS

Segundo Gabler (1999), a palavra entretenimento no latim, vem da junção dos termos *inter*, a qual significa entre, e o termo *tenere*, que significa ter. A partir da sua evolução do termo na língua inglesa, “entertainment” tem o sentido de “aquilo que diverte com distração ou recreação” ou então, “um espetáculo público ou mostra destinada a interessar e divertir” (LEONARDE E UVINHA, 2016).

Trigo (2008) observa que ao longo da formação histórica, as diferentes sociedades possuem algum tipo de atividade divertida e programada em seus calendários, sejam eles religiosos ou não, como brincadeiras de rua, jogos, festas, circos, teatros, shows, feiras, campeonatos, romarias, procissões e quermesses. Porém, o autor destaca que foi a partir do século XX que o entretenimento adquiriu características de consumo em massa, por meio do cinema, rádio, televisão, e atualmente com os computadores e a internet, reforçando a relação entre o consumo de massa e entretenimento (LEONARDE E UVINHA, 2016).

Ainda segundo Trigo (2008), o termo entretenimento, seu entendimento e significado no mundo contemporâneo, está vinculado ao mundo empresarial norte-americano, referindo-se a atividades programadas e quase sempre pagas, com o objetivo de diversão, distração e recreação, onde Leonarde e Uvinha (2016) entendem que esses objetivos estão reunidos em um mesmo fenômeno, porém, com características distintas entre si, articuladas como mercadorias, com a finalidade de consumo especificamente caracterizado pela busca do prazer.

Ao longo do século XX, o consumo do entretenimento audiovisual em sua maioria era por meio do cinema, onde foi somente a partir de 1950, que o consumo de filmes através da televisão veio a se tornar algo cultural, e é na década de 70, onde surge o primeiro formato de fita magnética capaz de gravar imagens e som para uso doméstico, que seria a precursora da fita VHS. A partir desse momento, era possível comprar ou alugar uma fita para assistir em casa no momento em que desejasse (ROLDI, 2022).

Ao longo das décadas, com o grande desenvolvimento da internet, a forma de consumo de entretenimento audiovisual foi evoluindo cada vez mais até ao que chegamos agora a conhecer como o streaming, que segundo Coutinho (2014), trata-se de uma tecnologia que permite a transmissão instantânea de informação e conteúdo audiovisual através de redes, onde quando a mesma é utilizada por sites e empresas que disponibilizam filmes, documentários, séries e até mesmo músicas, faz com que o consumidor possa ter

acesso a todo conteúdo de forma digital sem a necessidade de fazer download (SILVA *et al.*, 2018).

Para Barboza e Silva (2014), o streaming é um exemplo de tecnologia que possibilitou que a recepção de conteúdo não fosse mais passiva, uma vez que o telespectador tem o poder de escolher o momento em que aquele conteúdo será consumido, podendo fazer pausas na transmissão, além de poder filtrar qual dos conteúdos disponibilizados será assistido. (SILVA *et al.*, 2018)

Segundo Ingizza (2020), 43% dos brasileiros atualmente possuem o hábito diário de consumo a serviços de streamings, concentrando-se no público jovem entre 16 e 35 anos. Segundo a pesquisa feita pela Nielsen conjuntamente com a Toluna, que entrevistou 1.260 pessoas, a primeira forma mais escolhida para o consumo de streaming é pela TV Smart representando 76,6%, e 64,8% optam pelo consumo pelo celular como segunda opção. (OLIVEIRA *et al.*, 2023)

Ainda segundo a pesquisa, durante a pandemia da COVID-19, 86% dos brasileiros assistiam aos conteúdos de streaming pelos celulares, das 9h da manhã até às 15h, onde as marcas produtoras mais consumidas foram o Youtube com 89,4% e a Netflix com 86,6%, seguidos pela Amazon Prime Video (40,2%), Globo Play (25,5%), Instagram TV (18,8%), Telecine Play (18,6%), HBO (14,3%), Google Play (12,3%) e Outros com menos de 10%. Porém, segundo a pesquisa, os entrevistados afirmaram que preferem consumir serviços de streaming em plataformas semelhantes a forma de entrega de conteúdo da Netflix (OLIVEIRA *et al.*, 2023)

A Netflix foi criada em 1998, por Reed Hastings e Marc Randolph, como um site de venda e aluguel de DVDs. O serviço da empresa consistia em proporcionar ao cliente a opção de alugar ou comprar o DVD pelo site e recebê-lo pelos correios em sua casa. Em 1999 estreia o serviço de assinatura da Netflix, oferecendo a possibilidade de alugueis ilimitados, onde o cliente não teria a preocupação com uma data de devolução ou multa por atraso, e através das atualizações e aprimoramentos do site ao longo dos anos, em 2006 a empresa alcançou a marca de 5 milhões de assinantes (NETFLIX, 2025).

No ano seguinte o serviço de streaming chega para os assinantes, permitindo que os mesmos pudessem assistir aos filmes e séries instantaneamente. Em 2011, e nos anos subsequentes, o serviço de streaming começa a chegar na América Latina, Europa e demais regiões, onde em 2014 já ultrapassava mais de 50 milhões de assinantes, junto com a opção do serviço com a qualidade 4k, além investir no desenvolvimento de produções de séries e filmes próprios. Hoje, a Netflix se consolidou como a plataforma de streaming mais

conhecida no mundo, chegando em 2024 a mais de 300 milhões de assinantes em mais de 190 países (NETFLIX, 2025).

Dentre as produções de conteúdo próprio da empresa a qual tem se destacado no mercado de streaming está a série *Stranger Things*.

Criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer, e distribuída e lançada pela Netflix em 15 de julho de 2016, a série norte-americana *Stranger Things* se tornou um sucesso entre os usuários da plataforma no Brasil e no mundo. (RIBEIRO, 2017). A história da série se passa na década de 80, onde acompanhamos um grupo de quatro amigos, que após o desaparecimento misterioso de um dos seus integrantes, se juntam aos moradores da cidade Hawkins para encontrá-lo. Mas, o que encontram são segredos, forças sobrenaturais e uma menina. (NETFLIX, 2025)

Segundo o Symphony Advanced Media (2016), *Stranger Things* está entre as séries mais assistidas ofertadas pela plataforma Netflix. A temática de *Stranger Things* instiga a memória dos espectadores ao trazer de volta aspectos da vida cotidiana, em especial, as dos anos 80. A série também destaca aspectos nostálgicos marcantes na composição da sua trama, através da divulgação, da moda, escolha de elenco, associação e homenagens a filmes da época, da ambientação de terror, da trilha sonora, dentre outros (RIBEIRO, 2017).

Amorim (2022) em sua pesquisa destaca que *Stranger Things* é um dos casos de maior sucesso quando o assunto é ficção televisiva em plataforma de streaming. A série atingiu 7,2 bilhões de minutos assistidos entre os dias 30 de maio à 5 de junho. A produção tem conseguido engajar um público diverso, seja através do seu gênero, temática e trilha sonora, a qual vale destacar, que tem sido um meio de ligação entre as gerações atuais com as mais antigas, tendo elevado músicas da década de 80, ao topo dos serviços de streaming de músicas, conversas em redes sociais e trends realizadas no instagram e Tiktok. Um desses exemplos são as canções *Running Up That Hill* de Kate Bush, e *Masters of Puppets*, do Metallica.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Por buscar compreender o valor da experiência do consumidor da série *Stranger Things*, a presente pesquisa se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, corroborando com Creswell (2010), que descreve que a pesquisa qualitativa trata-se de um método que busca compreender fenômenos em meio a situações complexas, através da observação e da análise interpretativa dos dados, fazendo uso da percepção dos participantes presentes no ambiente do fenômeno ocorrido, coletando esses dados através de entrevistas, documentos, imagens, etc.

Além dessa característica, a pesquisa também se define como descritiva, pois, assim como proposto por Gil (2002), que define o objetivo principal da pesquisa descritiva como a descrição das características de uma determinada população ou fenômeno, ou então, o estabelecimento de relações entre variáveis. Com isso, a pesquisa busca responder, através do mapeamento da experiência do consumidor e da identificação e descrição dos elementos que compõem o Mapa de Valor Experiencial - MVE, o que os consumidores percebem como valioso ou não na série *Stranger Things*.

3.1 A ESTRATÉGIA DE INVESTIGAÇÃO

Para a realização da investigação, foi utilizada como estratégia o Mapa de Valor Experiencial - MVE proposto por Cavalcanti (2024), onde o mesmo trata-se de um método de mapeamento da experiência do consumidor com o objetivo de identificar os valores percebidos pelos mesmos, em meio ao consumo da série *Stranger Things*.

Após a realização do MVE, os dados passam por uma segunda etapa, onde os mesmos são reorganizados em um Mapa de Interpretação de Valor - MIV, também proposto por Cavalcanti (2024), onde mapeamos agora os valores para que possamos extrair informações mais detalhadas sobre os mesmos.

Por meio da aplicação do MVE e do MIV, conseguimos responder a pergunta de pesquisa “O que os consumidores percebem de valioso ou não na série *Stranger Things* da Empresa Netflix?”. Através das entrevistas realizadas com os consumidores selecionados, e seguindo a ideia de fazer com que os mesmos relatassem a sua experiência pré, durante e pós consumo na forma de acontecimentos (cenas), conseguimos extrair as informações sobre o que os mesmos identificavam como valioso ou não no momento da experiência em questão. Com isso, foi possível ainda relacionar tais valores com os valores identificados por

outros entrevistados, compreendendo o que os mesmos gostam ou não na produção do serviço de streaming.

3.2 O OBJETO DE ESTUDO

O objeto de estudo da presente pesquisa trata-se da identificação do valor da experiência do consumidor da série *Stranger Things*, da empresa Netflix.

Segundo a publicação do portal de notícias E-Commerce Brasil (2026), um estudo divulgado pela Comscore o consumo de serviços de streaming no Brasil tem sido cada vez mais integrado à rotina dos consumidores. Apontado pela pesquisa, 67% da população brasileira, o que corresponde a 88 milhões de pessoas, assistem conteúdos pela televisão conectados a internet, onde 65% dos consumidores dedicam de 4,3 horas por dia aos serviços de streaming, concentrados principalmente entre às 19h e 00h, período considerado como o horário nobre dos streamings. Dentre os conteúdos, o consumo de filmes está com 93% da audiência, seguido de 88% em séries, 68% em notícias e 66% focado em esportes, onde dentre os consumidores de séries, está o consumidor da série *Stranger Things*.

Stranger Things se tornou uma febre no Brasil e no mundo, arrastando amantes da ficção científica, do mistério e do terror. A mesma hoje conta com 4 temporadas, e já estando com 5ª e última temporada em lançamento no período em que essa pesquisa é produzida. *Stranger Things* conseguiu cair no gosto popular abrangendo desde aqueles que a assistem pela nostalgia de terem vivido nos anos 80, ou até aqueles que consumiram produções as quais a série se inspira em sua infância e juventude, assim como os novos consumidores, que se afeiçoaram a mesma por esses elementos.

Uma das características que estão presentes na produção e que se destacam na mesma, é a trilha sonora. *Stranger Things* trouxe à tona e recolocou no auge por meio das redes sociais e serviços de streaming de músicas, músicas da década de 80. Músicas de bandas como Metallica, Journey, e cantoras como Madonna e Kate Bush, retornaram ao top 10 mundial através da série, tendo as suas canções compondo a trilha sonora, além de serem apresentadas para um novo público que não as conheceu em seu lançamento.

3.3 A COLETA DE DADOS

A coleta de dados para esta pesquisa deu-se através de entrevistas semiestruturadas, assim como proposto por Cavalcanti (2024), ao qual apresenta a mesma

como o tipo de coleta indicado para que possa ser realizado o mapeamento de valor. A entrevista semiestruturada se trata de uma entrevista com um roteiro pré-estabelecido, porém, ao contrário das entrevistas estruturadas que seguem um roteiro de perguntas e respostas com um seguimento rígido, a semiestruturada tem sua execução de maneira mais flexível, adequando suas perguntas conforme o diálogo entre o entrevistado e o entrevistador vai evoluindo, permitindo que novas perguntas sejam adicionadas, e já outras retiradas de acordo com a necessidade.

Destaca-se também ao que se segue a estrutura da entrevista proposta por Cavalcanti (2024), que a mesma seja orientada e por que não dizer, norteada, através de episódios. Estes episódios são compostos por acontecimentos destacados durante a experiência do entrevistado, onde o entrevistador irá separar estes acontecimentos nas cenas do MVE, fazendo com que através delas possamos delimitar e detalhar melhor as situações que fizeram parte da sua experiência.

Para as entrevistas desta pesquisa, fizemos o uso de um roteiro com perguntas as quais nortearam a maneira a qual seguiríamos os pontos principais buscados nas experiências dos entrevistados, usando da aplicação flexível da estrutura para conseguir extrair maiores dados das situações encontradas durante a experiência que estava sendo relatada.

Para esta pesquisa foram entrevistadas 7 pessoas, divididas por idade e sexo. Os indivíduos foram selecionados por meio do ciclo social e da rede contatos, sendo 4 pessoas dos 18 aos 30 anos, sendo duas do sexo masculino e duas do sexo feminino, e 3 pessoas com mais de 30 anos, sendo duas do sexo masculino e uma do sexo feminino, onde buscou-se por meio destas distinções, conseguir relatos diversos sobre as suas experiências individuais com a série. Como critério de seleção, definiu-se que o entrevistado deveria ter tido contato com a série, seja integral, tendo assim assistido a todos os episódios lançados até o momento da realização desta pesquisa, ou parcial, tendo assistido ao menos um episódio.

Para uma melhor visualização, segue abaixo um quadro com as informações de cada entrevistado:

Quadro 4 - Relação de Entrevistados

Entrevistado	Idade	Sexo	Profissão
Entrevistado A	25 anos	Masculino	Agente de Microcrédito

Entrevistado B	30 anos	Feminino	Técnica em Enfermagem
Entrevistado C	21 anos	Masculino	Vendedor de Eletrônicos
Entrevistado D	27 anos	Feminino	Pedagoga/Empresária
Entrevistado E	34 anos	Feminino	Assistente Administrativo/Fisioterapeuta
Entrevistado F	34 anos	Masculino	Bordador Industrial
Entrevistado G	47 anos	Masculino	Vendedor

Fonte: Elaboração própria (2026)

Assim como orienta Cavalcanti (2024), a entrevista guiou-se por meio da aplicação de flexível de um roteiro semiestruturado, onde inicialmente houve a apresentação do pesquisador ao entrevistado, foi identificado qual o vínculo do mesmo com a universidade e o curso, apresentou-se a ele a finalidade da entrevista, e juntamente com os esclarecimentos sobre as questões éticas de anonimato e preservação dos dados do mesmo, foi solicitado o seu consentimento para a realização da gravação. Adiante, foi dada ao entrevistado as instruções do que se esperaria das suas respostas, assim como, da veracidade das informações, onde também foi apresentada ao entrevistado toda a estrutura da entrevista, a qual buscava através do relato da experiência do mesmo, mapear toda a sua jornada com o pré, o durante e o pós consumo da série.

Tratando-se do consumo de uma série, a mesma pode apresentar uma gama ampla de situações e momentos que remeteriam à várias experiências, fazendo com que o relato do entrevistado se tornar-se muito amplo, o que poderia trazer uma complicação para manter o foco da pesquisa. Com isso, assim como também abordado do Cavalcanti (2024), foi buscado antes da gravação e do início da entrevista por meio a uma conversa informal, assim como também durante a entrevista, identificar momentos que se mostraram importantes para o entrevistado, e que foram utilizados para gerar “recortes da experiência”, os quais ajudariam na delimitação do espaço a qual a experiência ocorreu. Entre os recortes identificados, podemos dar aqui como exemplos as experiências do consumidor perante ao “Assistir ao primeiro episódio”, “Qual o episódio favorito?”, “Como foi assistir ao último episódio da última temporada”, entre outros.

As entrevistas foram realizadas através de videoconferência por meio do aplicativo whatsapp, e com o consentimento dos entrevistados, foi realizada a gravação de áudio das mesmas, utilizando o aplicativo de gravação de áudio nativo de um smartphone. Após a gravação, foi utilizada a plataforma AssemblyAI para a realização da transcrição do áudio em texto, onde logo após, o mesmo foi revisado e estruturado, sendo organizado pelas falas do entrevistado e do entrevistador.

Os arquivos de áudio que foram gerados variam entre os formatos de gravação m4a e mp3, com tamanhos entre 16 mb à 186.9 mb, variando entre 30 min à 1h e 40 min de tempo de gravação, já os arquivos de texto estão todos em formato google docs, com tamanhos entre 15 kb à 42 kb. Ambos os tipos de arquivos, áudio e texto, foram armazenados no sistema de armazenamento em nuvem da Google, o Google Drive, e na memória interna do computador.

3.4 A ANÁLISE DOS DADOS

Ao que se refere a análise de dados, Cavalcanti (2024) apresenta como diretriz, que a análise seja realizada em duas fases, sendo a primeira o preenchimento do Mapa de Valor Experiencial (MVE), por meio das informações encontradas nas entrevistas, e a segunda fase consiste na reorganização das informações do MVE para gerar o Mapa de Interpretação de Valor (MIV). A realização do MVE consiste na identificação das informações contidas na entrevista para o preenchimento dos seguintes elementos que compõem o mapa: objetivo, cenas, gostar/ não gostar, reação experiencial, contexto e o Quem.

Para realizar a análise dos dados desta pesquisa, foram examinadas as falas dos entrevistados para a identificação das informações que iriam compor o MVE. Partindo do princípio, conseguimos identificar quais os “objetivos” dos entrevistados para com o consumo da série, nas falas onde relataram como conheceram a série, porque decidiram assistir, o que buscavam ao consumi-la, o que os instigou a conhecê-la, entre outras informações. Logo após, observando por meio do relato dos acontecimentos pré, durante e pós-consumo, concedidos pelos entrevistados, foram organizados tais acontecimentos de maneira cronológica e sequencial para o preenchimento das cenas.

Foram também identificados os valores positivos e negativos referindo-se ao que os mesmos gostaram ou não, naquele acontecimento em questão que foi descrito na cena, onde também, através da descrição das suas reações referente aos acontecimentos,

conseguimos preencher as reações experiências através das ações, emoções e pensamentos presentes em cada cena.

Por meio das respostas dos entrevistados, à pergunta de como estava a vida dos mesmos no momento da experiência e quais situações externas podem ter influenciado em sua forma de consumo durante esse período, conseguimos identificar o “contexto” onde os mesmos estavam inseridos. E por fim, nas respostas dos mesmos sobre como eles se definiam e também definiam os seus gostos e preferências, além de relatarem qual a opinião das pessoas em volta sobre eles, acompanhado das respostas para as perguntas sobre o sexo, idade e profissão, foi identificado a “quem” estava sendo entrevistado.

Cavalcanti (2024) ressalta que, a fase de preenchimento do MVE só será bem sucedida se a entrevista foi bem realizada, através da estruturação básica utilizada para que as informações sobre os elementos do MVE estejam presentes no relato do entrevistado. Porém, ao preencher o MVE, é possível que ainda existam lacunas para serem preenchidas, sendo assim, o mesmo orienta que sejam realizadas consultas para com o entrevistado, para que possa ser coletada a informação para o preenchimento das mesmas.

Durante o preenchimento do MVE, houveram alguns casos iguais ao relatado no parágrafo anterior, onde as lacunas estavam presentes e necessitavam serem preenchidas. Deste modo, as consultas foram realizadas aos entrevistados por meio do aplicativo whatsapp, onde seus relatos complementares foram registrados por meio da gravação de áudio nativa do próprio aplicativo.

Ao todo foram realizados 12 MVE's em arquivo google doc, variando entre os tamanhos de 23 KB à 29 KB, totalizando 30 páginas em um único arquivo, onde foram armazenados no serviço de armazenamento em nuvem da google, o google drive, e na memória interna do computador.

A segunda fase da análise deu-se na realização dos Mapas de Interpretação de Valor - MIV. Cavalcanti (2024) apresenta o MIV como uma forma de reorganização dos dados presentes no MVE, ao qual auxilia a interpretação e leva a um entendimento mais profundo dos valores encontrados.

O MIV segue a estrutura de preenchimento de 6 elementos derivados do MVE, sendo esses: Categoria (Tema por qual identificou semelhança e foi agrupado os valores), Código (Meio de identificação dos valores por ordem e a qual MVE o mesmo pertence), Valor (O Gostar/Não Gostar presentes no MVE), R.Ex. (As respectivas reações ligadas a cada valor), Relação com a Vida do Consumidor - R.V.C. (Unificação das informações presentes no objetivo e nas cenas de cada MVE) e Possíveis Influenciadores (Resumo das

características encontradas no Quem e no Contexto do MVE que possam ter influenciado na experiência).

Iniciando o processo de reorganização das informações do MVE, o primeiro passo foi realizar a codificação dos valores encontrados e que estavam presentes no mapa. A codificação possui três elementos de identificação, onde a primeira letra representa o MVE a qual o valor pertence, a letra V representa valor e a numeração trata-se da ordem para identificar qual valor foi extraído daquele MVE. Em seguida, foi examinado e identificado os valores aos quais se repetem em outros MVEs, ou possuem temática semelhante, a partir dessa identificação foram geradas as categorias de valor, as quais definem do que se trata o MIV, sendo estas separadas entre positivas e negativas. No mapa, cada categoria fica mais explicativa, possuindo um campo no documento a qual deve ser dada uma definição para justificar a categoria identificada.

Após a codificação dos valores e a identificação das categorias, iniciou-se o preenchimento dos mapas de interpretação de valor. Cada categoria deve gerar um MIV, que, após o preenchimento dos campos de categoria e sua definição, iniciou-se o preenchimento dos demais elementos sendo estes expostos em cinco colunas no mapa.

A primeira coluna trata-se do elemento “Cód.”, onde assim como falamos em parágrafos anteriores, foi preenchida com a codificação a qual foi gerada para cada valor. A segunda coluna identificada como “Valor”, foi preenchida pelo valor identificado e correspondente a cada código e que corresponde a categoria do MIV, sendo também sequenciada pela terceira coluna identificada como “R.Ex.”, e que foi preenchida com as reações experienciais correspondentes a cada valor.

A quarta coluna refere-se ao elemento “R.V.C.”, e para que esse campo seja preenchido, foi realizada a unificação das informações encontradas nos campos objetivo e cenários do MVE, onde assim seguindo a mesma proposta da coluna anterior, a quinta coluna intitulada de “Possíveis Influenciadores”, foi preenchida através da realização da extração e realização de um resumo das características dos campos quem e contexto da primeira fase, buscando relacionar cada uma das características com o valor identificado.

Ao todo foram realizados 34 Mapas de Interpretação de Valor, um para cada categoria identificada, onde foram separadas entre 22 MIVs de categoria positiva e 12 MIVs de categoria negativa. Os MIVs foram gerados em arquivo google doc, com tamanhos que variam entre 23KB a 29 KB, totalizando 106 páginas, sendo os arquivos armazenados no serviço de armazenamento em nuvem da google, o google drive, assim como na memória interna do computador.

3.5 O PAPEL DO PESQUISADOR E OS CRITÉRIOS DE VALIDADE

Como forma de assegurar a validade desta pesquisa, foram aplicadas algumas das estratégias de validade como a triangulação de pesquisadores, a riqueza dos dados, a descrição detalhada das informações contendo informações que são contrárias ao tema e a declaração de viés propostas por Creswell (2010) e também presente em Paiva, Leão e Mello (2011). A triangulação de pesquisadores deu-se através da análise crítica dos dados e informações descritas no MVE e no MIV por mais de um pesquisador, para que houvesse uma redução no viés do pesquisador. Como uma estratégia de enriquecimento dos dados, optou-se por realizar a entrevista semiestruturada com pessoas de faixas etárias, formas de consumo e opiniões diferentes, as quais de forma detalhada e minuciosa foram organizadas no MVE.

A declaração de viés proposta por Creswell (2010) está integrada ao papel do pesquisador diante a pesquisa, onde o mesmo deve fazer uma auto reflexão de como a sua opinião pessoal, origens, gênero, cultura e conhecimento influenciam na interpretação dos resultados, o que para esta pesquisa, reconhece-se que o pesquisador tem conhecimento sobre o objeto de pesquisa e é consumidor da série *Stranger Things*, características essas que podem moldar a sua interpretação dos dados, porém, o pesquisador deve ter o cuidado de minimizar os seus vieses, garantindo que as informações presentes nos relatos dos entrevistados sejam autênticas e sem interferências do mesmo.

Entretanto, essas características pessoais também contribuem para uma análise e interpretação mais aprofundada e efetiva dos dados, onde, por ter um conhecimento aprofundado da série, o pesquisador torna-se capaz de melhor organizar e estruturar os dados no mapa de valor experiencial, assim como, de interpretá-los de uma melhor forma através dos mapas de interpretação de valor.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta seção, serão apresentados os resultados referente a pesquisa realizada com o objetivo de responder a pergunta de pesquisa: O que os consumidores percebem como valioso ou não, na experiência com a série Stranger Things da empresa Netflix? Para melhor compreensão dos resultados, a seção está dividida em 5 subseções: Os valores descobertos, a construção dos MVEs, a construção dos MIVs, apresentação dos MIVs e a interpretação dos resultados.

Na subseção “Os valores descobertos”, retornaremos à pergunta de pesquisa e como buscamos respondê-la, além de apresentar um quadro que mostra todas as categorias de valor encontradas. Na subseção “A construção dos MVEs”, apresentaremos uma breve definição do mesmo, explicando como é feita a sua construção utilizando a apresentação dos relatos dos entrevistados para exemplificar como se deu o preenchimento de suas etapas, e por fim, apresentaremos um dos MVEs produzidos durante a pesquisa como exemplo. Seguindo para a subseção “A construção dos MIVs”, da mesma forma que na seção anterior, traremos uma definição breve sobre o mesmo, além de explicarmos como foi realizada a sua construção através dos relatos, e por fim, a apresentação de um dos MIVs produzidos como exemplo para um melhor aproveitamento da subseção a seguir. Na subseção “Apresentação dos MIVs”, serão expostos e apresentados com um breve resumo, todos os MIVs produzidos durante a pesquisa, e por fim, na subseção “Interpretação dos resultados”, discutiremos pontos de destaque e observações referente às análises, tratando sobre a importância do uso de ambas as ferramentas para que as informações obtidas com a pesquisa se fizessem aqui presentes.

4.1 OS VALORES DESCOBERTOS

Por meio da percepção dos entrevistados, foram identificados valores positivos e negativos, e as suas respectivas “reações experienciais” que, de maneira sintetizada, compõem o quadro a seguir.

Na coluna à esquerda no quadro, estão organizadas as categorias de valor, onde faz-se uso da expressão “A experiência com a série stranger things é valiosa porque...” para valores positivos, e “A experiência com a série stranger things poderia ser mais valiosa se...” para valores negativos. Assim também, na coluna à direita estão relacionadas as reações

experienciais associadas a cada categoria, onde para os valores positivos usa-se a expressão “e por despertar...”, e para valores negativos “e se amenizar...”.

Quadro 5 - Relação de Categorias Identificadas na Experiência com Stranger Things

A experiência com a série <i>stranger things</i> é valiosa porque...	e por despertar...
oferece uma boa trilha sonora .	sensações de curiosidade, atração, nostalgia, tranquilidade, alegria, empolgação, alinhamento com gostos pessoais, além de comparações e conclusões sobre as trilhas sonoras de filmes da mesma época.
a mesma possui bons protagonistas .	sensações de nostalgia, empolgação, felicidade, simpatia, felicidade, atração, surpresa, alegria, curiosidade, além de pensamentos de comparação com outras produções e recordações com a vida pessoal.
a mesma possui um bom mistério .	sensações de empolgação, surpresa, instigação, curiosidade, buscar a verdade, além de pensamentos na tentativa de desvendar o mistério.
a mesma possui referências dos anos 80 .	sensações de atração, empolgação, alegria, interesse, além de pensamentos de comparação com outras produções cinematográficas e jogos da mesma década.
a mesma possui cenas bem dirigidas .	sensações de euforia, empolgação, alegria, incredulidade, felicidade, nostalgia, surpresa, espanto, curiosidade, aflição, medo, ansiedade, agonia, além de ações de gesticulação e interação, e pensamentos sobre os acontecimentos durante o consumo da série.

a mesma possui bons arcos e desenvolvimento de personagens	sensações de satisfação, felicidade, empolgação, surpresa, além do pensamento de desejar estar em tela com os personagens em momentos de drama.
a mesma permite conversar e teorizar sobre a mesma.	sensações de curiosidade, saciedade, empolgação, ansiedade e felicidade em poder conversar com outras pessoas sobre a série.
a mesma possui momentos de surpresa .	sensações de surpresa mediante a imprevisibilidade do roteiro nos acontecimentos, desenvolvimento, mistérios e etc.
proporciona a união entre comida e entretenimento .	sensações de satisfação, alegria, tranquilidade, boas recordações, empolgação, expectativa, além de ter a ação de aproveitar esses momentos.
a mesma incita a preparação do ambiente para o consumo da série.	sensações de tranquilidade, ansiedade, satisfação, contentamento, conforto, felicidade, comodidade, alegria, além da ação de preparar o clima do ambiente.
a mesma proporciona momentos de descanso e relaxamento .	sensações de felicidade, tranquilidade, relaxamento, recompensa, prazer, alívio, calma, desaceleramento, leveza, alegria durante as ações do dia a dia.
a mesma possui uma ambientação de terror, suspense e tensão .	sensações de curiosidade, desespero, satisfação, empolgação, além de ações de levar as mãos ao rosto e retirar a visão durante as cenas.
a mesma possui conexões com outros produtos de entretenimento .	sensações de relaxamento, empolgação, curiosidade, interesse, atração, alegria, satisfação, além do pensamento de comparação

	da mesma com outras produções conhecidas dos mesmos.
a mesma apresenta novos personagens .	sensações de satisfação, empolgação, incredulidade, surpresa, espanto, além das conclusões sobre a direção e apresentação dos mesmos em cena.
a mesma desperta o sentimento de empolgação e ansiedade nos consumidores.	sensações de euforia, empolgação, incredulidade, ansiedade, surpresa, alegria, tranquilidade, aflição, interesse, nostalgia, além de ações de reação aos acontecimentos.
a mesma está presente em uma boa plataforma de streaming .	sensações de surpresa, satisfação, comodidade e agradecimento.
a mesma aborda temas que refletem a realidade .	sensações de nostalgia, curiosidade, felicidade, além de reflexões sobre a amizade e as semelhanças com a vida dos entrevistados.
a mesma possui um bom desenvolvimento de roteiro .	sensações de surpresa, incredulidade, alegria e comoção mediante ao desenvolvimento da história.
a mesma desperta a curiosidade do consumidor.	sensações de felicidade, curiosidade, maravilhar-se, surpresa e empolgação.
a mesma possui boas cenas de morte .	sensações de surpresa, espanto, tristeza, negação, além de pensamentos de como abraçaram o terror nas cenas de morte.
a mesma proporciona momentos de relações interpessoais .	sensações de alegria, felicidade, tranquilidade, gratidão, privilégio, dever cumprido e realização.
despertar o interesse e torna-se relevante para o consumidor.	sensações de curiosidade e satisfação, além da ação de não querer assistir outra coisa.
A experiência com a série stranger	e se amenizar...

things poderia ser mais valiosa se...	
não houvessem tantas mortes de personagens .	sensações de indignação, incredulidade, frustração, tristeza, negação e vazio, além de ações de reações emocionais.
a mesma possuísse menos momentos clichês .	sensações de tédio, desgaste, além de pensamentos de questionamentos sobre a repetição dos clichês, até a ação de desistência de continuar assistindo.
os consumidores não precisassem pausar os episódios demasiadamente.	sensações de impaciência, frustração, chateamento, incômodo, agonia, irritação, perda, além de pensamentos e ações de tentar postergar o momento de pausa.
a mesma não possuísse problemas de roteiro .	sensações de incômodo e momentos de pensamentos reflexivos sobre o roteiro.
tivesse um melhor desenvolvimento de personagens .	sensações de irritação e chateação.
tivesse menor quantidade de estímulos à tensão e o medo .	sensações de medo, apreensão, tensão e nervosismo.
tivesse uma melhor utilização dos personagens protagonistas .	sensações de estranheza, irritação, pena, tristeza, raiva, exaustão, irrelevância e pensamentos sobre sua opinião referente a protagonista.
tivesse um menor estímulo ao choro .	sensações de exaustão e raiva, além de pensamentos referente a incredulidade das suas reações emotivas.
houvesse uma melhor organização do ambiente .	sensações de incômodo e chateação, além de pensamentos referente a problemas na

	organização.
houvesse a utilização de uma televisão .	sensação de chateação e pensamentos sobre o quanto seria melhor fazer uso do aparelho.
não houvessem incômodos externos .	sensações de impaciência, frustração, incômodo, irritação, além de ações para pedir silêncio.
os consumidores pudessem consumir aos poucos e não tivessem um grande período de espera entre as temporadas.	sensações de incômodo, vazio, solidão, além do pensamento sobre o rápido consumo.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

4.2 A CONSTRUÇÃO DOS MVES

Nesta subseção, apresenta-se uma breve definição do MVE, assim como a sua construção e os elementos que o compõem, usando como exemplo um dos MVES criados durante a pesquisa, detalhando de maneira objetiva o processo de identificação dos dados necessários para a sua composição, além de direcionar o leitor, a como realizar a leitura do MVE para uma melhor compreensão.

Para a organização e estruturação dos dados coletados durante as entrevistas, foi utilizado o Mapa de Valor Experiencial - MVE desenvolvido por Cavalcanti (2024). O método foi desenvolvido como uma estratégia investigativa, com a proposta de mapear o valor através da experiência do consumidor.

Durante a pesquisa foram realizados 12 MVES, onde embora a pesquisa tenha contado com sete entrevistados, através dos relatos conseguimos extrair duas experiências de cinco deles relacionadas ao objeto de estudo, enquanto os demais relataram apenas uma, resultando na elaboração de 12 mapas. Porém, buscando não deixar o trabalho avolumado e extenso, apresenta-se a seguir, um dos MVES produzidos durante a pesquisa, para servir como exemplo.

Quadro 6 - Exemplo de Mapa de Valor Experiencial

A - Experiência: Re-assistindo ao último episódio da 4ª temporada		
Quem	Contexto	
Homem, 25 anos, agente de microcrédito, pai e esposo, é imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos, fã de rock e do gênero terror e horror.	Noite comum, no meio da semana, onde o entrevistado e sua esposa estavam revisitando a série assistindo a mesma por completo pela terceira vez.	
Objetivo		
Concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio		
Cena	Gostou/Não	R.Ex
Chegando do Trabalho	AV1 Poder tomar banho e descansar depois de um dia de trabalho (+)	Sentimento de felicidade ao saber que agora pode descansar e aproveitar o tempo com a filha (E)
Cuidando da filha enquanto a esposa arruma a casa e descansa	AV2 Brincar com a filha e poder aproveitar o tempo com ela (+)	Sentimento de alegria por dar atenção a ela (E)
Colocando a filha para dormir	AV3 A filha pegou rápido no sono (+)	Sentimento de felicidade por ela ter pego rápido no sono (E)
Preparando um lanche para assistir	AV4 Fazer pipoca e comprar guloseimas (+)	Sentimento de satisfação pois, o lanche já se tornou um ritual para assistir juntos desde o namoro (E)
Assistindo ao último episódio da temporada	AV5 O episódio já começou com cenas frenéticas (+)	Sentimento de euforia como a adrenalina das cenas iam ocorrendo (E)
Pausando o episódio para colocar a filha para dormir novamente e retornar para assistir	AV6 Usar o momento para descansar a mente (+)	Sentimento de tranquilidade tendo em visto que momentos como esse já estavam incluídos em sua rotina (E)

Pausando o episódio mais uma vez para colocar a filha para dormir novamente	AV7 Levantar em uma cena empolgante do episódio (-)	Sentimento de impaciência e frustração por dessa vez a filha ter demorado um pouquinho mais para voltar a dormir (E)
Assistindo a cena da morte do Eddie	AV8 A morte precoce do personagem (-)	Sentimento de indignação por a série dar fim a um personagem tão bom que mal tinha sido apresentado (E)
	AV9 A morte precoce do personagem (-)	Emocionado e com sentimento de incredulidade pela morte do personagem (E)
	AV10 A condução da série (+)	Sentimento de empolgação pelo ritmo da cena (E)
	AV11 A concretização do arco do personagem, que passa de um personagem medroso para dar a vida pelos companheiros (+)	Sentimento de satisfação pela forma como a construção do personagem foi feita (E)
	AV12 Direção da cena (+)	Sentimento de alegria pela cena ter sido tão boa (E)
	AV13 A cena do personagem em cima do trailer tocando Metallica (+)	Sentimento de empolgação e incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)
Assistindo a cena da morte da Max	AV14 A forma com que a personagem morreu (-)	Sentimento de incredulidade pelos diretores terem coragem de matar uma das personagens principais (E)

	AV15 A solução usada para salvar a personagem da morte uma vez, não serviu nessa cena (-)	Sentimento de frustração, porque a alguns episódios antes a personagem consegue escapar da morte e agora nessa cena a mesma solução de antes não serviu, isso não fez sentido para o entrevistado (E)
Assistindo a Morte do Vilão da temporada	AV16 A divisão dos grupos, onde cada um atingiu o vilão de alguma forma ajudando a derrotar o mesmo (+)	Sentimento de felicidade pela cena ter sido tão bem executada (E)
Finalizando a temporada	AV17 Ser surpreendido com o final da temporada (+)	Sentimento de surpresa, onde não esperava que o fim da temporada fosse tão pesado como foi (E)
Comentando e criando teorias sobre o episódio com a esposa	AV18 Poder compartilhar as próprias opiniões, visões e teorias sobre o futuro da série (+)	Sentimento de felicidade, pois é algo que o mesmo gosta muito de fazer com a esposa (E)
Indo dormir	AV19 Aproveitar que a filha estava dormindo para dormir até que ela acorde novamente (+)	Sentimento de tranquilidade, pois poderá aproveitar para descansar sem interrupções até então (E)

Fonte: Elaboração Própria (2026)

As informações contidas no MVE acima, foram extraídas da experiência relatada na entrevista com o Entrevistado A, onde a mesma está intitulada como “Re-assistindo ao último episódio da 4ª temporada”, e encontra-se presente na primeira linha do MVE.

As informações presentes no campo “Quem”, se referem às características pessoais do Consumidor A, podendo ter influência na sua percepção de valor de maneira positiva ou negativa, assim como na sua experiência. As informações presentes nesse campo foram retiradas da resposta do consumidor às seguintes perguntas: “Como você se define? Como

as pessoas à sua volta te definem? E quais são os seus gostos pessoais?”, segue a resposta do mesmo:

“É uma pessoa muito calma. Isso eu falo por definição minha própria e por coisas que as pessoas falam também. Muito nerd, gosto muito de filmes, séries, super-heróis, quadrinhos, o que for que envolva esse tipo de universo. Gosto muito de rock, músicas internacionais e indie. Gosto muito de filmes de terror. Esse lado do cósmico, do horror mesmo, eu gosto muito. Sou uma pessoa que agora sou pai, esposo, em tempo integral, trabalho no crediamigo do banco do nordeste. Não tenho muito o que falar, basicamente é isso.”

No que se refere ao campo “Contexto”, as informações sobre os possíveis elementos da vida do consumidor e do mundo a sua volta que possam de alguma maneira ter influenciado, direta ou indiretamente, a percepção de valor do mesmo, foram retiradas dos relatos do mesmo referente ao seu cotidiano, como segue:

“O dia... mesmo de sempre. Passei o dia trabalhando, a noite quando cheguei a gente se organizou e foi continuar a série. Assistiu pela tv.”

“Nesse período, a gente já estava com a nossa filha. Cheguei, a gente se organizou, fiquei com ela (filha). Ela (esposa) parou um momento para descansar, ajeitou um pouco a casa. Eu fiquei com minha filha até ela dormir. Colocamos ela para dormir, quando ela foi dormir, é que a gente foi assistir. Era por volta de umas nove horas, mais ou menos, da noite.”

Para o preenchimento do campo referente ao “Objetivo” da experiência, a informação foi identificada por meio do relato do entrevistado ao citar que, o mesmo e a sua esposa estavam assistindo a série pela segunda vez, e que o último episódio da 4ª temporada é o preferido do mesmo.

“Quando a gente assistiu o último episódio, a gente não estava casado. Aí, quando a gente reassistiu, já estava casado.”

“(Reassistir) foi novamente um misto de emoções. A cena do Eddie, ela é muito... Ela é muito foda. Ela, tipo... Ela te traz... Ela consegue te captar naquele momento ali. Aquele momento foda, e, tipo... Quando ele chega a falecer, a gente continua com um sentimento de indignação, porque o personagem morreu. A gente não chegou a chorar, mas continuou o sentimento de indignação.”

“O último da última temporada.”

Após a identificação do objetivo da experiência, a mesma divide-se em 3 colunas no MVE, sendo respectivamente os campos: cenas, gosta/não gostar e R.Ex. As “Cenas” são compostas pelos acontecimentos do período existentes no pré, durante e pós consumo. Sendo assim, como exemplo, segue um relato presente na entrevista sobre um dos acontecimentos durante o consumo da série, a qual utilizamos para intitular a cena como “Assistindo a cena da morte do Eddie”, presente no agrupamento da oitava até a décima terceira linha da primeira coluna do MVE do Entrevistado A:

“[...] teve a situação do Eddie, que tipo, aquela cena foi muito f***, a gente se emocionou. E teve a situação de no final ele acabar morrendo, né? E tipo, eu lembro que a gente até chegou a chorar com a morte dele....”

Presente na segunda coluna do MVE está o gostar/não gostar, que se refere a tudo aquilo que o consumidor gostou ou não, na experiência relacionada à cena presente na coluna anterior, gerando o valor positivo, para aquilo que o mesmo gostou, ou negativo para aquilo que não gostou. A estrutura de apresentação desses valores seguirão sempre o seguinte formato: primeiro o código, composto por uma letra maiúscula que representa a experiência descrita na primeira linha do MVE + a letra V, que significa o valor encontrado, + o número da ordem do valor, + a descrição do valor encontrado, + o sinal “(+)” para um valor positivo, ou “(-)” para um valor negativo. Além disso, vale ressaltar que podem existir mais de um valor (gostar/não gostar) para cada cena.

Seguindo a cena apresentada anteriormente, o valor positivo encontrado e apresentado na décima terceira linha da segunda coluna foi “AV13 A cena do personagem em cima do trailer tocando Metallica (+)”, onde foi identificado no relato a seguir:

“[...] E tipo, a questão da cena também, que ela foi muito bem dirigida. Ele em cima daquele ônibus, tocando a guitarra e a música do metallica, ficou muito f***. Casou muito bem.”

E por fim, na terceira coluna estão presentes os R.Ex, ou as reações experienciais associadas ao valor, as quais podem ser expressadas através de uma emoção (E), um pensamento (P) ou uma ação (A), sempre representada entre parênteses por uma letra maiúscula respectiva a inicial de cada tipo de reação ao final de cada frase.

Relacionada ao valor apresentado anteriormente está o R.Ex “Sentimento de empolgação e incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)”, ao qual foi identificado através da observação do relato a seguir, onde o Consumidor A apresenta grande empolgação, emoção e indignação para com os acontecimentos presentes na cena, como segue:

“A cena... Eu pensei, p***, o cara vai morrer. Esse p*** vai morrer. Eu fiquei emocionado e indignado ao mesmo tempo...”

Fazendo o uso do MVE, é possível organizar e estruturar a experiência do consumidor através da divisão dos elementos que o compõem, tornando mais evidente e visual a identificação dos valores presentes na experiência do mesmo. Contudo, somente com o uso MVE, não é possível ao pesquisador identificar e ter ciência, se tais valores se fazem presentes na experiência de outros consumidores. Com isso, foi feito o uso de uma nova ferramenta, o Mapa de Interpretação de Valor - MIV, também desenvolvido por Cavalcanti (2024), ao qual vem para suprir essa limitação do MVE, onde, preenchido por meio das informações do MVE, auxiliou na interpretação dos resultados.

4.3 A CONSTRUÇÃO DOS MIVS

Nesta subseção, apresenta-se uma breve definição do MIV, assim como a sua construção e os elementos que o compõem, usando como exemplo um dos MIVs criados

durante a pesquisa, além de direcionar ao leitor, a como realizar a leitura do mesmo para uma melhor compreensão.

O Mapa de Interpretação de Valor - MIV, já apresentado detalhadamente na seção de método e citado de maneira breve na seção anterior, refere-se a uma ferramenta que tem o propósito de destrinchar e reorganizar de maneira mais objetiva, os dados encontrados no MVE, onde busca agrupar os valores encontrados em categorias, pelas quais seja possível identificar semelhanças na experiência do consumidor, buscando entender quais os aprimoramentos que se fazem necessários no produto, assim como, o que pode ser reformulado para que gere mais valor para o consumidor.

Buscando uma melhor compreensão da construção do MIV, faremos o uso das informações presentes em um dos MIVs construídos nesta pesquisa, e que será apresentado a seguir.

Na primeira linha do MIV é possível identificar o título da categoria de valor, sendo esse “A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma está presente em uma boa plataforma de streaming”. Logo abaixo, na segunda linha, temos uma definição que explica sobre o que se refere à categoria de valor. Após a definição da categoria, o MIV divide-se em cinco colunas: Código, Valor, R.Ex., Relação com a Vida do Consumidor (R.V.C.) e Possíveis Influenciadores.

A coluna “código”, se refere a codificação (Letra maiuscula + V + Numeração) dada ao valor (gostar/não gostar) na construção dos MVEs. A segunda coluna recebe o título de “Valor” e refere-se a onde são incluídos nos MIVs, os gostar/não gostar que estão presentes nos MVEs. Na terceira coluna estão presentes os “R.Ex.” associados a cada valor presente nos MVEs. Observamos que os elementos aqui apresentados, já são conhecidos e de fácil identificação após a explicação da construção dos MVEs na sessão anterior, porém, são na quarta e na quinta coluna do MIV que encontramos dois novos elementos, as R.V.C.s e os Possíveis Influenciadores.

A coluna “R.V.C”, se refere aos elementos que possuem “Relação com a Vida do Consumidor”, tratando-se de uma síntese composta pelo objetivo e a cena presentes nos MVEs. E por último, na quinta coluna do MIV, intitulada de “Possíveis Influenciadores”, temos uma síntese composta pelas informações presentes nos campos “Quem” e “Contexto” dos MVEs.

Em meio a construção dos MIVs vale salientar que, os valores (gostar/não gostar) com os seus respectivos códigos e reações experienciais, podem estar presentes em mais de um MIV, não tendo uma restrição quantitativa para isso, bastando ao pesquisador identificar se o mesmo enquadra-se na categoria a qual está sendo atribuído.

Abaixo, segue o MIV utilizado como exemplo:

Quadro 7 - Exemplo de Mapa de Interpretação de Valor

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma está presente em uma boa plataforma de streaming.				
A categoria boa plataforma de streaming se refere a como os consumidores apreciam e reagem ao funcionamento e desempenho da mesma, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar da praticidade, rapidez, simplicidade e comodidade encontrada na plataforma.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV12	Rapidez, simplicidade e praticidade do site para assinar e assistir (+)	Sentimento de surpresa e satisfação por não ter toda a complicação de sites alternativos para poder assistir a uma série (E)	Parando de assistir e assinando o plano da netflix para começar a assistir a primeira temporada e descobrir sobre do que se tratava a nova série.	Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
FV20	Ter a comodidade de ao fim do episódio permanecer deitado e não precisar passar para o próximo episódio, tendo em vista que a plataforma	Gosta de não precisar se levantar para passar o episódio (E)	Assistindo a continuação do episódio da 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a	Interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências.

	faz isso automaticamente (+)		maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	
IV13	Poder iniciar de onde parou (+)	Sentimento de agradecimento, por, poder voltar a assistir de onde parou e se precisar, ter a comodidade de voltar alguns minutos para recordar os acontecimentos (E)	Assistindo durante o jantar para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Apaixonada por séries, devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, enquanto faz outra coisa, como por exemplo, almoçar.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

Neste MIV em específico, a categoria de valor refere-se aos valores positivos sugeridos pelos consumidores referente ao uso da plataforma de streaming onde encontra-se a série, trazendo elementos que justificam com que os mesmos permaneçam fazendo o uso da mesma.

4.4 APRESENTAÇÃO DOS MIVS

Nesta subseção, apresenta-se todos os MIVs construídos após a finalização dos MVEs. Durante o período de análise dos dados obtidos após a organização e estruturação dos MVEs, foram construídos 34 Mapas de Interpretação de Valor, sendo 22 MIVs de categorias de valores positivos, e 12 MIVs de categorias de valores negativos.

O MIV a seguir apresenta a categoria boa trilha sonora, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, no que se refere aos elementos musicais

presentes na série, assim como tudo o que os envolvem, e que fazem com que sejam apreciados pelos mesmos.

Quadro 8 - MIV Referente a Categoria Boa Trilha Sonora

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque oferece uma boa trilha sonora				
A categoria trilha sonora se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos elementos musicais da série Stranger Things, onde é possível encontrarmos evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar da música de abertura que contém características da sonorização oitentista, além da relevância dada a músicas de artistas populares do pop e rock dos anos 80.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV9	Música de abertura da série (+)	Despertou mais a curiosidade com os efeitos sonoros retrô utilizados na trilha de abertura (E)	Descobrir sobre o que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos primeiros minutos do 1º ep da 2ª temporada.	Curiosidade em conhecer e aprender coisas novas, consumidora de livros, filmes e séries de investigação criminal, terror e mistério, gosta de música instrumental e músicas dos anos 80, teve contato com a propaganda promocional transmitida pelo

				sbt.
CV15	O estilo anos 80, com as músicas, roupas e jogos de tabuleiro (+)	Por gostar da época e dos elementos dos anos 80, a mesma se sentiu atraída pela série e principalmente pelas músicas (E)	Descobrir sobre o que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos 3 primeiros episódios da 1ª temporada.	Gosto por música instrumental e principalmente músicas dos anos 80.
DV16	Usar o momento do banho para relaxar a mente ouvindo a música Running up that hill, da cantora Kate Bush que esteve presente em toda a temporada (+)	Sentimento de tranquilidade e alegria, causada pelo momento e pela música (E)	Tomando banho para relaxar enquanto ouvia música de Kate Bush após o fim do 7º episódio e logo após assistir a conclusão da 4ª temporada.	Gosto por música dos anos 80.
DV22	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Sentimento de empolgação (E)	Assistir a conclusão da 4ª temporada, assistindo aos dois últimos episódios.	Consumidora assídua de mistério e terror, música instrumental, músicas dos anos 80.
DV23	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Levantando-se do sofá, tentando falar	Assistir a conclusão da 4ª temporada,	Consumidora assídua de mistério e terror,

		com os personagens e vibrando a cada superação das dificuldades (A)	assistindo aos dois últimos episódios.	música instrumental, músicas dos anos 80, ansiosa para descobrir o desenrolar das cenas.
DV24	Cena do personagem Eddy Manson tocando Master Of Puppets do Metallica em cima de um trailer para atrair os monstros (+)	Sentimento de empolgação com a música e toda a cena de ação (E)	Assistir a conclusão da 4ª temporada, assistindo ao último episódio.	Gosto mistério e terror, por música instrumental e músicas dos anos 80
FV26	A música teve importância na história (+)	Sentimento de gostar que além de a trilha sonora ser boa, a mesma foi usada como um elemento chave na temporada (E)	Discutindo sobre detalhes da temporada, após assistir a mesma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Consumidor de games, animes e rpg de mesa. Decidiu reassistir a série para apresentar a mesma a sua esposa.
GV6	Trilha sonora (+)	Sentimento de empolgação, a trilha sonora foi o que fez a mesma continuar assistindo (E)	Assistindo a cena inicial do 1º episódio para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e	minimalista, metódica, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das

			uma estética interessante.	músicas da década de 80. Ao ver o trailer da série, a música tema unida ao letreiro neon chamou a sua atenção.
HV13	A cena do Eddie tocando Metallica em cima do trailer (+)	Sentimento de empolgação com o desenrolar da cena e por ter rock na trilha sonora (E)	Finalizar a 4ª temporada de Stranger Things assistindo ao último episódio.	Amante de filmes de ação e aventura, ouvinte das músicas da década de 80.
IV6	A trilha sonora dos anos 80 (+)	Sentimento de alegria, pois a mesma tem uma relação íntima com a música e tem um apreço pelas músicas dessa década (E)	Assistindo aos primeiros episódios para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na mesma.	Cantora de eventos, apaixonada por música e séries.
LV20	Trilha sonora empolgante (+)	Pensamento de assim como todo filme dos anos 80,	Assistindo ao fim do primeiro episódio de uma nova série de	Gosta muito de filmes e séries.

		independente do gênero, é marcado pela trilha sonora, essa série possui uma trilha impecável (P)	ficção científica que se passa nos anos 80.	
--	--	--	---	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria bons protagonistas, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere aos personagens protagonistas da série, assim como tudo o que os envolvem, e que fazem com que sejam apreciados pelos mesmos.

Quadro 9 - MIV Referente a Categoria Bons Protagonistas

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui bons protagonistas				
A categoria protagonistas se refere a como os consumidores apreciam e reagem ao desenvolvimento dos personagens principais que protagonizam a história da série Stranger Things, onde é possível encontrarmos evidências da afirmação nos dados, por meio dos relatos dos consumidores que afirmam gostar do carisma e da interação de amizade dos mesmos.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV7	O início do episódio, onde alguns dos personagens principais estão em uma sessão de rpg, o que remete muito a o início do	Sentimento de nostalgia, ao perceber as semelhanças entre o episódio	Assistindo ao primeiro episódio da nova temporada de Stranger	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries,

	primeiro episódio da primeira temporada (+)	e o primeiro episódio da primeira temporada (E)	Things com a namorada.	livros, quadrinhos, super heróis, RPG e jogos. Separou a noite da estreia da 4ª temporada para assistir ao primeiro episódio com a namorada.
BV9	A dinâmica das cenas com os personagens jogando rpg de mesa (+)	Sentimento de empolgação, pois, diferente de quando assistiu uma cena similar na primeira temporada, agora o entrevistado joga rpg de mesa, e conseguiu assimilar muito mais tudo que estava acontecendo (E)	Assistindo ao primeiro episódio da nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta da cultura nerd/geek, filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos. Assistiu junto a namorada, o primeiro episódio da 4ª temporada na noite da estreia.
BV10	O Aprofundamento e desenvolvimento dos personagens (+)	Sentimento de felicidade, ao ver que conseguiram desenvolver bem os personagens,	Assistindo ao primeiro episódio da nova temporada de Stranger	Gosta de filmes, séries e livros. Separou a noite do dia da estreia da

		que agora estavam mais maduros e tendo que lidar com muitas outras áreas e situações da vida (E)	Things com a namorada.	nova temporada para assistir ao primeiro episódio com a mesma.
CV10	A cena das crianças protagonistas em suas bicicletas indo ao fliperama (+)	Assimilou esses elementos aos jogos e elementos retrô que ela gosta (P)	Descobrir do que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos primeiros minutos do 1º episódio da 2ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério. Após assistir aos primeiros 10 minutos do 1º episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitido pela tv aberta, assinou o serviço de streaming para

				começar a assistir a 1ª temporada.
CV11	O carisma dos personagens protagonistas(+)	Sentimento de felicidade e simpatia pelos personagens (E)	Descobrir do que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos primeiros minutos do 1º episódio da 2ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, tem um grande amor pela leitura e escrita. Após assistir aos primeiros 10 minutos do 1º episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitido pela tv aberta, assinou o serviço de streaming para começar a assistir a 1ª temporada.
CV14	O carisma das quatro crianças protagonistas (+)	Sentiu-se atraída e feliz pela demonstração de irmandade deles (E)	Descobrir do que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos 3 primeiros	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades. Após assistir

			episódios.	aos primeiros 10 minutos do 1 episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitido pela tv aberta, assinou o serviço de streaming para começar a assistir a 1ª temporada.
GV17	A cena da primeira demonstração dos poderes da Onze, onde ela pára o ventilador com a mente (+)	Sentimento de surpresa, pois foi onde viu a primeira demonstração de poderes da personagem (E)	Continuando a assistir ao 2º episódio da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura. Descobriu a série através de um post no instagram.
GV19	A ligação e cuidado dos 4 protagonistas para com a personagem Onze (+)	Sentimento de alegria, pois achou muito legal a forma com que eles a protegiam e cuidavam	Continuando a assistir para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética	Pedagoga, detalhista, comunicativa, extrovertida, ama crianças. Conheceu a série durante o período em

		dela (E)	muito interessante.	que esteve isolada com a sua família por causa da pandemia.
IV8	A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Pensou e recordou-se das suas amizades da época de escola, pois, a interação dos personagens assemelhava-se muito com a da entrevistada com os seus colegas (P)	Conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, assistindo aos primeiros episódios.	Personalidade reservada, caseira, se sente realizada em ajudar as pessoas e resolver problemas, abnega de si mesma em prol dos outros. Sentiu interesse em assistir a série após o assunto virar tema na roda de conversa dos amigos.
IV9	A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Sentimento de nostalgia por se lembrar da sua infância (E)	Conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se	Personalidade reservada, caseira, se sente realizada em ajudar as pessoas e resolver problemas,

			integrar na conversa, assistindo aos primeiros episódios.	abnega de si mesma em prol dos outros. Sentiu interesse em assistir a série após o assunto virar tema na roda de conversa dos amigos.
IV14	Apresentação da doença do personagem Dustin (+)	Sentimento de curiosidade por querer conhecer mais sobre essa doença (E)	Assistindo durante o jantar o episódio da série a qual seus amigos estavam conversando para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Fisioterapeuta, apaixonada por séries médicas, sente-se realizada ao ajudar pessoas e resolver problemas, se abdicando de si mesma pelos outros. Decidiu conhecer a série para poder participar das conversas da roda de amigos sobre a série.
IV20	A demonstração dos poderes da Onze para proteger os amigos dos	Sentimento de empolgação ao ver a mesma	Terminando de assistir ao episódio da	Apaixonada por séries, se sente realizada

	garotos mais velhos (+)	usando os poderes (E)	série a qual o seus amigos estavam conversando.	ao ajudar pessoas e resolver problemas, abnegando-se de si em prol dos outros. Decidiu assistir a série para poder participar da roda de conversa dos seus amigos sobre a série.
JV11	O amadurecimento dos personagens (+)	Sentimento de felicidade ao poder ver esses personagens evoluindo (E)	Assistindo as primeiras cenas da 4ª temporada da série.	Apaixonada por séries, se sente realizada ao ajudar pessoas e resolver problemas, abnegando-se de si em prol dos outros. Decidiu assistir a série para poder participar da roda de conversa dos seus amigos sobre a série.
LV25	A amizade dos	Sentimento de	Assistir a uma	Reservado,

	personagens protagonistas (+)	felicidade, pois ao ver a amizade entre os personagens, e a mudança de moral do personagem que é mal virar bom, o mesmo assimilou a sua vida de infância, onde era carente de amizades por ser muito reservado (E)	nova série de ficção científica que se passa nos anos 80. Assistindo a cena da busca e o encontro com Will.	amante da literatura, gosta de pessoas mas prefere trabalhar sozinho, gosta da estrutura, conceito e sentimento de família.
LV26	A amizade dos personagens protagonistas (+)	Pensamento de como aquela série e sua temática parecia ter sido feita para ele (P)	Assistir a uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80. Assistindo a cena da busca e o encontro com Will.	Reservado, amante da literatura, gosta de pessoas mas prefere trabalhar sozinho, gosta da estrutura, conceito e sentimento de família.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria bom mistério, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere ao mistério presente na série, assim como todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 10 - MIV Referente a Categoria Bom Mistério

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui um bom mistério				
A categoria mistério se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos acontecimentos inicialmente sem explicação presentes na série Stranger Things, sendo possível encontrar evidências disso nos dados, por meio dos relatos dos consumidores que gostam da forma com que foram incitados a curiosidade e a juntar as pistas para desvendá-lo.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV16	O mistério do desaparecimento do Will Byers (+)	Por gostar de produções como livros, filmes, séries e jogos de mistério, a mesma de sentiu familiarizada e instigada a assistir a série e descobrir a resolução do mistério proposto (E)	Assistindo aos 3 primeiros episódios para descobrir sobre o que se tratava a nova série da netflix.	Grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora de produtos de investigação criminal e mistério, jogos de terror e mistério. Após assistir os 10 primeiros minutos do 1º episódio da 2ª temporada na tv aberta, assinou o

				serviço de streaming para começar a assistir a série.
DV9	A adrenalina com que a temporada já começou e com o desenrolar dos mistérios (+)	Sentimento de empolgação e surpresa aos poucos que vai descobrindo as resoluções dos mistérios até então sem solução (E)	Começando a assistir a conclusão da 4ª temporada, assistindo aos 2 primeiros episódios da parte 2 da mesma.	Grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora de produtos de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério. Devido ao clima de terror e suspense da 4ª temporada, a mesma optou por assistir durante o fim da tarde e início da noite.
EV21	Só descobrir certos mistérios junto a protagonista (+)	Sentimento de surpresa por não conseguir descobrir as	Digerindo os acontecimentos enquanto assiste a o	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em

		soluções dos mistérios (E)	último episódio da 4ª temporada.	aprender coisas novas e a ter novas experiências.
GV10	A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (+)	Sentimento de curiosidade em descobrir o que estava acontecendo (E)	Continuando a assistir aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, ama crianças e amante de filmes de ação e aventura. Descobriu a série no instagram durante o isolamento na pandemia.
GV11	A forma como a cena do Will a deixou curiosa (+)	Pensando no que poderia ser aquilo que levou o personagem (P)	Continuando a assistir aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Continuando a assistir aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.
LV22	Juntar as peças para descobrir o mistério (+)	Sentimento de empolgação, pois o mesmo tem em si	Assistindo aos demais episódios de uma nova série	Amante da literatura, gosta de filmes e séries com

		sentimento de buscar a verdade (E)	de ficção científica que se passa nos anos 80.	conteúdo inteligente, se considera um investigador de coisas suspeitas fora da estrutura moral.
--	--	------------------------------------	--	---

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria referências dos anos 80, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere às referências aos anos 80 presentes na série e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 11 - MIV Referente a Categoria Referências dos Anos 80

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui referências dos anos 80				
A categoria referências dos anos 80 se refere a como os consumidores apreciam e reagem às características oitentistas presentes na série Stranger Things, encontrando-se evidências disso nos dados, por meio dos relatos dos consumidores sobre gostarem da nostalgia que os elementos da referida década trazem.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV10	A cena das crianças protagonistas em suas bicicletas indo ao fliperama (+)	Assimilou esses elementos aos jogos e elementos retrô que ela gosta (P)	Descobrimo sobre o que se tratava a nova série da netflix, assistindo aos primeiros minutos da 2ª	Atleta, gosta de fazer amizades, gosta de jogos, gosta de música instrumental e músicas dos anos 80.

			temporada.	Descobriu a série após assistir ao início do primeiro episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitida após o programa Silvio Santos.
CV15	O estilo anos 80, com as músicas, roupas e jogos de tabuleiro (+)	Por gostar da época e dos elementos dos anos 80, a mesma se sentiu atraída pela série e principalmente pelas músicas (E)	Assistindo aos 3 primeiros episódios da primeira temporada, para descobrir do que se tratava a nova série da netflix.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, gosta de jogos de terror e mistério, música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80. Descobriu a série após assistir ao início do primeiro episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitida após o programa Silvio Santos.
IV4	Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação,	Assistindo aos primeiros	Cantora de eventos,

		pois a mesma, apesar de não ter vivenciado essa época, acha a mesma incrível (E)	episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	extrovertida e bem humorada, apaixonada por música e por séries. Decidiu assistir a série após a mesma ser tema de conversa entre seus amigos.
IV5	As roupas e maquiagens usadas na época (+)	Sentimento de empolgação, por achar interessante a forma como se vestiam nessa época (E)	Assistindo aos primeiros episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Assistente administrativo, cantora de eventos, extrovertida, bem humorada, apaixonada por séries. Ouviu falar da série na roda de amigos e para não ficar de fora, decidiu assisti-la.
IV6	A trilha sonora dos anos 80 (+)	Sentimento de alegria, pois a mesma tem uma relação íntima com a música e tem um apreço pelas músicas dessa década	Assistindo aos primeiros episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse	Cantora de eventos, apaixonada por música e séries. Decidiu conhecer a série após a mesma ser tema da roda de

		(E)	participar e se integrar na conversa.	conversas dos amigos.
IV7	As cenas com os jogos de fliperama e os de tabuleiro (+)	Sentimento de alegria por achar tudo muito interessante (E)	Assistindo aos primeiros episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Extrovertida, bem humorada, personalidade reservada, gosta de resolver problemas. Em um domingo no shopping junto de amigos, ouviu falar da série e decidiu assistir para participar das conversas.
LV17	Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois quando a ambientação oitentista se tornou mais presente, acabou prendendo o mesmo (E)	Assistindo ao primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	É uma pessoa reservada, amante da literatura, principalmente de filosofia, teologia e geopolítica, gosta de pessoas, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham

				conteúdo inteligente, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional. Conheceu a série através das recomendações da própria plataforma de streaming.
LV18	Transportado para os anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois, sentiu-se como se tivesse sido transportado para os anos 80, a qual é um ano que o mesmo possui muitas afinidades nos mais diversos contextos (E)	Assistindo ao primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	É uma pessoa reservada, amante da literatura, principalmente de filosofia, teologia e geopolítica, gosta de pessoas, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, gosta de coisas novas, mas se sente

				confortável com o tradicional. Conheceu a série através das recomendações da própria plataforma de streaming.
LV19	A semelhança com o filme goonies e com o filme ET (+)	Pensamento de como a amizade entre os personagens principais se assemelhava com a do filme Goonies, e várias cenas se pareciam com o filme ET, lançados nos anos 80 (P)	Finalizando o primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	É uma pessoa reservada, gosta de pessoas, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, gosta da estrutura, do conceito e do sentimento de família. Conheceu a série através das recomendações da própria plataforma de streaming.
LV21	Atriz Winona Ryder (+)	Sentimento de	Finalizando o	47 anos, gosta

		empolgação, pois o mesmo é fã da atriz Winona Ryder, que interpreta a mãe do Will (E)	primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	de pessoas, gosta de filmes e séries, porém, produções com conteúdo inteligente, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional. Conheceu a série através das recomendações da própria plataforma de streaming.
--	--	---	--	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria cenas bem dirigidas, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a direção das cenas presentes na série, assim como todos os elementos que as compõem e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 12 - MIV Referente a Categoria Cenas Bem Dirigidas

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui cenas bem dirigidas.
A categoria cenas bem dirigidas refere-se a como os consumidores apreciam e reagem ao trabalho de direção de cenas da série Stranger Things, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar de situações e andamento de cenas que se tornaram memoráveis para os mesmos.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV5	O episódio já começou com cenas frenéticas (+)	Sentimento de euforia como a adrenalina das cenas iam ocorrendo (E)	Assistindo ao último episódio da 4ª temporada para concluir a mesma.	Gosta de filmes, séries, rpg e jogos, fã do gênero de terror e horror. Revisitando e reassistindo a mesma por completo pela terceira vez.
AV10	A condução da série (+)	Sentimento de empolgação pelo ritmo da cena (E)	Assistindo a cena da morte do personagem Eddie durante o último episódio da 4ª temporada.	Gosta de filmes, séries, rpg e jogos, fã de rock e do gênero de terror e horror. Estava assistindo a série pela terceira vez.
AV12	Direção da cena (+)	Sentimento de alegria pela cena ter sido tão boa (E)	Assistindo a cena da morte do personagem Eddie durante o último episódio da 4ª temporada.	Gosta de filmes, séries, rpg e jogos. Estava assistindo a série pela terceira vez.
AV13	A cena do personagem em cima do trailer	Sentimento de empolgação e	Assistindo a cena da morte	Gosta de filmes, séries, rpg e

	tocando Metallica (+)	incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)	do personagem Eddie durante o último episódio da 4ª temporada.	jogos, fã de rock. Assistindo a série completa pela terceira vez.
AV16	A divisão dos grupos, onde cada um atingiu o vilão de alguma forma ajudando a derrotar o mesmo (+)	Sentimento de felicidade pela cena ter sido tão bem executada (E)	Assistindo a Morte do vilão no último episódio da 4ª temporada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos. Estava assistindo a série completa pela terceira vez.
BV7	O início do episódio, onde alguns dos personagens principais estão em uma sessão de rpg, o que remete muito a o início do primeiro episódio da primeira temporada (+)	Sentimento de nostalgia, ao perceber as semelhanças entre o episódio e o primeiro episódio da primeira temporada (E)	Assistindo ao primeiro episódio da nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, rpg e jogos. O mesmo separou a noite junto a namorada, para assistirem ao primeiro episódio da 4ª temporada.
BV9	A dinâmica das cenas	Sentimento de	Assistindo ao	Imerso na

	com os personagens jogando rpg de mesa (+)	empolgação, pois, diferente de quando assistiu uma cena similar na primeira temporada, agora o entrevistado joga rpg de mesa, e conseguiu assimilar muito mais tudo que estava acontecendo (E)	primeiro episódio da nova temporada de Stranger Things com a namorada.	cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos. Separou a noite da estreia da série para assistir ao primeiro episódio junto a namorada.
BV12	A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Sentimento de surpresa e espanto, pois não esperava que a personagem morresse (E)	Finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things junto a namorada.	Gosta de filmes, séries, fã de rock e do gênero de terror e horror. Separou a noite de estreia da temporada para assistir ao primeiro episódio.
BV13	A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Pensou o quanto a cena tinha sido pesada e como a temporada abraçou o horror de vez (P)	Finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things junto a namorada.	Gosta de filmes, séries, fã de rock e do gênero de terror e horror. Separou a noite de estreia da

				temporada para assistir ao primeiro episódio.
CV8	No momento em que a cena de perseguição acontece, uma das assaltantes usa poderes cinéticos para destruir uma ponte e obstruir a passagem dos policiais (+)	Ficou extremamente surpresa com o desenrolar da cena, e curiosa em descobrir de onde vinham esses poderes e quem eram aqueles personagens (E)	Assistindo aos primeiros minutos do 1º episódio da temporada, para descobrir do que se tratava a nova série da netflix.	Tem um amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora do gênero de investigação criminal e mistério. Assinou o serviço de streaming após assistir aos 10 primeiros minutos do primeiro episódio da segunda temporada que estava sendo transmitida pelo sbt.
CV10	A cena das crianças protagonistas em suas bicicletas indo ao	Assimilou esses elementos aos jogos e	Assistindo aos primeiros minutos do	Bem humorada, carismática, gosta de fazer

	fliperama (+)	elementos retrô que ela gosta (P)	primeiro episódio da segunda temporada para descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix	amizades, gosta de jogos de terror e mistério. Começou a assistir a série após assistir aos primeiros 10 minutos do 1º episódio da 2ª temporada que estava sendo transmitida pelo sbt.
DV20	A divisão dos núcleos de personagens, onde eles se dividiram em grupos, e as cenas entre eles começaram a ficar frenéticas (+)	Sentimento de aflição enquanto os mesmos corriam perigo (E)	Começando a assistir aos dois últimos episódios da 4ª temporada para concluí-la.	Tem um grande amor pela leitura e escrita, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta de jogos de terror e mistério. Segurou a ansiedade e decidiu assistir a segunda parte da temporada durante a noite, pois a mesma

				tinha um maior teor de terror e suspense.
DV21	A divisão dos núcleos de personagens, onde eles se dividiram em grupos, e as cenas entre eles começaram a ficar frenéticas (+)	Se remexia no sofá, gritando em uma tentativa aflita de apressar os personagens para sair da zona de perigo (A)	Começando a assistir aos dois últimos episódios da 4ª temporada para concluí-la.	Tem um grande amor pela leitura e escrita, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta de jogos de terror e mistério. Segurou a ansiedade e decidiu assistir a segunda parte da temporada durante a noite, pois a mesma tinha um maior teor de terror e suspense.
DV22	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Sentimento de empolgação (E)	Começando a assistir aos dois últimos episódios para concluir a 4ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de jogos de terror e mistério, gosta de música instrumental e

				principalmente músicas dos anos 80. Assistiu ao final da segunda parte temporada durante a tarde e noite, devido ao teor de terror e suspense.
DV23	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Levantando-se do sofá, tentando falar com os personagens e vibrando a cada superação das dificuldades (A)	Começando a assistir aos dois últimos episódios para concluir a 4ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de jogos de terror e mistério, gosta de música instrumental e principalmente músicas dos anos 80. Assistiu ao final da segunda parte temporada durante a tarde e noite, devido ao teor de terror e suspense.
DV24	Cena do personagem Eddy Manson tocando Master Of Puppets do Metallica em cima de um trailer para atrair os	Sentimento de empolgação com a música e toda a cena de ação (E)	Assistindo ao último episódio para concluir a 4ª temporada.	Consumidora assídua de produtos de investigação criminal e

	monstros (+)			mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80. Devido ao teor de terror e suspense, decidiu assistir a conclusão da temporada entre a tarde e à noite.
DV26	As cenas de embate das personagens Eleven e Max com o vilão Vecna (+)	Sentando-se nas extremidades do sofá e muitas vezes levantando-se pedindo para a personagem Eleven usar seus poderes para salvar a Max (A)	Assistindo ao último episódio para concluir a 4ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, gosta de jogos de terror e mistério. Optou por assistir a série entre a tarde e à noite, devido ao teor de maior terror e suspense.
DV31	Cena da destruição de Hawkins e do vilão	Ficando literalmente com	Assistindo a conclusão da 4ª	Consumidora assídua de

	vencendo (+)	a boca aberta sem acreditar no que estava diante dos olhos (P)	temporada ao finalizar o último episódio.	investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério. Optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite, devido ao teor de maior terror e suspense.
GV10	A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (+)	Sentimento de curiosidade em descobrir o que estava acontecendo (E)	Continuar assistindo aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, minimalista, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura. Durante o isolamento da pandemia da covid-19, descobriu a série através do perfil da netflix no instagram.
GV11	A forma como a cena do Will a deixou	Pensando no que poderia ser	Continuar assistindo aos	Minimalista, metódica,

	curiosa (+)	aquilo que levou o personagem (P)	episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura. Durante a pandemia da covid-19 descobriu a série através das publicações do perfil da netflix no instagram.
GV13	A cena na qual a Joyce (mãe do personagem Will) recebe uma ligação do filho e do nada as luzes começam a piscar e uma criatura começa a sair da parede (+)	Pausou a cena com medo (A)	Continuar assistindo aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, extrovertida, ama criança, amante de filmes de ação e aventura. Conheceu a série durante a pandemia da covid-19 através do perfil do instagram da Netflix, onde a estética e a música oitentista

				chamaram sua atenção.
GV14	A cena na qual a Joyce (mãe do personagem Will) recebe uma ligação do filho e do nada as luzes começam a piscar e uma criatura começa a sair da parede (+)	Pensou e assimilou a cena com uma cena de exorcismo (P)	Continuar assistindo aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, extrovertida, ama criança, amante de filmes de ação e aventura. Conheceu a série durante a pandemia da covid-19 através do perfil do instagram da Netflix, onde a estética e a música oitentista chamaram sua atenção.
GV17	A cena da primeira demonstração dos poderes da Onze, onde ela pára o ventilador com a mente (+)	Sentimento de surpresa, pois foi onde viu a primeira demonstração de poderes da personagem (E)	Continuando a assistir a série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, extrovertida, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura.

				Conheceu a série durante a pandemia da covid-19 através do perfil do instagram da Netflix, onde a estética e a música oitentista chamaram sua atenção.
GV20	A cena da Onze desaparecendo junto com o monstro Demongorgon (+)	Achou um pouco óbvio que a Onze não tinha morrido (P)	Terminando a temporada da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessantes.	Detalhista, ama criança, amante de filmes de ação e aventura. Conheceu a série
HV13	A cena do Eddie tocando Metallica em cima do trailer (+)	Sentimento de empolgação com o desenrolar da cena e por ter rock na trilha sonora (E)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das músicas da década de 80. Decidiu por assistir ao último episódio da 4ª temporada em

				um momento da noite no qual não haveria elementos externos que poderiam desviar a sua atenção.
HV15	A cena em que o Vecna se aparece fisicamente para os protagonistas no mundo invertido (+)	Sentimento de medo, a mesma se assustou (E)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Pedagoga, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura. Preferiu assistir ao último episódio da 4ª temporada no momento mais calmo da noite, pois não haveria elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.
HV16	A cena em que o Vecna se aparece fisicamente para os protagonistas no mundo invertido (+)	Decidiu acender a luz do quarto onde estava (A)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger	Pedagoga, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e

			Things.	aventura. Preferiu assistir ao último episódio da 4ª temporada no momento mais calmo da noite, pois não haveria elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.
HV22	A cena em que o céu começa a nevar e a escurecer (+)	Sentimento de ansiedade e agonia pelo desespero dos personagens (E)	Continuando o último episódio da 4ª temporada de Stranger Things.	Minimalista, metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura. Decidiu por assim ao último episódio no fim da noite, pois era o momento no qual não haveriam elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.

HV23	A cena em que o céu começa a nevar e a escurecer (+)	Gesticulando e falando com si mesma: O Vecna vai conseguir vencer o povo (A)	Continuando o último episódio da 4ª temporada de Stranger Things.	Minimalista, metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura. Decidiu por assim ao último episódio no fim da noite, pois era o momento no qual não haveriam elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.
IV7	As cenas com os jogos de fliperama e os de tabuleiro (+)	Sentimento de alegria por achar tudo muito interessante (E)	Assistindo aos primeiros episódios para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Extrovertida, bem humorada, apaixonada por séries. Sentiu interesse em assistir e decidiu conhecê-la para poder falar sobre o assunto e participar das conversas dos amigos sobre a mesma.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria bons arcos e desenvolvimento de personagens, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere ao desenvolvimento dos arcos dos personagens presente na série, assim como todos os elementos que os envolve e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 13 - MIV Referente a Categoria Arcos de Desenvolvimento de Personagens

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui bons arcos e desenvolvimento de personagens				
A categoria arcos e desenvolvimento de personagens se refere a como os consumidores apreciam e reagem ao amadurecimento dos personagens e conclusão de suas histórias, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar da forma com que os mesmos desenvolveram-se e tornaram-se pessoas melhores durante a temporada.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV11	A concretização do arco do personagem, que passa de um personagem medroso para dar a vida pelos companheiros (+)	Sentimento de satisfação pela forma como a construção do personagem foi feita (E)	Assistindo a cena da morte do Eddie no último episódio da 4ª temporada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg, jogos. Estava assistindo a série, junto a esposa, pela terceira vez.

BV10	O Aprofundamento e desenvolvimento dos personagens (+)	Sentimento de felicidade, ao ver que conseguiram desenvolver bem os personagens, que agora estavam mais maduros e tendo que lidar com muitas outras áreas e situações da vida (E)	Assistindo ao primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things junto da namorada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos. Se parou a noite da estreia da 4ª temporada para assistir ao primeiro episódio junto a namorada.
CV23	Poder conversar sobre a série, sobre os personagens preferidos e os casais que se formaram na série (+)	Sentimento de felicidade e muita empolgação, em se apegar a uma série e saber que tinha outras pessoas próximas que gostavam (E)	Descobrimo sobre do que se tratava a nova série da netflix e comentando sobre a mesma no estágio.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas. Após assistir aos primeiros 10 minutos da 2ª temporada que estava passando na tv aberta, assinou ao serviço de streaming. Nesse mesmo

				período, a mesma estava realizando estágio do curso de técnico.
EV22	Entender que todos os arcos separados dos personagens foi uma preparação para a resolução (+)	Sentimento de felicidade com toda a preparação do roteiro para o fim (E)	Assistindo as cenas finais do último episódio da 4ª temporada com a esposa para comemorar o aniversário da mesma.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Utilizou a noite de aniversário da esposa para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio da temporada.
EV23	Como foi resolvido cada arco (+)	Surpreso com a resolução dos arcos dos personagens (E)	Assistindo as cenas finais do último episódio da 4ª temporada com a esposa para comemorar o aniversário da mesma.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Utilizou a noite de aniversário da esposa para

				comemorar com a mesma assistindo ao último episódio da temporada.
FV27	As conclusões dos arcos foram muito boas (+)	Gostar da maneira que os arcos foram desenrolados e concluídos (E)	Finalizando de assistir a 4ª temporada da série para concluir a maratona de temporadas que estava fazendo junto a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Começou a assistir a série novamente para apresentar a série para a esposa.
IV19	A valentia que a mãe do Will mostrou para provar que o filho estava vivo (+)	Pensou e sentiu vontade de entrar em tela para abraçar a personagem e dar força para a mesma (P)	Terminando o episódio no quarto antes de dormir, da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros.
JV11	O amadurecimento dos	Sentimento de	Assistindo as	Extrovertida,

	personagens (+)	felicidade ao poder ver esses personagens evoluindo (E)	primeiras cenas da 4ª temporada da série.	bem humorada, apaixonada por séries. Durante o seu dia intenso, a mesma usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.
--	-----------------	---	---	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria conversar e teorizar, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série estimula a relações de conversa e criações de teorias entre os mesmos.

Quadro 14 - MIV Referente a Categoria Conversar e Teorizar Sobre a Mesma

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma permite conversar e teorizar sobre a mesma.				
A categoria conversar e teorizar se refere a como os consumidores apreciam e reagem a como a série permite a criação de relações interpessoais através das conversas entre pessoas e a criação de teorias referente ao enredo da história, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar das conversas com amigos antigos e novos, onde teorizam e dão feedbacks sobre a série.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV18	Poder compartilhar as próprias opiniões, visões e teorias sobre	Sentimento de felicidade, pois é algo que o	Concluir a 4ª temporada da série assistindo	Esposo, imerso na cultura nerd/geek,

	o futuro da série (+)	mesmo gosta muito de fazer com a esposa (E)	e logo após, comentando e criando teorias sobre o último episódio com a esposa.	gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos, fã do gênero terror e horror. Estavam revisitando e assistindo a série pela terceira vez.
BV15	Teorizar sobre como seria o desenrolar da temporada, visto que a mesma abraçou um nível de terror não esperado (+)	Sentimento de curiosidade para saber o que estava por vir na temporada (E)	Comentando sobre o 1º episódio da nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos, fã do gênero terror e horror. Separou a noite de estreia da temporada para assistir o primeiro episódio da 4ª temporada com a namorada (ainda não era casado).

CV22	Encontrar colegas que tenham assistido a série (+)	Sentimento de saciar uma vontade de conversar com alguém sobre a série (E)	Descobrimdo do que se tratava a nova série da netflix e comentando sobre a mesma no estágio.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas. Nesse período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
CV23	Poder conversar sobre a série, sobre os personagens preferidos e os casais que se formaram na série (+)	Sentimento de felicidade e muita empolgação, em se apegar a uma série e saber que tinha outras pessoas próximas que gostavam (E)	Descobrimdo do que se tratava a nova série da netflix e comentando sobre a mesma no estágio.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidades para conhecer e aprender coisas novas. Neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
CV24	Ter a possibilidade de poder comentar e apresentar a série para pessoas que ainda não conhecem (+)	Sentimento de felicidade de partilhar das opiniões e sentimentos sobre a série (E)	Descobrimdo do que se tratava a nova série da netflix e comentando sobre a mesma	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e

			no estágio.	aprender coisas novas. Neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
CV30	Encontrar um comunidade no twitter e no youtube de pessoas que gostam da série e falam sobre ela (+)	Se sentiu ainda mais empolgada por encontrar tantas páginas e canais que falavam sobre a série (E)	Descobrimo do que se tratava a nova série da netflix e pesquisando sobre a mesma.	Gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas. Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
CV31	Combinar de assistir a 2ª temporada todas ao mesmo tempo no próximo fim de semana, para que pudesse comentar a cada episódio (+)	Sentimento de empolgação por conseguir se alinhar com as amigas e saber no outro dia a opinião de cada uma (E)	Descobrimo do que se tratava a nova série da netflix e comentando no grupo do estágio.	Técnica em enfermagem, bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas. Neste período a

				mesma estava realizando estágios do curso técnico.
DV35	Ver as reações das pessoas para com as cenas e ouvir as teorias e opiniões sobre a temporada (+)	Sentimento de empolgação para saber a opinião das pessoas, levando horas nas redes sem perceber que o tempo passou (E)	Assistindo a conclusão da 4ª temporada, e assistindo as reações das pessoas no youtube e vendo as críticas para saber as opiniões das pessoas.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas.
EV26	Conversar com a esposa sobre a opinião de ambos referente ao episódio de conclusão (+)	Sentimento de empolgação por perceber na conversa que a mesma percebeu coisas que ele mesmo não tinha prestado atenção (E)	Assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma. Logo após, compartilhando feedbacks e alimentando as expectativas.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Dia do aniversário da esposa, usou do momento para comemorarem assistindo ao último episódio

				que estava sendo esperado por ambos.
EV27	Teorizando sobre o que pode vir na última temporada (+)	Sentimento de empolgação e ansiedade com o que esperar da última temporada (E)	Assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma. Logo após, compartilhando feedbacks e alimentando as expectativas.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Dia do aniversário da esposa, usou do momento para comemorarem assistindo ao último episódio que estava sendo esperado por ambos.
FV24	Feedback da esposa referente a série (+)	Sentimento de gostar do feedback da esposa e ver que ela conseguiu assimilar coisas que ele não viu (E)	Assistir a 4ª temporada da série para concluir a maratona que estava fazendo com a esposa, e comentando sobre as histórias dos	Interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Dia do aniversário da esposa, usou do momento para

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria momentos de surpresa, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere aos momentos em que são surpreendidos pela série, assim como todos os elementos que o compõem os mesmos, e que são apreciados por aqueles que consomem a série.

Quadro 15 - MIV Referente a Categoria Momentos de Surpresa

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui momentos de surpresa				
A categoria momentos de surpresa se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos momentos em que são surpreendidos pela série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar de cenas, elementos e situações inesperadas apresentadas durante a história.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV17	Ser surpreendido com o final da temporada (+)	Sentimento de surpresa, onde não esperava que o fim da temporada fosse tão pesado como foi (E)	Finalizando de assistir ao último episódio da 4ª temporada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, rpg e jogos, fã do gênero terror e horror.

EV20	Não conseguir prever os plot twists (+)	Sentimento de surpresa por não conseguir identificar quais seriam os plots como nas temporadas anteriores (E)	Digerindo os acontecimentos após assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e ter novas experiências.
EV21	Só descobrir certos mistérios junto a protagonista (+)	Sentimento de surpresa por não conseguir descobrir as soluções dos mistérios (E)	Digerindo os acontecimentos após assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa.	Interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV23	Como foi resolvido cada arco (+)	Surpreso com a resolução dos arcos dos personagens (E)	Assistindo as cenas finais do último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências. Dia do

			aniversário da mesma.	aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos
GV17	A cena da primeira demonstração dos poderes da Onze, onde ela pára o ventilador com a mente (+)	Sentimento de surpresa, pois foi onde viu a primeira demonstração de poderes da personagem (E)	Continuando a assistir a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Ama crianças, amante de filmes de ação e aventura. A mesma descobriu a série através da postagem do perfil da Netflix no instagram sobre a segunda temporada da mesma.
LV23	Apresentação do mundo invertido (+)	Sentimento de surpresa, pois, foi aí que a história da série o prendeu definitivamente,	Assistindo aos demais episódios de uma nova série de ficção científica que se	Diz ter medo de si próprio, pois não sabe de onde veio e não sabe para onde vai. Gosta muito

		pois o mesmo tem muita curiosidade sobre os estudos de mundos paralelos (E)	passa nos anos 80.	de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente.
--	--	---	--------------------	---

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria união entre comida e entretenimento, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a relação entre o consumo de alimentos durante o consumo da série, além de todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos entrevistados.

Quadro 16 - MIV Referente a Categoria União Entre Comida e Entretenimento

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque proporciona a união entre comida e entretenimento				
A categoria união entre comida e entretenimento se refere a como os consumidores apreciam os momentos em que assistem a série e podem comer algo que gostam ao mesmo tempo, encontrando-se possíveis evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar de comer alimentos variados enquanto assistem a série.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV4	Fazer pipoca e comprar guloseimas (+)	Sentimento de satisfação, pois, o lanche já se tornou um ritual para assistir juntos desde o namoro (E)	Preparando um lanche para assistir e concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio.	Gosta de filmes e séries, o entrevistado e sua esposa estavam assistindo a série completa pela terceira

				vez.
BV3	O momento de comprar guloseimas, como biscoitos, salgadinhos, refrigerante, etc (+)	Sentimento de alegria, por sempre gostar de comer esse tipo de alimento enquanto assistem (E)	Saindo para comprar o lanche e assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes e séries, separou a noite para assistir a estreia da série com a namorada.
BV5	Colocar as guloseimas próximo a ambos (+)	Sentimento de tranquilidade, por não precisar se levantar para pegar o que comer (E)	Retornando e preparando a sala para assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes e séries, separou a noite da estreia para assistir a série com a namorada.
DV19	Comprar o açaí sempre que vai assistir algo que gosta (+)	Sentimento de recordação, ter o açaí nesses momentos se tornou algo que traz boas recordações para a entrevistada (E)	Saindo para comprar um açaí para comer assistindo a conclusão da 4ª temporada.	Consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério. Devido ao teor de terror e suspense, segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir entre a

				tarde e a noite.
EV1	Fazia tempo que não comprava comida para comer enquanto assistia (+)	Alegria e sentimento de empolgação ao encontrar uma série que o fez preparar-se para assistir ao último episódio (E)	Ida ao mercado para compra de guloseimas para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar assistindo ao último episódio que estava sendo esperado por ambos.
EV2	Comprar as guloseimas que a esposa gosta (+)	Sentimento de alegria e de expectativa para com a reação da esposa ao comprar as guloseimas que a mesma gosta (E)	Ida ao mercado para compra de guloseimas para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar assistindo ao último episódio que estava sendo esperado por ambos.
EV3	Praticidade de organizar a comida (+)	Sentimento de satisfeito com praticidade que teve para organizar a	Organizando o local para a comida, e assim assistir ao último episódio	Noite fria, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para

		comida (E)	da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos
EV15	Estar comendo coisas que gosta (+)	Estar aproveitando a comida que a esposa gosta com a mesma (A)	Comendo durante o último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
GV1	O pai fez pipoca para assistirem (+)	Sentimento de alegria, pois a mesma gosta de assistir comendo algo, principalmente pipoca (E)	Recebeu o convite do pai para assistirem algo juntos, e aproveitou para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Ama filmes de ação e aventura. Período de isolamento causado pela pandemia da covid-19, a entrevistada encontrava-se isolada com a família em sua casa.
IV11	Poder jantar sozinha e	Sentimento de	Voltando do	Apaixonada por

	assistir em paz (+)	alegria, por poder assistir sem irritações (E)	trabalho e indo jantar, enquanto assiste a série a qual seus amigos estavam conversando para que pudesse participar e se integrar na conversa.	séries, possui uma personalidade reservada, gosta de ter o seu espaço, devido a vida corrida assiste sempre enquanto faz outra coisa.
--	---------------------	--	--	---

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria preparação do ambiente, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a preparação do ambiente antes do consumo da série, assim como todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 17 - MIV Referente a Categoria Preparação do Ambiente para o Consumo da Série

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma incita a preparação do ambiente para o consumo da série.				
A categoria preparação do ambiente se refere a como os consumidores apreciam os elementos e a atmosfera do ambiente em que estarão para assistir, encontrando-se possíveis evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar de organizar, adicionar e melhorar elementos do local.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV4	Assistir em um ambiente com pouca luz (+)	Deixou o ambiente o mais escuro possível	Retornando e preparando a sala para	Gosta de filmes e séries, fã do gênero terror e

		para criar um clima mais suscetível ao terror (A)	assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	horror, separou a noite da estreia para assistirem o primeiro episódio da 4ª temporada.
BV5	Colocar as guloseimas próximo a ambos (+)	Sentimento de tranquilidade, por não precisar se levantar para ta pegando o que comer (E)	Retornando e preparando a sala para assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes e séries, fã do gênero terror e horror, separou a noite da estreia para assistirem o primeiro episódio da 4ª temporada.
BV6	Conseguir organizar o ambiente rapidamente para assistir (+)	Sentimento de ansiedade, pois estava esperando o dia todo para poder assistir ao episódio (E)	Retornando e preparando a sala para assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes e séries, fã do gênero terror e horror, separou a noite da estreia para assistirem o primeiro episódio da 4ª temporada.
EV3	Praticidade de organizar a comida (+)	Sentimento de satisfeito com praticidade que teve para organizar a	Organizando o local para a comida, para assistir ao último episódio	Dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para

		comida (E)	da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV5	Preparar o computador e as caixas de som (+)	Sentimento de contentamento por ter conseguido organizar e verificar que estava tudo funcionando (E)	Preparando os equipamentos audiovisuais para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Estudante de eletroeletrônica, utilizou-se do momento para comemorar o aniversário da esposa assistindo o último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV7	Deixar o ambiente escuro e aconchegante para aproveitar o clima de outono e a ambientação de terror da série (+)	Sentimento de satisfação em conseguir fazer o máximo para aproveitar da melhor forma o momento (E)	Preparando o ambiente para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da	Interessado em ter novas experiências, noite fria, aniversário da esposa.

			mesma.	
EV10	Colocou os smartphones no silencioso e distantes dos mesmos para evitar distrações (+)	Sentimento de satisfação por conseguir evitar que houvesse distrações durante o momento que estivessem assistindo (E)	Evitando as distrações para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Interesse em aprender coisas novas e a ter novas experiências, dia do aniversário da esposa.
EV11	Poder assistir deitado na cama de maneira aconchegante (+)	Sentiu-se confortável por estar na cama, podendo estar deitado ou sentado sem perder o conforto da acomodação (E)	Se acomodando na cama para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar com a mesma.	Interessado em novas experiências, noite fria.
FV3	As caixas de som possuem uma boa qualidade (+)	Sentimento de felicidade pelo som ser de boa qualidade (E)	Ligando o computador e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências.

			para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	
FV4	A possibilidade de assistir deitado para descansar (+)	Comodidade por poder descansar enquanto assiste (E)	Acomodando-se na cama para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, usou desse momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
FV16	Qualidade de som perfeita (+)	Concluir que a qualidade de som é muito boa (P)	Qualidade de som perfeita para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências.
FV17	A cama é um local confortável (+)	Comodidade, pois, assistir no quarto permite que o mesmo	Acomodando-se na cama para assistir a 4ª temporada da	Interessado em ter novas experiências, usou do

		fique confortável e que já pronto para quando for dormir (E)	série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
FV18	Poder estar coberto e já pronto pra dormir se der sono (+)	Comodidade, pois, assistir no quarto permite que o mesmo fique confortável e que já pronto para quando for dormir (E)	Acomodando-se na cama para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Usou desse momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV2	Assistir no escuro (+)	Sentimento de tranquilidade, pois a mesma prefere assistir e ficar em ambientes mais escuros (+)	Fechando as janelas da sala para que a mesma fique escura, para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Minimalista, metódica, detalhista, gosta de cores neutras, amante de filmes de ação e aventura, a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon.
GV15	Agora estava sozinha	Sentimento de	Conhecer a	Minimalista,

	(+)	alegria porque não teria mais interrupções (E)	nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante, porém, o pai desistiu de assistir no 2º episódio e foi embora.	metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura.
GV16	Pode aproveitar o momento sem interrupções (+)	Sentimento de satisfação porque pode prestar mais atenção nas cenas (E)	Continuou assistindo a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Minimalista, metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura.
JV13	Conseguir focar melhor no episódio e não ter interrupções externas (+)	Sentimento de conforto, pois, é assistindo pelo celular em seu quarto que a mesma consegue se isolar das interrupções externas (E)	Terminando de almoçar e indo assistir a 4ª temporada da série deitada na cama no quarto.	Apaixonada por séries, personalidade reservada, gosta de ter seu espaço, sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua

				frente, usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.
LV14	Momento de silêncio e calma (+)	Sentimento de alegria, pois estava tudo calmo e agora o mesmo poderia assistir em paz (E)	Saindo do trabalho e chegando em casa às 3:30h, e indo assistir a uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	É uma pessoa reservada, amante da literatura, gosta de pessoas mas prefere trabalhar sozinho, gosta muito de filmes e séries, usou de curto espaço de tempo para assistir a série sempre que tinha tempo livre.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria momentos de descanso e relaxamento, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, no que se refere a como os consumidores apreciam os momentos de descanso e relaxamento enquanto consomem a série.

Quadro 18 - MIV Referente a Categoria Momentos de Descanso e Relaxamento

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma proporciona momentos de descanso e relaxamento

A categoria momentos de descanso e relaxamento se refere a como os consumidores apreciam o momento em que estão assistindo a série como uma forma de descanso e relaxamento, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar do momento para descansar, desligar-se da correria e utilizá-lo como uma forma de recompensa pelos esforços do dia a dia.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV1	Poder tomar banho e descansar depois de um dia de trabalho (+)	Sentimento de felicidade ao saber que agora pode descansar e aproveitar o tempo com a filha (E)	Chegando do trabalho e concluindo a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio.	Agente de microcrédito, pai e esposo, noite comum, no meio da semana, onde o entrevistado e sua esposa estavam revisitando a série assistindo a mesma por completo pela terceira vez.
AV6	Usar o momento para descansar a mente (+)	Sentimento de tranquilidade tendo em visto que momentos como esse já estavam incluídos em sua rotina (E)	Pausando o episódio para colocar a filha para dormir novamente e retornar para assistir ao último episódio e concluir a 4ª temporada da série.	Agente de microcrédito, pai, esposo, noite comum onde o entrevistado e a esposa estavam assistindo a série pela terceira vez.

BV1	Tomar banho e se arrumar para ir para casa da namorada (+)	Sentimento de relaxamento por após um dia de trabalho, agora ter um momento de descansar a mente eo corpo (E)	Chegando do trabalho e assistindo a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Agente de microcrédito, noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
-----	--	---	---	---

BV2	Poder ir de moto (+)	Sentimento de tranquilidade por não precisar caminhar para ir a casa da namorada (E)	Indo para a casa da noiva, para assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Agente de microcrédito, noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
-----	----------------------	--	--	---

BV16	Retorno tranquilo (+)	Sentimento de felicidade, por finalmente ter conseguido assistir ao episódio (E)	Voltando para casa após assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Agente de microcrédito, noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
------	-----------------------	--	--	---

BV18	Assistir alguma outra série ou filme antes de dormir (+)	Sentimento de relaxamento, pois era um momento em que tirava para si, antes de dormir (E)	Momentos antes de dormir, após a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Agente de microcrédito, imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
CV26	Utilizar a série como um forma de recompensa pelas ações (+)	Buscava sempre pensar que o momento em que iria assistir a série era uma recompensa que viria após terminar as obrigações (E)	Chegando em casa e organizando as coisas para assistir a nova série da netflix.	Atleta, gosta muito de jogos de terror e mistério, período em que a mesma estava realizando estágios do curso técnico.

CV27	Usar a série como um meio de descansar a mente mediante a correria do dia a dia da graduação (+)	Sentimento de felicidade por conseguir se desprender das redes sociais (E)	Continuando a assistir e terminando a 1ª temporada da nova série da netflix.	Cursando técnico em enfermagem, atleta, neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
FV1	Um momento de descansar e conversar (+)	Sentimento de prazer e tranquilidade ao poder conversar sobre qualquer coisa e dar uma pausa no trabalho (E)	Chegando do trabalho para almoçar e assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Vendedor em uma loja de celulares, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências.

FV30	Tomar banho para relaxar (+)	Tomar banho e dormir (A)	Preparando-se para dormir, após assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletroeletrônica, decidiu reassistir a série após descobrir que um parente estava assistindo a mesma pela primeira vez, usou desse momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV3	Arrumar algo que possam fazer juntos durante a pandemia (+)	Sentimento de felicidade, pois conseguiram achar algo para fazerem juntos no período de isolamento (E)	Conhecendo e assistindo na sala com o pai, a nova série da netflix, que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Amante de filmes de ação e aventura. Período de isolamento, encontrava-se isolada com a família.

HV3	Ter esses momentos para se distrair, relaxar e descansar a mente de toda correria do dia (+)	Sentimento de alívio, por ter esses momentos em casa (E)	Tomando banho, jantar e organizar o quarto, e finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Pedagoga, empresária no setor de comércio de vestuário, corretora de TCC, noite comum após um dia corriqueiro de trabalho da entrevistada. A mesma encontrava-se trabalhando em três escolas, uma da rede municipal, uma estadual e outra da rede privada, trabalhando assim durante os três turnos.
-----	--	--	--	--

HV10	Colocar música de fundo (+)	Sentimento de calma, pois a música ajuda a mesma a relaxar e acalmar a ansiedade e desacelerar da correira do dia (E)	Realizando o devocional, e logo após, finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Pedagoga, empresária no setor de comércio de vestuário, corretora de TCC, noite comum após um dia corriqueiro de trabalho da entrevistada. A mesma encontrava-se trabalhando em três escolas, uma da rede municipal, uma estadual e outra da rede privada, trabalhando assim durante os três turnos.
------	-----------------------------	---	--	--

IV16	Tomar um banho sem pressa (+)	Sentimento de relaxamento, pois é um momento em que a mesma consegue sentir-se leve (E)	Parando o episódio da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, para tomar banho e se arrumar	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos.
IV18	Escutar música durante o banho (+)	Sentimento de alegria, pois ama música (E)	Parando o episódio da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, para tomar banho e se arrumar	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, apaixonada por música.

IV23	Colocar fones de ouvido e ouvir uma meditação guiada (+)	Sentimento de relaxamento, pois, a meditação faz a mesma dormir melhor (E)	Finalizando a noite, após conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, e indo dormir.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, possui uma personalidade reservada, é uma pessoa caseira, evita sair de casa sem necessidade, gosta de ter o seu espaço.
------	--	--	--	---

JV10	Poder assistir a série e se desligar da correria (+)	Sentimento de alegria em poder fazer algo que gosta (E)	Começando a assistir a 4ª temporada da série enquanto almoça.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates, cantora de eventos, apaixonada por séries, personalidade reservada, pessoa caseira. Dia intenso de trabalho entre dois vínculos.
------	--	---	---	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria terror, suspense e tensão, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere ambientação de terror, suspense e tensão presente na série, assim como todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos que a consomem.

Quadro 19 - MIV Referente a Categoria Ambientação de Terror, Suspense e Tensão

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui uma ambientação de terror, suspense e tensão.
A categoria terror, suspense e tensão se refere a como os consumidores apreciam e reagem a ambientação de terror e suspense presente na série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar das cenas noturnas com ambientação de terror, o clima de suspense e tensão, e como esses elementos os instigam a teorizar sobre e a levar essa experiência no ambiente em que estão.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV15	Teorizar sobre como seria o desenrolar da temporada, visto que a mesma abraçou um nível de terror não esperado (+)	Sentimento de curiosidade para saber o que estava por vir na temporada (E)	Comentando sobre o episódio da nova temporada de Stranger Things assistido com a namorada.	Gosta de filmes e séries, e do gênero terror e horror.
DV28	Os momentos de tensão com a personagem Max (+)	Levando as mãos no rosto não querendo ver a morte da personagem, além de falar repetidas vezes que não acreditava que a mesma iria morrer (A)	Finalizando de assistir ao episódio da conclusão da 4ª temporada.	Técnica de enfermagem, gosta de fazer amizades, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta de jogos de terror e mistério, devido ao teor de terror e suspense que a quarta temporada recebeu decidiu assistir entre a tarde e à noite.
DV29	Os momentos de	Sentimento de	Finalizando de	Técnica de

	tensão com a personagem Max (+)	desespero quando percebeu que a personagem iria morrer (E)	assistir ao episódio da conclusão da 4ª temporada.	enfermagem, gosta de fazer amizades, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta de jogos de terror e mistério, devido ao teor de terror e suspense que a quarta temporada recebeu decidiu assistir entre a tarde e à noite.
EV7	Deixar o ambiente escuro e aconchegante para aproveitar o clima de outono e a ambientação de terror da série (+)	Sentimento de satisfação em conseguir fazer o máximo para aproveitar da melhor forma o momento (E)	Preparando o ambiente para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Consumidor de rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, noite fria, episódio aguardado por ambos.

FV25	Ambientação de terror noturno (+)	Sentimento de gostar muito mais dessa temporada por a mesma ter abraçado as cenas de terror em ambientação noturna em quase todos os episódios (E)	Assistir a 4ª temporada da série para concluir a maratona que estava fazendo, e discutir sobre detalhes da temporada com a esposa.	Consumidor de rpg de mesa, interessado em novas experiências.
LV24	Ambientação do suspense (+)	Sentimento de empolgação, a série apresentando o mundo invertido com uma linha de suspense que o empolgou (E)	Assistir aos demais episódios de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Amante da literatura, gosta muito de filmes e séries.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria conexões com outros produtos de entretenimento, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série se conecta com outras produções de entretenimento, assim como todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 20 - MIV Referente a Categoria Conexões com Outros Produtos de Entretenimento

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui conexões com outros produtos de entretenimento.
A categoria conexões com outros produtos de entretenimento, se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos momentos em que identificam as semelhanças e

referências a outros produtos de entretenimento dentro da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar dos elementos visuais e cenas que fazem referências a produções cinematográficas da mesma década em que a série se passa.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV18	Assistir alguma outra série ou filme antes de dormir (+)	Sentimento de relaxamento, pois era um momento em que tirava para si, antes de dormir (E)	Momentos antes de dormir, após assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes, séries, noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
CV1	A forma como os programas de auditório eram estruturados (+)	Ficava muito interessada com a forma que o apresentador comandava o programa e cativava o público (P)	Assistindo ao Silvio Santos, e logo após, descobrindo sobre do que se tratava a nova série da netflix.	Bem humorada, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, domingo à noite, a

				entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/promoção paganda entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada.
CV2	Assistir ao quadro das pegadinhas, principalmente as inéditas (+)	Sentimento de empolgação e curiosidade para assistir as pegadinhas de câmera escondidas que seriam inéditas (E)	Assistindo ao Silvio Santos, e logo após, descobrindo sobre do que se tratava a nova série da netflix.	Bem humorada, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, domingo à noite, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/promoção paganda

				entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada.
CV13	Similaridade das cores neon com os jogos que a mesma joga e tem intimidade (+)	Ficou muito interessada e se sentiu atraída por esses elementos (E)	Assistindo aos 3 primeiros episódios para descobrir do que se tratava a nova série da netflix.	Gosta muito de jogos de terror e mistério.
KV9	Permitir assistir aos animes e séries de vários sites diferentes (+)	Sentimento de alegria, pois com o acesso a internet, ele podia assistir o que quisesse em vários sites (E)	Indo assistir pelo notebook, para conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.	Gosta de séries, animes.
KV10	Os episódios canônicos (+)	Sentimento de alegria, pois a história principal era muito boa (E)	Assistindo ao anime Naruto, para logo após conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito	Gosta de séries, animes.

			recomendada.	
KV13	Semelhanças com o filme O Domo (+)	Concluiu que a série poderia ser boa por ter semelhanças com o filme Domo, a qual gostou de assistir (P)	Assistindo ao primeiro episódio de Stranger Things para conhecer a nova série de ficção científica da netflix que estava sendo muito recomendada.	Meio nerd, gosta de séries e de ler, a série o fez recordar de filmes e séries antigas.
KV17	Continuar a história (+)	Sentimento misto de satisfação, quando conseguia os episódios da história principal, e tédio, quando chegava os episódios feelers (E)	Assistindo Naruto até às 21h, após conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.	Gosta de séries, animes.
LV19	A semelhança com o filme goonies e com o filme ET (+)	Pensamento de como a amizade entre os personagens principais se assemelhava com a do filme Goonies, e	Assistindo ao fim do episódio da nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta muito de filmes e séries.

		várias cenas se pareciam com o filme ET, lançados nos anos 80 (P)		
--	--	---	--	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria novos personagens, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a apresentação de novos personagens na série, assim como todos os elementos que os envolvem e que são apreciados pelos entrevistados.

Quadro 21 - MIV Referente a Categoria Apresenta Novos Personagens

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma apresenta novos personagens.				
A categoria novos personagens se refere a como os consumidores apreciam e reagem a apresentação de novos personagens na série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar das cenas, da introdução e do desenvolvimento dos mesmos na série.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV11	A concretização do arco do personagem, que passa de um personagem medroso para dar a vida pelos companheiros (+)	Sentimento de satisfação pela forma como a construção do personagem foi feita (E)	Assistindo a cena da morte do Eddie durante a conclusão da 4ª temporada da série.	Gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos.
AV13	A cena do personagem	Sentimento de	Assistindo a	Fã de rock.

	em cima do trailer tocando Metallica (+)	empolgação e incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)	cena da morte do Eddie durante a conclusão da 4ª temporada da série.	
BV11	A apresentação da nova personagem Chrissy (+)	Conseguiram em um episódio fazer com que o mesmo gostasse e criasse uma simpatia pela personagem (P)	Assistindo ao primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos.
BV12	A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Sentimento de surpresa e espanto, pois não esperava que a personagem morresse (E)	Finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things com a namorada.	Fã do gênero terror e horror.
BV13	A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Pensou o quanto a cena tinha sido pesada e como a temporada abraçou o horror de vez (P)	Finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things com a namorada.	Fã do gênero terror e horror.
DV24	Cena do personagem Eddy Manson tocando Master Of Puppets do Metallica em cima de	Sentimento de empolgação com a música e toda a cena de ação	Conclusão do último episódio da 4ª temporada.	Gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música

	um trailer para atrair os monstros (+)	(E)		instrumental e principalmente das músicas dos anos 80, optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
JV12	A introdução dos novos personagens (+)	Sentimento de empolgação, pelos novos personagens trazerem novas nuances para a história (E)	Assistindo as primeiras cenas da 4ª temporada.	Apaixonada por séries.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria desperta o sentimento de empolgação e ansiedade, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série consegue estimular a empolgação e deixa os seus consumidores ansiosos por mais da mesma.

Quadro 22 - MIV Referente a Categoria Desperta Sentimento de Empolgação e Ansiedade nos Consumidores

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma desperta o sentimento de empolgação e ansiedade nos consumidores.
A categoria desperta o sentimento de empolgação e ansiedade se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos momentos em que os mesmos sentem-se

empolgados e ansiosos com momentos da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar e sentem-se empolgados com a condução frenética e dinamismo das cenas e a possibilidade de encontrar e discutir a série com outras pessoas.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV5	O episódio já começou com cenas frenéticas (+)	Sentimento de euforia como a adrenalina das cenas iam ocorrendo (E)	Concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio.	Gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, rpg e jogos.
AV10	A condução da série (+)	Sentimento de empolgação pelo ritmo da cena (E)	Assistindo a cena da morte do Eddie enquanto conclui a 4ª temporada da série.	Gosta de filmes e séries.
AV13	A cena do personagem em cima do trailer tocando Metallica (+)	Sentimento de empolgação e incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)	Assistindo a cena da morte do Eddie enquanto conclui a 4ª temporada da série.	Gosta de filmes, séries, fã de rock.
BV9	A dinâmica das cenas com os personagens jogando rpg de mesa (+)	Sentimento de empolgação, pois, diferente de quando assistiu uma cena similar	Assistindo ao primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, rpg e

		na primeira temporada, agora o entrevistado joga rpg de mesa, e conseguiu assimilar muito mais tudo que estava acontecendo (E)	com a namorada.	jogos.
CV25	Tomar banho para realizar uma limpeza geral após estágio em um hospital (+)	Mesmo estando ansiosa para assistir, a mesma tomava para si a senso de responsabilidade de que deveria realizar algumas coisas antes de começar a assistir (A)	Chegando em casa e organizando as coisas, para assistir a nova série da netflix.	Técnica em enfermagem, neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
CV30	Encontrar um comunidade no twitter e no youtube de pessoas que gostam da série e falam sobre ela (+)	Se sentiu ainda mais empolgada por encontrar tantas páginas e canais que falavam sobre a série (E)	Descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix, e logo após, pesquisar sobre a série.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas.
CV31	Combinar de assistir a 2ª temporada todas ao	Sentimento de empolgação por	Comentando no grupo do	Bem humorada, carismática,

	mesmo tempo no próximo fim de semana, para que pudesse comentar a cada episódio (+)	conseguir se alinhar com as amigas e saber no outro dia a opinião de cada uma (E)	estágio, logo após descobrir do que se tratava a nova série da netflix.	gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.
DV9	A adrenalina com que a temporada já começou e com o desenrolar dos mistérios (+)	Sentimento de empolgação e surpresa aos poucos que vai descobrindo as resoluções dos mistérios até então sem solução (E)	Assistindo aos 2 primeiros episódios da Parte 2 da conclusão da 4ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta de jogos de terror e mistério.
DV17	A janta nesse dia foi rápida (+)	Sentimento de alegria que a janta tinha sido rápida e fez com que mesma pudesse voltar a assistir a série (E)	Momento do jantar, e após assistir a conclusão da 4ª temporada.	Consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, a entrevistada

				segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
DV22	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Sentimento de empolgação (E)	Começando a assistir aos dois últimos episódios para a conclusão da 4ª temporada.	Gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.
DV23	As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Levantando-se do sofá, tentando falar com os personagens e vibrando a cada superação das dificuldades (A)	Começando a assistir aos dois últimos episódios para a conclusão da 4ª temporada.	Gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.
DV24	Cena do personagem Eddy Manson tocando Master Of Puppets do Metallica em cima de um trailer para atrair os monstros (+)	Sentimento de empolgação com a música e toda a cena de ação (E)	Durante o último episódio da conclusão da 4ª temporada.	Gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas

				dos anos 80.
DV26	As cenas de embate das personagens Eleven e Max com o vilão Vecna (+)	Sentando-se nas extremidades do sofá e muitas vezes levantando-se pedindo para a personagem Eleven usar seus poderes para salvar a Max (A)	Durante o último episódio da conclusão da 4ª temporada.	Atleta, gosta muito de jogos de terror e mistério.
DV35	Ver as reações das pessoas para com as cenas e ouvir as teorias e opiniões sobre a temporada (+)	Sentimento de empolgação para saber a opinião das pessoas, levando horas nas redes sem perceber que o tempo passou (E)	Assistindo as reações das pessoas no youtube e vendo as críticas para saber as opiniões das pessoas, após assistir a conclusão da 4ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, tem um grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério.
EV8	Realizar algumas atividades pessoais e domésticas (+)	Ação de realizar as atividades (A)	Aguardando a esposa chegar da aula para	Noite fria, dia do aniversário da esposa,

			assistirem juntos, ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV9	Realizar algumas atividades pessoais e domésticas (+)	Sensação de tranquilidade tendo em vista que realizar as atividades fez com que a espera fosse irrelevante (E)	Aguardando a esposa chegar da aula para assistirem juntos, ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Noite fria, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV16	Sentir-se empolgado com os acontecimentos(+)	Sentimento de empolgação e aflição (E)	Assistindo aos momentos de tensão do último episódio da 4ª temporada com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com

				a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV17	Sentir-se empolgado com os acontecimentos (+)	Levantando-se constantemente e ficando sentado na ponta da cama para prestar atenção (A)	Assistindo aos momentos de tensão do último episódio da 4ª temporada com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV24	Sentir-se empolgado com a resolução e preparação para a próxima temporada (+)	Levantando-se para torcer contra o vilão nas cenas finais (A)	Assistindo as cenas finais do último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, utilizou-se do

			aniversário da mesma.	momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV26	Conversar com a esposa sobre a opinião de ambos referente ao episódio de conclusão (+)	Sentimento de empolgação por perceber na conversa que a mesma percebeu coisas que ele mesmo não tinha prestado atenção (E)	Compartilhando feedbacks e alimentando as expectativas após assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos.
EV27	Teorizando sobre o que pode vir na última	Sentimento de empolgação e	Compartilhando feedbacks e	Consumidor de animes, games

	temporada (+)	ansiedade com o que esperar da última temporada (E)	alimentando as expectativas após assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa.	e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências.
FV12	A espera se tornou irrelevante (+)	Conclusão de que o tempo passa depressa e a espera não se torna um problema (P)	Fazendo atividades pessoais enquanto espera a esposa chegar da aula, para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Decidiu reassistir a série após descobrir que um parente estava assistindo a mesma pela primeira vez, usou desse momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV6	Trilha sonora (+)	Sentimento de empolgação, a trilha sonora foi o que fez a mesma continuar assistindo (E)	Conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante, assistindo a	Minimalista, detalhista, amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das músicas da década de 80. A música tema da

			cena inicial do primeiro episódio da mesma.	série usada no trailer chamou a atenção da mesma, instigando-a a querer conhecer a série.
HV12	Saber que a temporada estava terminando (+)	Sentimento de ansiedade por ser o último episódio e por descobrir como a temporada seria finalizada (E)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Amante de filmes de ação e aventura, preferiu assistir ao último episódio da 4ª temporada após o lançamento das frequências no diário digital, pois era um momento no qual não haveria elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.
HV13	A cena do Eddie tocando Metallica em cima do trailer (+)	Sentimento de empolgação com o desenrolar da cena e por ter rock na trilha	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger	Amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das músicas da

		sonora (E)	Things.	década de 80.
IV3	Ficou presa na série nos primeiros 10 minutos (+)	Sentimento de empolgação por ver que a série se passa nos anos 80 (E)	Começando a assistir enquanto almoça para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Extrovertida, bem humorada, apaixonada por música, assim como por séries.
IV4	Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois a mesma, apesar de não ter vivenciado essa época, acha a mesma incrível (E)	Assistindo aos primeiros episódios para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Extrovertida, bem humorada, apaixonada por música, assim como por séries.
IV5	As roupas e maquiagens usadas na época (+)	Sentimento de empolgação, por achar interessante a	Assistindo aos primeiros episódios para conhecer a	Mulher, cantora de eventos, extrovertida, bem humorada,

		forma como se vestiam nessa época (E)	série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	apaixonada por música, assim como por séries.
IV20	A demonstração dos poderes da Onze para proteger os amigos dos garotos mais velhos (+)	Sentimento de empolgação ao ver a mesma usando os poderes (E)	Conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, Terminando o episódio no quarto antes de dormir.	Extrovertida, bem humorada, assim como por séries, se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros.
LV17	Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois quando a ambientação oitentista se tornou mais presente, acabou prendendo o	Assistindo ao primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta muito de filmes e séries, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional.

		mesmo (E)		
LV18	Transportado para os anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois, sentiu-se como se tivesse sido transportado para os anos 80, a qual é um ano que o mesmo possui muitas afinidades nos mais diversos contextos (E)	Assistindo ao primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta muito de filmes e séries, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional.
LV20	Trilha sonora empolgante (+)	Pensamento de assim como todo filme dos anos 80, independente do gênero, é marcado pela trilha sonora, essa série possui uma trilha impecável (P)	Assistindo ao fim do episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta muito de filmes e séries.
LV21	Atriz Winona Ryder (+)	Sentimento de empolgação, pois o mesmo é fã da atriz Winona Ryder, que interpreta a mãe do Will (E)	Assistindo ao fim do episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta de pessoas, muito de filmes e séries, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com

				o tradicional.
LV22	Juntar as peças para descobrir o mistério (+)	Sentimento de empolgação, pois o mesmo tem em si sentimento de buscar a verdade (E)	Assistindo aos demais episódios de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	É uma pessoa reservada, amante da literatura, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, se considera um investigador de coisas suspeitas fora da estrutura moral e busca da plenitude junto à moral.
LV24	Ambientação do suspense (+)	Sentimento de empolgação, a série apresentando o mundo invertido com uma linha de suspense que o empolgou (E)	Assistindo aos demais episódios de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, se considera um investigador de coisas suspeitas fora da estrutura moral e busca da plenitude junto à moral.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria boa plataforma de streaming, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere aos benefícios encontrados pelos mesmos enquanto consomem a série na plataforma, assim como todos os elementos que compõem a mesma e que são apreciados pelos mesmos.

Quadro 23 - MIV Referente a Categoria Boa Plataforma de Streaming

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma está presente em uma boa plataforma de streaming.				
A categoria boa plataforma de streaming se refere a como os consumidores apreciam e reagem ao funcionamento e desempenho da mesma, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar da praticidade, rapidez, simplicidade e comodidade encontrada na plataforma.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV12	Rapidez, simplicidade e praticidade do site para assinar e assistir (+)	Sentimento de surpresa e satisfação por não ter toda a complicação de sites alternativos para poder assistir a uma série (E)	Parando de assistir e assinando o plano da netflix para começar a assistir a primeira temporada e descobrir sobre do que se tratava a nova série.	Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
FV20	Ter a comodidade de ao fim do episódio	Gosta de não precisar se	Assistindo a continuação do	Interessado em aprender coisas

	permanecer deitado e não precisar passar para o próximo episódio, tendo em vista que a plataforma faz isso automaticamente (+)	levantar para passar o episódio (E)	episódio da 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	novas e a ter novas experiências.
IV13	Poder iniciar de onde parou (+)	Sentimento de agradecimento, por, poder voltar a assistir de onde parou e se precisar, ter a comodidade de voltar alguns minutos para recordar os acontecimentos (E)	Assistindo durante o jantar para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Apaixonada por séries, devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, enquanto faz outra coisa, como por exemplo, almoçar.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria temas que refletem a realidade, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a temas presentes na série que se relacionam com a realidade.

Quadro 24 - MIV Referente a Categoria Temas que Refletem a Realidade

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma aborda temas que refletem a realidade.

A categoria temas que refletem a realidade se refere a como os consumidores apreciam e reagem a retratação de situações da realidade na ficção, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar da abordagem sobre saúde e amizade presentes na produção.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
DV40	Abordagem da série sobre saúde mental e o poder da amizade (+)	Pensando em quão atual a temporada foi, em várias aspectos sobre a mente humana e como a amizade ajuda enfrentar tais problemas (P)	Refletindo sobre a temporada, após assistir a conclusão da 4ª temporada.	Técnica de enfermagem, atleta, gosta de fazer amizades.
IV8	A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Pensou e recordou-se das suas amizades da época de escola, pois, a interação dos personagens assemelhava-se muito com a da entrevistada com os seus colegas (P)	Assistindo aos primeiros episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros. Em um domingo no shopping, junto de amigos próximos, ouviu falar da série

				após a mesma se tornar assunto comentado na roda de conversa. Sentiu interesse em assistir, mas principalmente, decidiu conhecê-la para poder falar sobre o assunto e participar das conversas sobre a mesma.
IV9	A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Sentimento de nostalgia por se lembrar da sua infância (E)	Assistindo aos primeiros episódios da série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros. Em um domingo no shopping, junto de amigos próximos, ouviu falar da série após a mesma se tornar

				assunto comentado na roda de conversa. Sentiu interesse em assistir, mas principalmente, decidiu conhecê-la para poder falar sobre o assunto e participar das conversas sobre a mesma.
IV14	Apresentação da doença do personagem Dustin (+)	Sentimento de curiosidade por querer conhecer mais sobre essa doença (E)	Assistindo para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa, durante o jantar.	Fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates, apaixonada por música, assim como por séries, principalmente as séries médicas.
LV25	A amizade dos personagens protagonistas (+)	Sentimento de felicidade, pois ao ver a amizade entre os personagens, e a mudança de	A cena da busca e o encontro com Will, na nova série de ficção científica que se	Gosta de pessoas, mas prefere trabalhar sozinho, gosta muito de filmes

		moral do personagem que é mal virar bom, o mesmo assimilou a sua vida de infância, onde era carente de amizades por ser muito reservado (E)	passa nos anos 80.	e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, gosta da estrutura, do conceito e do sentimento de família.
LV26	A amizade dos personagens protagonistas (+)	Pensamento de como aquela série e sua temática parecia ter sido feita para ele (P)	A cena da busca e o encontro com Will, na nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Gosta de pessoas, mas prefere trabalhar sozinho, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente, gosta da estrutura, do conceito e do sentimento de família.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria desenvolvimento de roteiro, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao desenvolvimento da história contada na série, assim como todos os elementos que compõem o roteiro e que são apreciados pelos entrevistados.

Quadro 25 - MIV Referente a Categoria Bom Desenvolvimento de Roteiro

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui um bom desenvolvimento de roteiro.				
A categoria desenvolvimento de roteiro se refere a como os consumidores apreciam e reagem a história contada na série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar do roteiro trabalhado em uma história original, dinâmica e cativante.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV28	História original, dinâmica e cativante (+)	Sentimento de surpresa por nunca ter visto ou prestado atenção em qualquer produção sobre um mundo invertido (E)	Continuando a assistir a série e terminando a 1ª temporada, descobrindo sobre do que se tratava a nova série da netflix.	Tem um amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério.
DV32	Tentar assimilar todos os acontecimentos (+)	Tendo um misto de emoções, sem acreditar em muita coisa que viu e principalmente que a temporada tenha terminado	Terminando o episódio sentada no sofá tentando assimilar o que aconteceu na conclusão da 4ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de

		com o vilão vencendo (E)		investigação criminal e mistério, a entrevistada segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
FV21	O roteiro está muito mais trabalhado (+)	Sentimento de alegria pela história ser muito melhor até mesmo do que a primeira temporada (E)	Assistindo a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa, e logo após, comentando sobre as histórias dos episódios com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências.
IV15	A mobilização para encontrar o	Sentiu-se comovida por	Assistindo durante o jantar	Se sente realizada ao

	personagem desaparecido (+)	toda a situação (E)	para conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros.
--	-----------------------------	---------------------	--	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria curiosidade, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série desperta a curiosidade em seus consumidores, e como isso é apreciado pelos mesmos.

Quadro 26 - MIV Referente a Categoria Desperta Curiosidade do Consumidor

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma desperta a curiosidade do consumidor.				
A categoria curiosidade do consumidor se refere a como os mesmos apreciam e reagem aos elementos e situações que despertam o seu interesse na série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar do sentimento de curiosidade despertado através das cenas, trilha sonora e demais elementos presentes na produção.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV3	Saber que não iria ter que esperar para assistir a segunda temporada, já que a mesma tinha acabado	Sentimento de felicidade, pois, após assistir a primeira, já poderia ir direto	Assistindo a reportagem propaganda da 2ª temporada de Stranger	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora

	de ser lançada (+)	para a segunda temporada sem esperar para descobrir a resolução das coisas que iriam acontecer (E)	Things para descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix.	assídua de produtos que tottenham teor de investigação criminal e mistério. Domingo à noite, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/pro propaganda promocional entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada.
CV4	Saber que a série é uma grande produção da netflix com alto investimento (+)	Ficou extremamente curiosa com a forma que o sbt abordou na reportagem que aquela era uma produção de grande sucesso	Assistindo a reportagem propaganda da 2ª temporada de Stranger Things para descobrir sobre do que se tratava a nova	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, domingo à noite, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio

		(E)	série da netflix.	Santos, quando através de uma reportagem/pro paganda promocional entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada.
CV9	Música de abertura da série (+)	Despertou mais a curiosidade com o efeitos sonoros retrô utilizados na trilha de abertura (E)	Assistindo aos primeiros minutos do 1º ep da 2ª temporada, descobrindo sobre do que se tratava a nova série da netflix.	curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de música instrumental, Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para

				assistir a série.
CV29	Poder acompanhar as redes dos atores para saber mais sobre a série e acompanhar as produções (+)	Ficou maravilhada, por poder utilizar as redes sociais para saber mais sobre a série (E)	Descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix, pesquisando sobre a mesma.	Gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
DV27	A mesma queria ver a sua reação aos minutos finais (+)	Pensando em como seriam as suas reações (P)	Assistindo a conclusão da 4ª temporada e filmando a sua reação com o celular.	A entrevistada segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a

				segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
DV33	Poder ver como a ela se comporta assistindo algo que gosta e quais as suas reações (+)	Sentimento de surpresa por ser tão expressiva, além do sentimento de emoção ao chegar a chorar ao lembrar do porque teve certas reações (E)	Assistindo a gravação de si mesma ao assistir a conclusão da 4ª temporada.	Gosta de fazer amizades, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas.
GV10	A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (+)	Sentimento de curiosidade em descobrir o que estava acontecendo (E)	Continuando a assistir aos episódios para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura
GV11	A forma como a cena do Will a deixou curiosa (+)	Pensando no que poderia ser aquilo que levou o personagem (P)	Continuando a assistir aos episódios Continuando a assistir aos	pedagoga, minimalista, metódica, detalhista, ama crianças,

			episódios para conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	amante de filmes de ação e aventura
IV3	Ficou presa na série nos primeiros 10 minutos (+)	Sentimento de empolgação por ver que a série se passa nos anos 80 (E)	Começando a assistir enquanto almoça, conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Apaixonada por música, assim como por séries, ouviu falar da série após a mesma se tornar assunto comentado na roda de conversa. Sentiu interesse em assistir.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria boas cenas de morte, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série possui cenas de mortes bem feitas, assim como todos os elementos que o compõem e que são apreciados pelos entrevistados.

Quadro 27 - MIV Referente a Categoria Boas Cenas de Morte

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma possui boas

cenar de morte.				
A categoria boas cenar de morte se refere a como os consumidores apreciam e reagem aos momentos em que ocorrem mortes de personagens, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar das formas como as referidas cenar foram realizadas.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV12	A cenar da morte da personagem Chrissy (+)	Sentimento de surpresa e espanto, pois não esperava que a personagem morresse (E)	Assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada, e finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada.	Gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, rpg e jogos, fã do gênero terror e horror.
BV13	A cenar da morte da personagem Chrissy (+)	Pensou o quanto a cenar tinha sido pesada e como a temporada abraçou o horror de vez (P)	Assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada, e finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada.	Gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, rpg e jogos, fã do gênero terror e horror.
DV30	O momento da morte da personagem Max (+)	Sentimento de tristeza e negação, ao não acreditar que ela morreu e até mesmo chorar	Finalizando o Episódio da conclusão da 4ª temporada.	Consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e

		com a cena (E)		mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério. Devido ao teor de maior terror e suspense, optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
--	--	----------------	--	---

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria relações interpessoais, a qual é composta pelos valores positivos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série se relaciona com as relações interpessoais dos seus consumidores, e como isso é apreciado pelos mesmos.

Quadro 28 - MIV Referente a Categoria Momentos de Relações Interpessoais

A experiência com a série Stranger Things é valiosa porque a mesma proporciona momentos de relações interpessoais.				
A categoria relações interpessoais se refere a como os consumidores apreciam os momentos de interação com as pessoas que estão ao seu entorno, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar de momentos de relações interpessoais com familiares, clientes, pacientes, entre outros.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores

AV2	Brincar com a filha e poder aproveitar o tempo com ela (+)	Sentimento de alegria por dar atenção a ela (E)	Cuidando da filha enquanto a esposa arruma a casa e descansa, para concluir a 4 ^a temporada da série assistindo ao último episódio.	Pai e esposo, noite comum, no meio da semana.
AV3	A filha pegou rápido no sono (+)	Sentimento de felicidade por ela ter pego rápido no sono (E)	Colocando a filha para dormir, para concluir a 4 ^a temporada da série assistindo ao último episódio.	Pai e esposo, noite comum, no meio da semana.
AV19	Aproveitar que a filha estava dormindo para dormir até que ela acorde novamente (+)	Sentimento de tranquilidade, pois poderá aproveitar para descansar sem interrupções até então (E)	Indo dormir, logo após concluir a 4 ^a temporada da série assistindo ao último episódio.	Pai e esposo, noite comum, no meio da semana.
BV17	Conversar com a namorada pelo whatsapp antes de dormir (+)	Sentimento de alegria, pois gostava desse momento com a namorada e compartilhar algumas coisas	Momentos antes de dormir, após assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.	Noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era

		antes de dormir (E)		casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.
DV7	Momento do almoço com a família (+)	Sentimento de gratidão pelo momento em família, podendo aproveitar com cada um (E)	Almoçando em família, e logo após assistir a conclusão da 4ª temporada.	A entrevistada segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
DV8	Conversar com os pais durante o almoço sobre a manhã de trabalho e poder dar atenção a sobrinha (+)	Senti-se privilegiada por ter esses momentos com eles e poder dar atenção a cada um (E)	Almoçando em família, e logo após assistir a conclusão da 4ª temporada.	Bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, a entrevistada segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a segunda parte

				da 4ª temporada entre a tarde e à noite.
FV9	Visitar os pais (+)	Sentimento de alegria por ver e conversar com os pais (E)	Chegando do trabalho e indo a casa dos pais, antes de assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	
JV4	Verificar o email e as redes sociais (+)	Sentimento de dever cumprido, pois, usa esse tempo para responder mensagens importantes (E)	Acordando às 7h da manhã, assistir a 4ª temporada da série.	Extrovertida, bem humorada.
JV9	Usar esse tempo do trajeto para responder os grupos e mensagens (+)	Sentimento de felicidade, pois, é um momento em que interage com os amigos (E)	Chegando em casa para almoçar, e após, assistir a 4ª temporada da série.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e

				cantora de eventos, extrovertida, bem humorada, dia intenso de trabalho entre dois vínculos.
JV16	Poder trabalhar com idosos (+)	Sentimento de felicidade por poder trabalhar com pacientes idosos (E)	Realizando os atendimentos a domicílio, assistir a 4ª temporada da série.	Fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates, extrovertida, bem humorada, se sente realizada ao ajudar pessoas e resolver problemas.
JV17	Ter momentos engraçados com os pacientes (+)	Sentimento de alegria ao ouvir e compartilhar histórias com os pacientes (E)	Realizando os atendimentos a domicílio, assistir a 4ª temporada da série.	Fisioterapeuta domiciliar, extrovertida e bem humorada.
JV18	Trabalhar dando aula de pilates (+)	Sentimento de felicidade, pois, dos seus empregos, dar aula de pilates é o que a mesma mais gosta (E)	Dando aula na clínica de fisioterapia, assistir a 4ª temporada da série.	Professora de pilates, se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, dia intenso de trabalho entre

				os dois vínculos da entrevistada.
LV5	Almoçar à mesa junto com a esposa e filhos (+)	Sentimento de realização, para o mesmo era um ato de comunhão, uma tradição importante. Por mais que na realizada tratasse de uma momento muitas vezes de caos, ele se sentia realizado (E)	Almoço em família, assistir a uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Homem, pai, gosta da estrutura, do conceito e do sentimento de família, gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional. É um amante da cultura inglesa, é conservador,
LV11	Jantando antes de iniciar o expediente (+)	Sentimento de alegria, pois era um momento de interação entre as relações (E)	Chegando no trabalho, assisto a uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Atualmente trabalha como vendedor, porém já teve experiências em diversas áreas.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria despertar o interesse e tornar-se relevante, a qual é composta pelos valores positivos e negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série é capaz de despertar o interesse do consumidor e ter relevância em seus interesses de consumo.

Quadro 29 - MIV Referente a Categoria Despertar o Interesse e Tornar-se Relevante para o Consumidor

A experiência com a série Stranger Things é valiosa por despertar o interesse e torna-se relevante para o consumidor.				
A categoria despertar interesse e torna-se relevante se refere a como os consumidores apreciam e reagem a como a produção estimula o interesse e tornou-se tão importante para os mesmos, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam gostar das forma como tudo ao entorno da mesma estimula a curiosidade ou faz com que a mesma seja lembrada.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV6	Não houve o bloco das pegadinhas/câmera escondidas nesse dia (-)	Ficou com muita curiosidade de que como essa série poderia ser tão importante para atrapalhar o momento das pegadinhas (E)	Terminando de assistir ao programa Silvio Santos, para descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix.	Bem humorada, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, domingo à noite, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/pro propaganda promocional entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª

				temporada.
DV15	Saber que agora iria manter a atenção na série (+)	Sentimento de satisfação que conseguiu montar as leds e que agora iria dar atenção aos detalhes da série (E)	Continuando o episódio para assistir a conclusão da 4ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.
DV18	Gosta muito de ler, e nesse período estava com um projeto de leitura, então, a mesma separava um tempo para ler todos os dias. No momento estava lendo o livro 1984 (+)	Sentimento de satisfação por poder ler um livro tão atemporal, e refletir assemelhando com coisas atuais e da própria série (E)	Momento da leitura do dia, assistir a conclusão da 4ª temporada.	Tem um grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de

				investigação criminal e mistério.
FV6	Aproveitar os poucos minutos para assistir ao episódio (+)	Não assistir outra coisa porque nada é tão bom quanto (A)	Assistindo a um pedaço do episódio da 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletroeletrônica.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria mortes de personagens, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se houvesse uma menor quantidade de mortes de personagens.

Quadro 30 - MIV Referente a Categoria Não Houvessem Tantas Mortes de Personagens

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se não houvessem tantas mortes de personagens.				
A categoria morte de personagens se refere a como os consumidores reagem às mortes existentes na série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar das cenas, forma e o quão precoce e repentinamente esses personagens se foram durante a história.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores

AV8	A morte precoce do personagem (-)	Sentimento de indignação por a série dar fim a um personagem tão bom que mal tinha sido apresentado (E)	Concluindo a 4ª temporada da série assistindo a cena da morte do Eddie durante o último episódio.	Gosta de filmes e séries, livros, quadrinhos.
AV9	A morte precoce do personagem (-)	Emocionado e com sentimento de incredulidade pela morte do personagem (E)	Concluindo a 4ª temporada da série assistindo a cena da morte do Eddie durante o último episódio.	Gosta de filmes e séries, livros, quadrinhos.
AV14	A forma com que a personagem morreu (-)	Sentimento de incredulidade pelos diretores terem coragem de matar uma das personagens principais (E)	Concluindo a 4ª temporada da série assistindo a cena da morte da Max durante o último episódio.	Gosta de filmes e séries, livros, quadrinhos.
AV15	A solução usada para salvar a personagem da morte uma vez, não serviu nessa cena (-)	Sentimento de frustração, porque a alguns episódios antes a personagem consegue escapar da morte e agora nessa cena a mesma solução	Concluindo a 4ª temporada da série assistindo a cena da morte da Max durante o último episódio.	Gosta de filmes e séries, livros, quadrinhos.

		de antes não serviu, isso não fez sentido para o entrevistado.		
BV14	A personagem ter morrido precocemente (-)	Sentimento de tristeza, pois, em pouco tempo criou um apreço pela personagem (E)	Finalizando o primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things com a namorada.	Gosta de filmes e séries, livros, quadrinhos.
DV25	A morte do personagem Eddy Manson (-)	Sentimento de tristeza e negação com o fim precoce do personagem, e um sentimento de vazio, repetindo várias vezes que não poderia acreditar naquilo (E)	Assistindo a conclusão da 4ª temporada durante o último episódio.	Gosta de fazer amizades
HV17	A morte da Max (-)	Sentimento de Tristeza e pena pela morte da sua personagem preferida (E)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Pedagoga, ama crianças, é amante de filmes de ação e aventura.
HV18	A morte da Max (-)	Começou a chorar pela morte da	Assistindo ao último episódio para finalizar a	Pedagoga, ama crianças, é amante de

		personagem (A)	4ª temporada de Stranger Things.	filmes de ação e aventura.
HV20	A morte do Eddie (-)	Sentimento de tristeza pela morte do personagem (E)	Continuando o episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Amante de filmes de ação e aventura.
HV21	A morte do Eddie (-)	Começou a chorar pela morte do personagem (A)	Continuando o episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Amante de filmes de ação e aventura.
HV26	A morte da Max (-)	Sentimento de tristeza pela personagem ter morrido (E)	Refletindo sobre o último episódios depois de finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	Pedagoga, ama crianças, é amante de filmes de ação e aventura.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV a seguir apresenta a categoria clichês, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor se o roteiro evitasse o uso de clichês.

Quadro 31 - MIV Referente a Categoria Menos Momentos Clichês

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se a mesma

possuísse menos momentos clichês.				
A categoria clichês se refere a como os consumidores reagem às cenas as quais possuem momentos clichês, sendo possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar das repetições, cenas, sequências e romances que já vistos em outras produções durante a história.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV7	A cena de abertura do episódio, onde ocorre um assalto a banco e uma perseguição policial (-)	Questionamento de onde estava o sobrenatural que viu no trailer, sendo que a cena de perseguição parecia de um filme comum (P)	Assistindo aos primeiros minutos do 1º ep da 2ª temporada para descobrir sobre o que se tratava a nova série da netflix.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/pro paganda promocional entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada.
EV18	Não entender o porquê de certos clichês se repetirem (-)	Questionar o porquê de repetir os mesmos	Se incomodando com as	Interessado em aprender coisas novas e a ter

		clichês (P)	soluções fáceis do último episódio da 4ª temporada.	novas experiências.
KV12	A cena de abertura clichê (-)	Sentimento de tédio, ao ver que a cena de abertura não tinha nada de inovador (E)	Desistindo de assistir Naruto e começando a assistir Stranger Things para conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.	Não gosta de filmes com filmagens e efeitos especiais antigos, não gostou da série pois o fez recordar de filmes e séries antigas as quais o mesmo as consideram produções ruins.
KV14	Sequências de clichês já visto em várias outras produções (-)	Sentimento de tédio, pois ao ver mais do mesmo, sentiu-se desgastado ao assistir a série (E)	Assistindo ao primeiro episódio de Stranger Things para conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.	Não gosta de filmes com filmagens e efeitos especiais antigos, não gostou da série pois o fez recordar de filmes e séries antigas as quais o mesmo as consideram

				produções ruins.
KV16	Romance clichê entre os personagens adolescentes (-)	Desistiu de assistir e voltou a assistir ao anime Naruto (A)	Começando o segundo episódio para conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.	Não gosta de filmes com filmagens e efeitos especiais antigos, não gostou da série pois o fez recordar de filmes e séries antigas as quais o mesmo as consideram produções ruins.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria pausar os episódios, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como os mesmos se incomodam em ter que parar os episódios por vários motivos durante o consumo.

Quadro 32 - MIV Referente a Categoria Pausar os Episódios Demasiadamente

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se os consumidores não precisassem pausar os episódios demasiadamente.
A categoria pausar os episódios se refere a como os consumidores reagem aos momentos em que precisam parar o episódio de forma compulsória por situações externas que influenciam o ambiente, sendo possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar de ter que parar de assistir devido horário de trabalho, estudos, responsabilidades familiares ou pessoais.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV7	Levantar em uma cena empolgante do episódio (-)	Sentimento de impaciência e frustração por dessa vez a filha ter demorado um pouquinho mais para voltar a dormir (E)	Concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio. Pausando o episódio mais uma vez para colocar a filha para dormir novamente.	Pai, esposo, gosta de filmes, séries, fã do gênero terror e horror, noite comum no meio da semana.
CV17	Ter que parar porque tinha que se levantar cedo para ir ao estágio no outro dia (-)	Sentiu-se chateada e incomodada por ter que parar (E)	Descobrir sobre o que se tratava a nova série da netflix, porém, parou de assistir para dormir.	Técnica em enfermagem, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80, domingo à

				noite, estágios do curso técnico.
DV12	Não conseguiu fazer as duas coisas ao mesmo tempo (-)	Pensou de que a melhor forma era parar mesmo o episódio para montar logo as leds, pois estava aguardo elas a muito tempo (P)	Continuando a assistir a conclusão do episódio da 4ª temporada e montando as leds.	Grande amor pela leitura e escrita, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério.
FV7	Só poder assistir poucos minutos do episódio (-)	Chateado pelo tempo ser tão curto e por atrapalhar a entender algumas situações (E)	Assistindo a 4ª temporada para concluir a maratona das temporadas, porém, parando o episódio para voltar para o trabalho.	Vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletrônica, usou do momento para apresentar a série a esposa.
FV8	Ter que muitas vezes parar em cenas importantes (-)	Mesmo o tempo tendo finalizado, o mesmo demorava alguns minutos para terminar a cena e voltar	Assistindo a 4ª temporada para concluir a maratona das temporadas, porém, parando o episódio para voltar para o trabalho.	Vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletrônica, usou do momento para apresentar a série a esposa.

		para o trabalho (A)		
FV19	Ter que voltar alguns minutos para recordar o que aconteceu (-)	Sente-se chateado por ter que muitas vezes voltar alguns minutos do episódio pra relembrar o que foi visto a tarde (E)	Assistindo a continuação do Episódio da 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Vendedor em uma loja de celulares, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, usou desse momento para apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV21	Pausar o episódio para limpar a cozinha (-)	Sentimento de chateação, pois não gosta de pausar os episódios (E)	Parando de assistir a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante, para arrumar a cozinha.	Minimalista, metódica, detalhista.
GV24	Ter que parar de continuar assistindo (-)	Sentimento de agonia, pois queria saber o que iria acontecer nos próximos	Parando de assistir a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética	Amante de filmes de ação e aventura.

		episódios (E)	muito interessante, por causa da dor nos olhos.	
IV10	Ter que pausar o episódio (-)	Sentimento de irritação, por além de ter que pausar o episódio, acaba ficando perdida em relação ao enredo quando volta a assistir (E)	Parando de assistir a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa para ir trabalhar.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates, apaixonada por séries, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular na sua frente.
IV21	Ser vencida pelo sono (-)	Sentimento de irritação, pois, não gosta de parar o episódio (E)	Finalizando a noite e indo dormir, logo após conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, devido

			participar e se integrar na conversa.	a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente.
JV14	Ter que pausar episódio, onde, em sua maioria das vezes, está em uma parte importante (-)	Sentimento de incômodo ao ter que pausar o episódio, muitas vezes levanto a mesma a se atrasar para o trabalho por ficar adiando (E)	Assistir a 4ª temporada da série e pausando o episódio para ir para o segundo trabalho.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates, apaixonada por séries, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular na sua frente, dia intenso de trabalho entre dois vínculos, usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.

JV21	Ter que voltar alguns minutos do episódio para que consiga recordar o que estava acontecendo antes (-)	Sentimento de chateação, pois, na maioria das vezes acaba tendo que voltar o episódio para poder lembrar dos acontecimentos (E)	Continuando o episódio da 4ª temporada da série enquanto janta.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, mesmo com o cansaço entre um turno e outro, a mesma ainda usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.
JV22	Ter que voltar o episódio algumas vezes por ter cochilado (-)	Sentimento de chateação, pois, por causa do cansaço, a	Indo para o quarto assistir a 4ª temporada da série.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta

		mesma acabava perdendo detalhes dos episódios (E)		domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, mesmo com o cansaço entre um turno e outro, a mesma ainda usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.
JV23	Não conseguir continuar assistindo após a meia noite (-)	Sentimento de chateação, pois, a mesma não conseguiu assistir a após a meia noite como fazia quando era mais	Finalizando o episódio da 4ª temporada da série e indo dormir.	Assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos, devido

		jovem, devido ao sono (E)		a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, mesmo com o cansaço entre um turno e outro, a mesma ainda usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.
--	--	---------------------------	--	---

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria problemas de roteiro, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se o roteiro não possuísse tantas falhas em sua composição.

Quadro 33 - MIV Referente a Categoria Problemas de Roteiro

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se a mesma não possuísse problemas de roteiro.
A categoria problemas de roteiro se refere a como os consumidores reagem e se incomodam com as falhas existentes no roteiro da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar dos furos de roteiro, clichês e as soluções rasas presentes na história.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
EV18	Não entender o porquê de certos clichês se repetirem (-)	Questionar o porquê de repetir os mesmos clichês (P)	Assistindo ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, e se incomodando com as soluções fáceis.	Consumidor de animes, games, rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e ter novas experiências.
EV19	Soluções rasas e sem nenhum nexos com o contexto (-)	Sentir-se incomodado com as resoluções por serem convenientes ao roteiro, como aparecer uma espada do nada para o personagem matar um monstro (E)	Assistindo ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, e se incomodando com as soluções fáceis.	Assistindo ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, e se incomodando com as soluções fáceis.
FV22	Apesar do roteiro estar muito mais trabalhado, o mesmo ainda possui furos (-)	Concluir que alguns furos poderiam ser evitados (P)	Assistir a 4ª temporada da série para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo	Consumidor de animes, games e rpg de mesa.

			e comentando sobre as histórias dos episódios com a esposa.	
LV15	Início um pouco bobo (-)	Pensamento de se seria uma série boa ou mais um passatempo (P)	Iniciando a primeira temporada de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Amante da literatura, gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria desenvolvimento de personagens, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se houvesse um melhor desenvolvimento de alguns personagens.

Quadro 34 - MIV Referente a Categoria Melhor Desenvolvimento de Personagens

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se tivesse um melhor desenvolvimento de personagens.				
A categoria desenvolvimento de personagens se refere a como os consumidores reagem e se incomodam com o mau desenvolvimento de alguns personagens da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar da forma com que alguns personagens e os romances foram desenvolvidos pela história.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores

DV10	A forma com que o romance entre a Eleven e o Mike foi se desenrolando (-)	Sentiu-se irritada com a forma que esse romance se tornou chato de acompanhar (E)	Assistindo aos 2 primeiros episódios da parte 2 da conclusão da 4ª temporada.	Tem um grande amor pela leitura e escrita.
FV23	Alguns personagens foram melhores desenvolvidos, já outros não (-)	Sentimento de chateação por personagens importantes serem escanteados (E)	Assistindo a 4ª temporada da série para concluir a maratona que estava fazendo e logo após comentando sobre as histórias dos episódios com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria estímulos à tensão e o medo, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se houvessem menores momentos de tensão e medo.

Quadro 35 - MIV Referente a Categoria Menor Quantidade de Estímulos à Tensão e o Medo

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se tivesse menor quantidade de estímulos à tensão e o medo.
A categoria estímulos à tensão e o medo se refere a como os consumidores reagem e se incomodam com as situações que provocam ao sentimento de tensão e medo da série,

onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar das cenas de mortes aterrorizantes, criaturas e cenas de perseguição.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
GV5	A cena inicial já começa com uma morte aterrorizante (-)	Sentimento de medo, por não gostar de terror e ficar apreensiva com o que poderia vir no resto do episódio (E)	Assistindo a cena inicial do primeiro episódio da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Amante de filmes de ação e aventura.
GV9	A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (-)	Sentimento de tensão , a mesma se viu nervosa e preocupada com o personagem (E)	Continuando a assistir aos episódios da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura.
HV14	Os morcegos do mundo invertido (-)	Sentimento de medo por causa das criaturas (E)	Assistindo ao último episódio para finalizar a 4ª temporada de Stranger	Amante de filmes de ação e aventura.

			Things.	
--	--	--	---------	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria utilização dos personagens protagonistas, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se os personagens protagonistas fossem melhor utilizados.

Quadro 36 - MIV Referente a Categoria Melhor Utilização dos Personagens

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se tivesse uma melhor utilização dos personagens protagonistas.				
A categoria utilização dos personagens protagonistas se refere a como os consumidores reagem e se incomodam com a má utilização dos personagens protagonistas da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar de cenas, desenvolvimento de romances, falta de ações e interpretações de alguns protagonistas.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
BV8	O quarteto principal não estar todo reunido na cena inicial da sessão de rpg (-)	Sentimento de estranheza não estarem todos os personagens do quarteto principal jogando juntos (E)	Assistindo ao primeiro episódio da 4ª temporada de Stranger Things com a namorada.	Imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos.
DV10	A forma com que o romance entre a	Sentiu-se irritada com a	Assistindo aos 2 primeiros	Tem um grande amor pela

	Eleven e o Mike foi se desenrolando (-)	forma que esse romance se tornou chato de acompanhar (E)	episódios da Parte 2, conclusão da 4ª temporada.	leitura e escrita.
GV18	A cena que a personagem Onze começa a se esconder por baixo de panos (-)	Pensou que a personagem era esquisita e maluca (P)	Continuou assistindo a série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.	Pedagoga, detalhista, ama crianças.
HV27	A Onze não fez nada além de chorar (-)	Sentimento de dó e tristeza pela perda da mesma em relação a Max (E)	Finalizar a 4ª temporada de Stranger Things e refletindo sobre o episódio.	Minimalista, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura.
HV28	A Onze não fez nada além de chorar (-)	Sentimento de raiva por a mesma não ter usado os seus poderes para fazer algo, e ficar somente chorando (E)	Finalizar a 4ª temporada de Stranger Things e refletindo sobre o episódio.	Minimalista, detalhista, ama crianças, amante de filmes de ação e aventura.
HV29	Ter chorado tanto que	Sentimento	Colocando o	Pedagoga, ama

	a cabeça doeu e ter tido raiva com a inércia da Onze (-)	de exaustão pelo choro e raiva, junto ao cansaço do dia de trabalho e a ansiedade por querer assistir ao último episódio (E)	celular para carregar e indo dormir após finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	crianças, noite após um dia corriqueiro de trabalho, assistiu após o lançamento das frequências no diário digital.
LV16	A atriz principal (-)	Sentimento de irrelevância, a mesma não chamou sua atenção na primeira temporada (E)	Assistir ao primeiro episódio de uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80.	Amante da literatura, gosta muito de filmes e séries.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria estímulo ao choro, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se não houvesse tanto estímulo ao choro.

Quadro 37 - MIV Referente a Categoria Menor Estímulo ao Choro

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se tivesse um menor estímulo ao choro.					
A categoria estímulo ao choro se refere a como os consumidores reagem e se incomodam com as situações existentes na série as quais estimulam a reação de choro, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar de se sentirem incitados a chorar devido aos acontecimentos da história.					
Cod.	Valor		R.Ex.	R. V. C.	Possíveis

					Influenciadores
DV34	As várias caretas e expressões que fez enquanto chorava (-)		Incrédula com a quantidade de caretas que faz e pensando como uma pessoa consegue ser tão expressiva dessa forma (P)	Assistindo a gravação de si mesma, logo após de ter assistido a conclusão da 4ª temporada.	Carismática, gosta de fazer amizades, tem um grande amor pela leitura e escrita.
HV19	Chorou que começou a sentir dores de cabeça (-)		Pensamento de porque estava chorando tanto por uma personagem em (P)	Finalizar a 4ª temporada de Stranger Things, pausando o episódio.	Pedagoga, ama crianças, noite após um dia corriqueiro de trabalho, assistiu após o lançamento das frequências no diário digital.
HV29	Ter chorado		Sentimen	Colocando	Pedagoga,

	tanto que a cabeça doeu e ter tido raiva com a inércia da Onze (-)		to de exaustão pelo choro e raiva, junto ao cansaço do dia de trabalho e a ansiedade e por querer assistir ao último episódio (E)	o celular para carregar e indo dormir após finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.	ama crianças, noite após um dia corriqueiro de trabalho, assistiu após o lançamento das frequências no diário digital.
--	--	--	---	---	--

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria organização do ambiente, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se o ambiente em que consomem fosse melhor organizado.

Quadro 38 - MIV Referente a Categoria Melhor Organização do Ambiente

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se houvesse uma melhor organização do ambiente.
A categoria organização do ambiente se refere a como os consumidores reagem e se incomodam em não usufruir de um ambiente confortável e cômodo para assistir a série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar da distância entre os alimentos e os assentos, o equipamento de multimídia e movimentação durante o episódio.

Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
EV4	A comida ficou um pouco distante da cama (-)	Incomodado pela mesma não ter ficado tão próximo como esperado da cama (E)	Organizando o local para a comida, para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Interessado em ter novas experiências, utilizou-se do momento para comemorar o aniversário da esposa.
EV6	Infelizmente não usou uma tv (-)	Ficou um pouco chateado por achar que assistir em uma tv teria sido muito melhor (P)	Preparando os equipamentos audiovisuais para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Estudante de eletroeletrônica, interessado em ter novas experiências, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio.
EV12	Ter que se levantar durante o episódio	Sentiu incômodo por	Comendo durante o último	Interessado em aprender coisas

	para pegar comida (-)	ter que estar se levantando para pegar e devolver a comida (E)	episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	novas e a ter novas experiências, noite fria.
EV13	Acabar sujando a cama com a comida (-)	Chateado por sujar a cama e saber que terá que limpar depois (E)	Comendo durante o último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, noite fria.
EV14	Ter que levantar para devolver o prato e o copo (-)	Sentiu incômodo por ter que estar se levantando para pegar e devolver a comida (E)	Comendo durante o último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências, noite fria.
EV25	Ter que organizar e limpar a cama e o quarto (-)	Sentiu-se incomodado por ter que limpar a cama	Se levantando para limpar e organizar o quarto, após,	Noite fria.

		que foi suja com a comida (E)	assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	
FV2	A tela do monitor é pequena (-)	Chateado por não assistir em uma tv (E)	Ligando o computador e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
FV14	A tela do monitor continua pequena (-)	Sentir-se chateado por não ser uma tv com tela maior (E)	Ligando os computadores e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha

			maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	assistido.
FV15	A tela do monitor continua pequena (-)	Continuar concluindo de que assistir em uma tv seria melhor (P)	Ligando os computadores e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV22	Ter que deixar de assistir na tv para assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, não há comparação entre o tamanho das telas da TV e do celular (E)	Os pais estavam usando a sala para assistir jornal	Metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a música tema da série usada no trailer, assim como a estética oitocentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de

				imediate, instigando-a a querer conhecer a série.
GV23	Ter que assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, tem que colocar a tela perto dos olhos devido ao seu problema de vista, além de ficar refém da durabilidade da carga da bateria do celular (E)	Continuando o episódio pelo celular no quarto	Metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a música tema da série usada no trailer, assim como a estética oitentista/minim alista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediate, instigando-a a querer conhecer a série.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria utilização de uma televisão, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se o consumidor possuísse a oportunidade de consumir a série através de uma televisão.

Quadro 39 - MIV Referente a Categoria Utilização de uma Televisão

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se houvesse a

utilização de uma televisão.				
A categoria utilização de uma televisão se refere a como os consumidores reagem e se incomodam em não utilizarem uma televisão para assistir a série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar de consumir a série pelo smartphone, monitor de computador ou telas pequenas.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
EV6	Infelizmente não usou uma tv (-)	Ficou um pouco chateado por achar que assistir em uma tv teria sido muito melhor (P)	Preparando os equipamentos audiovisuais para assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.	Estudante de eletroeletrônica, interessado em ter novas experiências.
FV2	A tela do monitor é pequena (-)	Chateado por não assistir em uma tv (E)	Ligando o computador e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.

			temporadas que estava fazendo com a esposa.	
FV14	A tela do monitor continua pequena (-)	Sentir-se chateado por não ser uma tv com tela maior (E)	Ligando o computador e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
FV15	A tela do monitor continua pequena (-)	Continuar concluindo de que assistir em uma tv seria melhor (P)	Ligando o computador e as caixas de som para assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Estudante de eletrônica, interessado em ter novas experiências, momento de apresentar a série a esposa que nunca tinha assistido.
GV22	Ter que deixar de assistir na tv para assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, não há	Conhecer a nova série da netflix que	Metódica, detalhista, amante de

		comparação entre o tamanho das telas da TV e do celular (E)	possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante, porém, os pais estavam usando a sala para assistir jornal.	filmes de ação e aventura, a música tema da série usada no trailer, assim como a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato, instigando-a a querer conhecer a série.
GV23	Ter que assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, tem que colocar a tela perto dos olhos devido ao seu problema de vista, além de ficar refém da durabilidade da carga da bateria do celular (E)	Continuando o episódio da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessantes pelo celular no quarto.	Metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a música tema da série usada no trailer, assim como a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato, instigando-a a

				querer conhecer a série.
--	--	--	--	--------------------------

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria incômodos externos, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se houvesse tantos incômodos externos durante o consumo.

Quadro 40 - MIV Referente a Categoria Incômodos Externos

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se não houvessem incômodos externos.				
A categoria incômodos externos se refere a como os consumidores reagem ao serem incomodados durante o consumo da série, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar de atender a chamados, assistir acompanhado, ouvir conversas paralelas e comentários tirando a sua concentração da série.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
AV7	Levantar em uma cena empolgante do episódio (-)	Sentimento de impaciência e frustração por dessa vez a filha ter demorado um pouquinho mais para voltar a dormir (E)	Concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio, mas pausando o episódio mais uma vez para colocar a filha para dormir.	Gosta de filmes, séries, noite comum, no meio da semana, onde o entrevistado e sua esposa estavam revisitando a série assistindo a mesma por completo pela

				terceira vez.
FV5	Aproveitar os poucos minutos para assistir ao episódio (-)	Sentir-se incomodado por ser poucos minutos para assistir (E)	Assistindo a um pedaço do episódio da 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	Consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências
GV4	Assistir acompanhada (-)	Sentimento de incomodada, pois as conversas paralelas atrapalham (E)	Iniciando a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante na sala com o pai.	Minimalista, metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato, instigando-a a querer conhecer a série.
GV7	Comentários paralelos	Sentimento	Pausando o	Minimalista,

	(-)	de irritação mediante os comentários paralelos (E)	episódio da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante para pedir silêncio.	metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato, instigando-a a querer conhecer a série.
GV8	Comentários chatos (-)	Ter que parar e pedir silêncio para poder prestar a atenção na série (A)	Pausando o episódio da nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante para pedir silêncio.	Minimalista, metódica, detalhista, amante de filmes de ação e aventura, a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato,

				instigando-a a querer conhecer a série.
IV12	O irmão assistindo sem fones de ouvido ao seu lado (-)	Sentimento de irritação por ser atrapalhada pelo som e não conseguir concentrar-se (E)	Voltando do trabalho e indo jantar, e sendo impedida de conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.	Apaixonada por séries, possui uma personalidade reservada, gosta de ter o seu espaço, devido a vida corrida sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, enquanto faz outra coisa, como por exemplo, almoçar.

Fonte: Elaboração Própria (2026)

O MIV abaixo apresenta a categoria consumo e espera, a qual é composta pelos valores negativos propostos pelos consumidores, ao que se refere a como a série poderia ser melhor apreciada se houvesse um consumo mais vagaroso e se a mesma possuísse um menor intervalo de tempo de produção entre as temporadas..

Quadro 41 - MIV Referente a Categoria Consumir aos Poucos e não Tivessem um Grande Período de Espera entre as Temporadas

A experiência com a série Stranger Things poderia ser mais valiosa se os consumidores pudessem consumir aos poucos e não tivessem um grande período de espera entre as temporadas.				
A categoria consumo e espera se refere a como os consumidores reagem e se incomodam por consumirem a mesma de forma tão acelerada e logo após terem um longo período de espera para o lançamento da próxima temporada, onde é possível encontrar evidências disso nos dados, quando os consumidores relatam não gostar da velocidade com que consumiram a mesma e a espera que agora terão até os próximos lançamentos.				
Cod.	Valor	R.Ex.	R. V. C.	Possíveis Influenciadores
CV32	Cair em si e refletir que tinha consumido muito rápido a série (-)	Sentiu-se incomodada por achar que poderia ter esperado mais e consumido a temporada aos poucos (E)	Descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix, e logo após, parando para ir dormir.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.

				Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
DV38	Ter terminado a série tão rápido (-)	Sentimento de um grande vazio, por não encontrar outra série que traga a mesma empolgação, tendo um sentimento de está “Órfã” de série (E)	Refletindo sobre a conclusão da 4ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80. Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o

				plano para assistir a série.
DV39	Ter assistido todos os episódios em um dia (-)	Pensando no porque decidiu assistir tudo de uma vez sendo que agora em que esperar a próxima temporada (P)	Refletindo sobre a conclusão da 4ª temporada.	Curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80. Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série.
FV28	Ter que esperar a próxima temporada (-)	Sentir-se "Orfão" de série por ter	Finalizando a 4ª temporada da série disponível	Interessado em aprender coisas novas e a ter

		que esperar até a próxima temporada estrear (E)	na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.	novas experiências.
--	--	---	--	---------------------

Fonte: Elaboração Própria (2026)

4.5 INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

Nesta subseção, apresenta-se a interpretação e pontos em destaque dos resultados alcançados na pesquisa, onde buscou-se responder a pergunta de pesquisa: O que os consumidores percebem como valioso ou não na série *Stranger Things* da empresa Netflix?

Após a análise na busca para entender o caminho percorrido pelo consumidor para com o consumo da série, a qual sabemos que nem sempre é um trajeto linear semelhante a uma “jornada” como utilizado por alguns autores, mas corroborando com Holbrook e Hirschman (1982), Zeithaml (1988) e Cavalcanti (2024) vimos que a mesma trata-se de um fenômeno individual e subjetivo, e que é totalmente influenciado pelos aspectos emocionais, cognitivos, sociais e de contexto da vida do consumidor e do mundo em sua volta, onde o uso do Mapa de Valor Experiencial - MVE proposto por Cavalcanti (2024) se mostrou uma ferramenta eficiente para com a sua proposta de mapear o caminho do consumidor no que se entende como período pré, durante e pós consumo do produto, fazendo com que aquele que o observa consiga entender todo o trajeto, além de compreender e identificar os possíveis elementos e situações que influenciam direta e indiretamente na forma do mesmo consumir, e avaliar de maneira positiva ou não, o produto consumido, confirmando através das abordagens de Kotler e Keller (2018), Prahalad e Ramaswamy (2000), Schitt (1999) e Zeithaml (1988), que a criação de valor advém da interação do consumidor com o produto, e que o mesmo depende da sua percepção.

Entretanto, para que a realização dessa compreensão seja em sua totalidade e para que se entenda os pontos positivos, assim como os de melhoria e até os que devem ser reconsiderados em seu produto, o MVE não é suficiente, e é nessa lacuna que o Mapa de Interpretação de Valor tem o seu protagonismo. Foi por meio desta ferramenta que permitiu-se estruturar e organizar as informações, para a identificação dos padrões de

percepção de valor e para que possa ser compreendido o que verdadeiramente o produto tem de valioso ou não, para que no âmbito da empresa produtora, possa ser trilhado um planejamento/ plano de ação para que melhores resultados sejam alcançados, reforçando a compreensão de Zeithaml (1988) de que o valor não está no produto, mas na percepção da experiência do consumidor.

No que tange aos resultados concebidos pela pesquisa realizada acima, nota-se que muitos dos MIVs realizados, se não quase todos, se polarizam entre categorias positivas e negativas, buscando entender através dos valores destacados pelos consumidores, agrupando-os em “situações” vivenciadas e também em identificação de gostos semelhantes entre consumidores, a identificação dos tipos de consumidores, suas semelhanças e diferenças, formas de consumo, preferências, impactos, etc.

Porém, no que se refere a essa polarização citada anteriormente, foi identificado no MIV que tem por título “A experiência com a série Stranger Things é valiosa por despertar o interesse e torna-se relevante para o consumidor.”, que valores positivos e negativos podem coexistir em uma mesma categoria, onde apesar de serem extremos no quesito de proposta de valor, podem apresentar reações semelhantes. E esse foi o caso em questão, onde um valor a qual foi negativo para um consumidor, por aparecer em uma cena a qual estavam atrapalhando e mudando a sua programação habitual, despertou seu interesse e curiosidade pela série, fazendo com que naquele momento a mesma viesse a se tornar mais relevante do que a situação incômoda vivenciada.

5. CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo responder à seguinte questão: o que os consumidores percebem como valioso ou não na série *Stranger Things*, da empresa Netflix? Para tanto, buscou-se mapear e analisar a experiência do consumidor, considerando as etapas de pré, durante e pós-consumo, a fim de compreender suas motivações, percepções, reações e emoções ao longo da experiência.

Como apresentado em sessões anteriores, para a realização deste mapeamento e análise, o MVE e o MIV, métodos desenvolvidos por Cavalcanti (2024), foram as ferramentas cruciais para que os resultados fossem alcançados de maneira clara e estruturada, sendo capaz de trazer a tona em seu resultado, detalhes aos quais passariam despercebidos com o uso de outras metodologias. Através do mapeamento de valor experiencial, conseguimos identificar todo o processo do consumidor, desde o primeiro contato, o que o estimulou a querer consumir o produto, como foram os primeiros minutos, e qual o seu sentimento após o final de cada episódio.

Usando o mapa de interpretação de valor, conseguimos por meio destes dados, encontrar os elementos que compõem o “valor” da produção para o consumidor, assim como, entender como o mesmo reage a cada um, e quando analisado a partir de outros consumidores, identificar padrões que se repetem em outras experiências, padrões esses que denominamos de categorias. Usando essa ferramenta conseguimos identificar valores positivos e negativos, e consequentemente, categorias positivas e negativas.

Pensando no contexto da empresa que produz entretenimento, as informações obtidas através do método aplicado contribuem como uma fonte estratégica para o desenvolvimento e aprimoramento do seu produto, pois não permitem somente a mensuração da satisfação, mas permite compreender quais elementos da experiência efetivamente geram valor, quais reduzem essa percepção e indicam quais oportunidades podem ser exploradas para promover experiências mais significativas. Além disso, os resultados podem servir de embasamento para decisões relacionadas ao design de produtos, novas funcionalidades, posicionamento de marca, estratégias de relacionamento com o consumidor e formas de promoção do produto.

Ao que se refere ao nosso objeto de estudo, foi possível identificar na produção, valores importantes para consumidor por meio da sua experiência, valores esses que após serem organizados e identificados os padrões aos quais fazem parte, geraram categorias positivas, como, a experiência com a série *stranger things* é valiosa porque oferece uma

“boa trilha sonora, bons protagonistas, bom mistério, referências dos anos 80, cenas bem dirigidas, arcos e desenvolvimento de personagens, conversas e teorias, momentos de relações interpessoais e etc”. Assim como também geraram categorias negativas, como, a experiência com a série *stranger things* poderia ser mais valiosa se não houvessem tantas “mortes de personagens, clichês, problemas de roteiro, período de espera, etc”.

Os valores encontrados e categorizados como nos exemplos acima, trazem informações riquíssimas para o desenvolvimento do produto, mostrando pontos de acerto para se dar continuidade, como, o investimento da produção de uma boa trilha sonora composta por músicas da época em que a série se passa, ou ainda, instigar e trazer conteúdo para que as pessoas possam teorizar e conversar, promovendo uma maior relação interpessoal entre os fãs, assim como quais erros precisam ser corrigidos, como, apesar da produção ser um reflexo das produções da década de 80 e trazer muita nostalgia e referências da década, segundo os consumidores, o uso demasiado de clichês presentes nestas produções e aplicados nas temporadas, estão trazendo um incômodo do consumidor para com o produto.

Informações como estas podem fazer com que um produto seja alavancado e tenha um maior alcance de público, aumento de vendas de produtos licenciados, e em casos mais extremos, ajudar na elaboração de estratégias para evitar que um produto venha a declinar.

Inicialmente, o planejamento da realização desta pesquisa buscava mapear a experiência de 12 entrevistados, onde a condição para que os mesmos fossem elegíveis para participar da pesquisa, é a de que deveriam ter consumido a série *stranger things*, mesmo que por pouco tempo. Os entrevistados seriam divididos por idade, onde 6 deveriam ter entre 18 e 30 anos, e 6 acima dos 30 anos de idade. Apesar deste planejamento, houveram complicações na busca de entrevistados acima dos 30 anos de idade, fatores como disponibilidade de tempo para a realização da entrevista advindos de ocupações, trabalho, problemas pessoais, e a identificação em tempo hábil de novos candidatos para substituir estes, fizeram com que fosse preciso a redução dessa amostragem, onde por fim, foram entrevistados 7 pessoas, 4 com idade entre 18 e 30 anos, e 3 com idade acima de 30 anos. Por isso, deixo aqui a minha sugestão para futuras pesquisas, para que venham se debruçar, quem sabe, com o foco na busca da experiência de pessoas acima dos 30 anos para com a série *stranger things*.

Embora, por mais que tivéssemos esta limitação, a presente pesquisa cumpriu o seu objetivo em responder a pergunta: “O que os consumidores percebem como valioso ou não na série *Stranger Things* da empresa Netflix?” e a Desvendar o Mundo Invertido do Consumidor, onde assim como os personagens da série buscam desvendar os mistérios e

segredos existentes naquela dimensão paralela e sombria, por meio dos dados e informações encontradas, revelamos os elementos subjetivos da experiência do consumidor com a série, elementos esses que por meio de análises tradicionais tornam-se invisíveis, como as emoções identificadas nas reações ao valores, as influências nas percepções e aspectos de fortalecem ou reduzem o valores percebidos, tornando visíveis os mecanismos que constroem o valor experiencial da série. Assim, o conteúdo desta pesquisa trouxe dados e informações relevantes para o estudo da experiência do consumidor de entretenimento, comprovando a efetividade da aplicação dos métodos desenvolvidos por Cavalcanti (2024) para a realização do mapeamento da experiência, o Mapa de Valor Experiencial (MVE) e o Mapa de Interpretação de Valor (MIV).

REFERÊNCIAS

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 15. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

SOUSA JÚNIOR, João Henriques de. Análise da utilização de estratégias de marketing experiencial por uma marca de vestuário brasileira. **Navus: Revista de Gestão e Tecnologia**, Florianópolis, v. 10, p. 1-11, 2020.

LAROCCA, Maria Teresa Grimaldi et al. Marketing de experiência: um estudo dos aspectos conceituais. **Cadernos EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 18, n. esp., p. 781-793, 2020.

American Marketing Association. *What is marketing? The definition of marketing*. Disponível em: <https://www.ama.org/the-definition-of-marketing-what-is-marketing/>. Acesso em: 24 nov. 2025, às 22:01.

PRAHALAD, C. K.; RAMASWAMY, Venkatram. Co-opting customer competence. **Harvard Business Review**, Boston, v. 78, n. 1, p. 79-87, jan./fev. 2000.

HÖPNER, Aline; GANZER, Paula Patrícia; CHAIS, Cassiane; OLEA, Pelayo Munhoz. Experiência do consumidor no varejo: um estudo bibliométrico. **Revista Brasileira de Marketing**, São Paulo, v. 14, n. 4, p. 513-528, out./dez. 2015.

LEVISTSKI, Vanessa Carolina Brante; OLIVEIRA, Alessandro Silva de. Experiências e percepções dos consumidores de restaurantes: um estudo exploratório. **Revista de Gestão e Secretariado (GeSec)**, São Paulo, v. 14, n. 12, p. 20904-20922, 2023.

CAVALCANTI, Rodrigo. **O que é experiência do consumidor?**: Investigando a vida no consumo. Recife, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11262634>.

CAVALCANTI, Rodrigo. **O que os consumidores querem?**: Mapeando o valor experiencial. Recife, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13171535>.

SILVA, Elias Hans Dener Ribeiro da; LIMA, Edson Pinheiro de; COSTA, Sérgio Eduardo Gouvêa da. Qual o significado de valor? Uma abordagem baseada em diferentes perspectivas. **Revista Produção Online**, Florianópolis, v. 15, n. 4, p. 1326-1350, out./dez. 2015.

HÖPNER, Aline et al. Conceito de valor na experiência de consumo: uma discussão teórica. **Revista Espacios**, Caracas, v. 37, n. 30, p. 1-13, 2016.

LEONARDE, Alexandre.; UVINHA, Ricardo Ricci. A cidade do entretenimento: um estudo sobre a identidade cultural da cidade de São Paulo. **Caderno Virtual de Turismo**. Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 32-45, abr. 2016.

ROLDI, João Pedro Peres. **Crescimento do setor de streaming na américa latina**. 2022. 23f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Econômicas) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022.

SILVA, Andressa Rodrigues; GOSLING, Marlusa de Sevilha; MEIRA, Kelly Cristine Oliveira; CORREA, Stela Cristina Hott; GOSLING, Iury Teixeira de Sevilha. Fatores de desempenho e

consumo de entretenimento de videos em streaming. **Revista Pretexto**, v. 19, n. 2, p. 116-139, abr/jun. 2018.

SILVA, Dirceu Lemos da. Netflix: o serviço que mudou a forma de produzir e consumir entretenimento audiovisual. Comunicação e consumo na contemporaneidade: práticas e reflexões. **Revista Comunicare**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 31-45, 2018.

NETFLIX. **Leadership**. Disponível em: https://about.netflix.com/pt_br/leadership. Acesso em: 26 nov. 2025, às 21:23.

OLIVEIRA, Arthur Freitas; PINHEIRO, Priscilla Mendonça; DUTRA, Júlio Afonso Alves. Serviços de streaming: histórico, consumo e perspectivas. **RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 11, p. 1-14, 2023.

NETFLIX. **Stranger Things**. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80057281>. Acesso em: 26 nov. 2025, às 23:20.

RIBEIRO, Tadeu. O capital nostálgico e o fenômeno Stranger Things. **Intercom: 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, Curitiba, p. 1-15, 2017.

VIEIRA, Eloy; BECKO, Larissa Tamborindenguy. Muito além da ficção televisiva: Stranger Things e as estratégias de engajamento das indústrias do entretenimento. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 21, n. 40, 2022.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativos e mistos**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

AMARAL, Hélio Veiga do; PEREIRA, João Guilherme Duarte; CONEJERO, Marco Antônio. A adaptação do Grupo Globo ao negócio do streaming: o caso Globoplay. **Revista de Casos e Consultoria**, Natal, v. 12, n. 1, e27008, 2021.

VEJA. **Os recordes de audiência quebrados pelo final de Stranger Things**. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/os-recordes-de-audiencia-quebrados-pelo-final-de-stranger-things/>. Acesso em: 12 maio 2026, às 00:31.

AGUIAR, Ricardo Henrique Saltarelli; CAMPOS, Renato Márcio Martins de. **As estratégias de marketing da netflix: um estudo de caso sobre stranger things**. In Revista| ISSN: 1980-6418, v. 12, p. 50-66, 2019.

TOLEDO, Luciano Augusto et al. Marketing e jornada do consumidor de plataformas de streaming: o caso netflix. **Revista Práxis**, v. 1, p. 200-214, 2026.

SILVA, Ana Karolina Santiago Bezerra Costa da. **Binge-watching: uma análise sobre o comportamento do consumidor da plataforma de streaming Netflix**. 2021. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

LUCIO, Amanda. **Brasileiros usam quase nove plataformas de streaming por mês, mostra estudo**. E-Commerce Brasil. Disponível em:

<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/brasileiros-usam-quase-nove-plataformas-de-streaming-por-mes-mostra-estudo>. Acesso em: 12 de julho de 2026, às 13:30.

APÊNDICE – MAPAS DE VALOR EXPERIENCIAL (MVES)

MVE 1 - ENTREVISTADO 1

A - Experiência: Re-assistindo ao último episódio da 4ª temporada		
 Quem	 Contexto	
Homem, 25 anos, agente de microcrédito, pai e esposo, é imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos, fã de rock e do gênero terror e horror.	Noite comum, no meio da semana, onde o entrevistado e sua esposa estavam revisitando a série assistindo a mesma por completo pela terceira vez.	
 Objetivo		
Concluir a 4ª temporada da série assistindo ao último episódio		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Chegando do Trabalho	AV1 Poder tomar banho e descansar depois de um dia de trabalho (+)	Sentimento de felicidade ao saber que agora pode descansar e aproveitar o tempo com a filha (E)
Cuidando da filha enquanto a esposa arruma a casa e descansa	AV2 Brincar com a filha e poder aproveitar o tempo com ela (+)	Sentimento de alegria por dar atenção a ela (E)
Colocando a filha para dormir	AV3 A filha pegou rápido no sono (+)	Sentimento de felicidade por ela ter pego rápido no sono (E)
Preparando um lanche para assistir	AV4 Fazer pipoca e comprar guloseimas (+)	Sentimento de satisfação, pois, o lanche já se tornou um ritual para assistir juntos desde o namoro (E)

Assistindo ao último episódio da temporada	AV5 O episódio já começou com cenas frenéticas (+)	Sentimento de euforia como a adrenalina das cenas iam ocorrendo (E)
Pausando o episódio para colocar a filha para dormir novamente e retornar para assistir	AV6 Usar o momento para descansar a mente (+)	Sentimento de tranquilidade tendo em visto que momentos como esse já estavam incluídos em sua rotina (E)
Pausando o episódio mais uma vez para colocar a filha para dormir novamente	AV7 Levantar em uma cena empolgante do episódio (-)	Sentimento de impaciência e frustração por dessa vez a filha ter demorado um pouquinho mais para voltar a dormir (E)
Assistindo a cena da morte do Eddie	AV8 A morte precoce do personagem (-)	Sentimento de indignação por a série dar fim a um personagem tão bom que mal tinha sido apresentado (E)
	AV9 A morte precoce do personagem (-)	Emocionado e com sentimento de incredulidade pela morte do personagem (E)
	AV10 A condução da série (+)	Sentimento de empolgação pelo ritmo da cena (E)
	AV11 A concretização do arco do personagem, que passa de um personagem medroso para dar a vida pelos companheiros (+)	Sentimento de satisfação pela forma como a construção do personagem foi feita (E)

	AV12 Direção da cena (+)	Sentimento de alegria pela cena ter sido tão boa (E)
	AV13 A cena do personagem em cima do trailer tocando Metallica (+)	Sentimento de empolgação e incredulidade por saber que o personagem iria morrer (E)
Assistindo a cena da morte da Max	AV14 A forma com que a personagem morreu (-)	Sentimento de incredulidade pelos diretores terem coragem de matar uma das personagens principais (E)
	AV15 A solução usada para salvar a personagem da morte uma vez, não serviu nessa cena (-)	Sentimento de frustração, porque a alguns episódios antes a personagem consegue escapar da morte e agora nessa cena a mesma solução de antes não serviu, isso não fez sentido para o entrevistado (E)
Assistindo a Morte do Vilão da temporada	AV16 A divisão dos grupos, onde cada um atingiu o vilão de alguma forma ajudando a derrotar o mesmo (+)	Sentimento de felicidade pela cena ter sido tão bem executada (E)
Finalizando a temporada	AV17 Ser surpreendido com o final da temporada (+)	Sentimento de surpresa, onde não esperava que o fim da temporada fosse tão pesado como foi (E)

Comentando e criando teorias sobre o episódio com a esposa	AV18 Poder compartilhar as próprias opiniões, visões e teorias sobre o futuro da série (+)	Sentimento de felicidade, pois é algo que o mesmo gosta muito de fazer com a esposa (E)
Indo dormir	AV19 Aproveitar que a filha estava dormindo para dormir até que ela acorde novamente (+)	Sentimento de tranquilidade, pois poderá aproveitar para descansar sem interrupções até então (E)

MVE 2 - ENTREVISTADO 1

B - Experiência: Assistindo pela primeira vez ao 1º episódio da 4ª temporada.

 Quem	 Contexto	
Homem, 25 anos, agente de microcrédito, pai e esposo, é imerso na cultura nerd/geek, gosta de filmes, séries, livros, quadrinhos, super heróis, rpg e jogos, fã de rock e do gênero terror e horror.	Noite do dia da estreia da nova temporada, onde o mesmo, junto da namorada (ainda não era casado), separaram a noite para começar a assistir o primeiro episódio da 4ª temporada.	
 Objetivo		
Assistir a nova temporada de Stranger Things com a namorada.		
 Cena	 Gostou/Não	 +XP
Chegando do trabalho	BV1 Tomar banho e se arrumar para ir para casa da namorada (+)	Sentimento de relaxamento por após um dia de trabalho, agora ter um momento de descansar a mente eo corpo (E)

Indo para a casa da noiva	BV2 Poder ir de moto (+)	Sentimento de tranquilidade por não precisar caminhar para ir a casa da namorada (E)
Saindo para comprar o lanche	BV3 O momento de comprar guloseimas, como biscoitos, salgadinhos, refrigerante, etc (+)	Sentimento de alegria, por sempre gostar de comer esse tipo de alimento enquanto assistem (E)
Retornando e preparando a sala para assistir	BV4 Assistir em um ambiente com pouca luz (+)	Deixou o ambiente o mais escuro possível para criar um clima mais suscetível ao terror (A)
	BV5 Colocar as guloseimas próximo a ambos (+)	Sentimento de tranquilidade, por não precisar se levantar para ta pegando o que comer (E)
	BV6 Conseguir organizar o ambiente rapidamente para assistir (+)	Sentimento de ansiedade, pois estava esperando o dia todo para poder assistir ao episódio (E)
Assistindo ao primeiro episódio da 4ª temporada	BV7 O início do episódio, onde alguns dos personagens principais estão em uma sessão de rpg, o que remete muito a o início do primeiro episódio da primeira temporada (+)	Sentimento de nostalgia, ao perceber as semelhanças entre o episódio e o primeiro episódio da primeira temporada (E)
	BV8 O quarteto principal não estar todo reunido na cena inicial da sessão de rpg (-)	Sentimento de estranheza não estarem todos os personagens do quarteto principal jogando juntos (E)

	BV9 A dinâmica das cenas com os personagens jogando rpg de mesa (+)	Sentimento de empolgação, pois, diferente de quando assistiu uma cena similar na primeira temporada, agora o entrevistado joga rpg de mesa, e conseguiu assimilar muito mais tudo que estava acontecendo (E)
	BV10 O Aprofundamento e desenvolvimento dos personagens (+)	Sentimento de felicidade, ao ver que conseguiram desenvolver bem os personagens, que agora estavam mais maduros e tendo que lidar com muitas outras áreas e situações da vida (E)
	BV11 A apresentação da nova personagem Chrissy (+)	Conseguiram em um episódio fazer com que o mesmo gostasse e criasse uma simpatia pela personagem (P)
Finalizando ao primeiro episódio da 4ª temporada	BV12 A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Sentimento de surpresa e espanto, pois não esperava que a personagem morresse (E)
	BV13 A cena da morte da personagem Chrissy (+)	Pensou o quanto a cena tinha sido pesada e como a temporada abraçou o horror de vez (P)

	BV14 A personagem ter morrido precocemente (-)	Sentimento de tristeza, pois, em pouco tempo criou um apreço pela personagem (E)
Comentando sobre o episódio	BV15 Teorizar sobre como seria o desenrolar da temporada, visto que a mesma abraçou um nível de terror não esperado (+)	Sentimento de curiosidade para saber o que estava por vir na temporada (E)
Voltando para casa	BV16 Retorno tranquilo (+)	Sentimento de felicidade, por finalmente ter conseguido assistir ao episódio (E)
Momentos antes de dormir	BV17 Conversar com a namorada pelo whatsapp antes de dormir (+)	Sentimento de alegria, pois gostava desse momento com a namorada e compartilhar algumas coisas antes de dormir (E)
	BV18 Assistir alguma outra série ou filme antes de dormir (+)	Sentimento de relaxamento, pois era um momento em que tirava para si, antes de dormir (E)

MVE 1 - ENTREVISTADA 2

C - Experiência: Conhecendo a série e assistindo a primeira temporada

 Quem	 Contexto
Mulher, 30 anos, técnica em enfermagem, atleta, bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, tem um grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender	Domingo à noite, a entrevistada estava assistindo ao programa Silvio Santos, quando através de uma reportagem/propaganda promocional

coisas novas, consumidora assídua produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.	entre o sbt e a netflix, foi transmitida a tv aberta os dois primeiros episódios da 2ª temporada. Após assistir aos primeiros 10 minutos, a mesma entrou no site da netflix e assinou o plano para assistir a série. Neste período a mesma estava realizando estágios do curso técnico.	
 Objetivo		
Descobrir sobre do que se tratava a nova série da netflix		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Assistindo ao Silvio Santos	CV1 A forma como os programas de auditório eram estruturados (+)	Ficava muito interessada com a forma que o apresentador comandava o programa e cativava o público (P)
	CV2 Assistir ao quadro das pegadinhas, principalmente as inéditas (+)	Sentimento de empolgação e curiosidade para assistir as pegadinhas de câmera escondidas que seriam inéditas (E)

Assistindo a reportagem/propaganda da 2ª temporada de Stranger Things	CV3 Saber que não iria ter que esperar para assistir a segunda temporada, já que a mesma tinha acabado de ser lançada (+)	Sentimento de felicidade, pois, após assistir a primeira, já poderia ir direto para a segunda temporada sem esperar para descobrir a resolução das coisas que iriam acontecer (E)
	CV4 Saber que a série é uma grande produção da netflix com alto investimento (+)	Ficou extremamente curiosa com a forma que o sbt abordou na reportagem que aquela era uma produção de grande sucesso (E)
Terminando de assistir ao programa Silvio Santos	CV5 Não houve o bloco das pegadinhas/câmera escondidas nesse dia (-)	Ficou questionando porque o programa terminou mais cedo sem as pegadinhas para poder transmitir uma série da netflix (P)
	CV6 Não houve o bloco das pegadinhas/câmera escondidas nesse dia (-)	Ficou com muita curiosidade de que como essa série poderia ser tão importante para atrapalhar o momento das pegadinhas (E)

Assistindo aos primeiros minutos do 1º ep da 2ª temporada	CV7 A cena de abertura do episódio, onde ocorre um assalto a banco e uma perseguição policial (-)	Questionamento de onde estava o sobrenatural que viu no trailer, sendo que a cena de perseguição parecia de um filme comum (P)
	CV8 No momento em que na cena de perseguição acontece, uma das assaltantes usa poderes cinéticos para destruir uma ponte e obstruir a passagem dos policiais (+)	Ficou extremamente surpresa com o desenrolar da cena e curiosa em descobrir de onde vinham esses poderes e quem eram aqueles personagens (E)
	CV9 Música de abertura da série (+)	Despertou mais a curiosidade com o efeitos sonoros retrô utilizados na trilha de abertura (E)
	CV10 A cena das crianças protagonistas em suas bicicletas indo ao fliperama (+)	Assimilou esses elementos aos jogos e elementos retrô que ela gosta (P)
	CV11 O carisma dos personagens protagonistas (+)	Sentimento de felicidade e simpatia pelos personagens (E)
Parando de assistir e Assinando o plano da netflix para começar a assistir a primeira temporada	CV12 Rapidez, simplicidade e praticidade do site para assinar e assistir (+)	Sentimento de surpresa e satisfação por não ter toda a complicação de sites alternativos para poder assistir a uma série (E)

Assistindo aos 3 primeiros episódios	CV13 Similaridade das cores neon com os jogos que a mesma joga e tem intimidade (+)	Ficou muito interessada e se sentiu atraída por esses elementos (E)
	CV14 O carisma das quatro crianças protagonistas (+)	Sentiu-se atraída e feliz pela demonstração de irmandade deles (E)
	CV15 O estilo anos 80, com as músicas, roupas e jogos de tabuleiro (+)	Por gostar da época e dos elementos dos anos 80, a mesma se sentiu atraída pela série e principalmente pelas músicas (E)
	CV16 O mistério do desaparecimento do Will Byers (+)	Por gostar de produções como livros, filmes, séries e jogos de mistério, a mesma se sentiu familiarizada e instigada a assistir a série e descobrir a resolução do mistério proposto (E)
Parando de assistir para dormir	CV17 Ter que parar porque tinha que se levantar cedo para ir ao estágio no outro dia (-)	Sentiu-se chateada e incomodada por ter que parar (E)
Acordando e se organizando para ir ao estágio	CV18 Não mexer no celular e ir direto tomar um banho (+)	Aproveitar o momento para despertar o corpo (A)
	CV19 Ler a bíblia e agradecer pelo dia (+)	Sentimento de agradecimento pelo dia que teria (E)

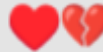
	CV20 Tomar o café com calma e aproveitar o momento (+)	Alimentava-se bem por que sabia que iria ter um dia puxado (A)
	CV21 Organizar a bolsa e os materiais do estágio e verificar se havia alguma notificação ou lembrete importante no celular (+)	Verificar se estava tudo certo para que não ocorresse eventualidades já que o estágio era em outro município (A)
Comentando sobre a série no estágio	CV22 Encontrar colegas que tenham assistido a série (+)	Sentimento de saciar uma vontade de conversar com alguém sobre a série (E)
	CV23 Poder conversar sobre a série, sobre os personagens preferidos e os casais que se formaram na série (+)	Sentimento de felicidade e muita empolgação, em se apegar a uma série e saber que tinha outras pessoas próximas que gostavam (E)
	CV24 Ter a possibilidade de poder comentar e apresentar a série para pessoas que ainda não conhecem (+)	Sentimento de felicidade de partilhar das opiniões e sentimentos sobre a série (E)
Chegando em casa e organizando as coisas	CV25 Tomar banho para realizar uma limpeza geral após estágio em um hospital (+)	Mesmo estando ansiosa para assistir, a mesma tomava para si a senso de responsabilidade de que deveria realizar algumas coisas antes de começar a assistir (A)

	CV26 Utilizar a série como um forma de recompensa pelas ações (+)	Buscava sempre pensar que o momento em que iria assistir a série era uma recompensa que viria após terminar as obrigações (E)
Continuando a assistir a série e terminando a 1ª temporada	CV27 Usar a série como um meio de descansar a mente mediante a correria do dia a dia da graduação (+)	Sentimento de felicidade por conseguir se desprender das redes sociais (E)
	CV28 História original, dinâmica e cativante (+)	Sentimento de surpresa por nunca ter visto ou prestado atenção em qualquer produção sobre um mundo invertido (E)
Pesquisando sobre a série	CV29 Poder acompanhar as redes dos atores para saber mais sobre a série e acompanhar as produções (+)	Ficou maravilhada, por poder utilizar as redes sociais para saber mais sobre a série (E)
	CV30 Encontrar um comunidade no twitter e no youtube de pessoas que gostam da série e falam sobre ela (+)	Se sentiu ainda mais empolgada por encontrar tantas páginas e canais que falavam sobre a série (E)

Comentando no grupo do estágio	CV31 Combinar de assistir a 2ª temporada todas ao mesmo tempo no próximo fim de semana, para que pudesse comentar a cada episódio (+)	Sentimento de empolgação por conseguir se alinhar com as amigas e saber no outro dia a opinião de cada uma (E)
Parando para ir dormir	CV32 Cair em si e refletir que tinha consumido muito rápido a série (-)	Sentiu-se incomodada por achar que poderia ter esperado mais e consumido a temporada aos poucos (E)

MVE 2 - ENTREVISTADA 2

D - Experiência: Assistindo a parte 2 da 4ª temporada.

		
Quem	Contexto	
Mulher, 30 anos, técnica em enfermagem, atleta, bem humorada, carismática, gosta de fazer amizades, tem um grande amor pela leitura e escrita, curiosidade para conhecer e aprender coisas novas, consumidora assídua de produtos que tenham teor de investigação criminal e mistério, gosta muito de jogos de terror e mistério, gosta muito de música instrumental e principalmente das músicas dos anos 80.	Devido ao teor de maior terror e suspense que a quarta temporada recebeu, a entrevistada segurou a ansiedade, desviou-se das redes sociais e optou por assistir a segunda parte da 4ª temporada entre a tarde e à noite.	
		
Objetivo		
Assistir a conclusão da 4ª temporada		
		
Cena	Gostou/Não	R.Ex

Acordando e indo para academia	DV1 Acordar cedo (-)	Forçar-se a acordar cedo para acostumar o corpo (A)
	DV2 Saber que quanto mais acordar cedo, você terá um maior aproveitamento do seu dia e poderá o tornar mais produtivo (+)	Sentimento de satisfação em saber que essas ações irão melhorar o seu dia (E)
Preparando o café	DV3 Preparar o café da manhã “fitness” (+)	Sentimento de satisfação e usar esse momento como uma forma de terapia, por gostar de preparar algo que goste para si mesma (E)
Momento do estudo	DV4 Dificuldade de concentração e facilidade de distração (-)	Busca desligar o celular e deixar outras coisas de lado para não se distrair (A)
	DV5 Estudar e se preparar para concursos (+)	Sentimento de satisfação ao ver que os esforços estão dando certo e trazendo recompensas (E)
Preparando o almoço	DV6 Realizar receitas saudáveis tomando sempre cuidado com a saúde dos pais que são de idade avançada (+)	Sentimento de satisfação, e por gostar de cozinhar, o momento serve como terapia (E)
Almoçando em família	DV7 Momento do almoço com a família (+)	Sentimento de gratidão pelo momento em família, podendo aproveitar com cada um (E)

	DV8 Conversar com os pais durante o almoço sobre a manhã de trabalho e poder dar atenção a sobrinha (+)	Senti-se privilegiada por ter esses momentos com eles e poder dar atenção a cada um (E)
Assistindo aos 2 primeiros episódios da Parte 2 da 4ª temporada.	DV9 A adrenalina com que a temporada já começou e com o desenrolar dos mistérios (+)	Sentimento de empolgação e surpresa aos poucos que vai descobrindo as resoluções dos mistérios até então sem solução (E)
	DV10 A forma com que o romance entre a Eleven e o Mike foi se desenrolando (-)	Sentiu-se irritada com a forma que esse romance se tornou chato de acompanhar (E)
Pausando o episódio às 15:30h para buscar as leds	DV11 As leds tão aguardadas para o complemento do setup gamer haviam chegado (+)	Sentiu-se feliz e empolgada por estar com as leds em mãos (E)
Continuando o episódio e montando as leds	DV12 Não conseguiu fazer as duas coisas ao mesmo tempo (-)	Pensou de que a melhor forma era parar mesmo o episódio para montar logo as leds, pois estava aguardo elas a muito tempo (P)
Parando o episódio para montar as leds	DV13 Conseguiu montar as leds e já instala-las no computador (+)	Feliz e empolgada, pois as cores das leds combinaram muito com o setup (E)

	DV14 Aproveitar para limpar as action figures que ficam expostas junto do computador (+)	Sentimento de empolgação ao deixar tudo organizado (E)
Continuando o episódio	DV15 Saber que agora iria manter a atenção na série (+)	Sentimento de satisfação que conseguiu montar as leds e que agora iria dar atenção aos detalhes da série (E)
Tomando banho para relaxar enquanto ouvia música de Kate Bush após o fim do 7º episódio	DV16 Usar o momento do banho para relaxar a mente ouvindo a música Running up that hill, da cantora Kate Bush que esteve presente em toda a temporada (+)	Sentimento de tranquilidade e alegria, causada pelo momento e pela música (E)
Momento do jantar	DV17 A janta nesse dia foi rápida (+)	Sentimento de alegria que a janta tinha sido rápida e fez com que mesma pudesse voltar a assistir a série (E)
Momento da leitura do dia	DV18 Gosta muito de ler, e nesse período estava com um projeto de leitura, então, a mesma separava um tempo para ler todos os dias. No momento estava lendo o livro 1984 (+)	Sentimento de satisfação por poder ler um livro tão atemporal, e refletir assemelhando com coisas atuais e da própria série (E)
Saído para comprar um açaí para comer assistindo	DV19 Comprar o açaí sempre que vai assistir algo que gosta (+)	Sentimento de recordação, ter o açaí nesses momentos se tornou algo que traz boas recordações para a entrevistada (E)

Começando a assistir aos dois últimos episódios	DV20 A divisão dos núcleos de personagens, onde eles se dividiram em grupos, e as cenas entre eles começaram a ficar frenéticas (+)	Sentimento de aflição enquanto os mesmos corriam perigo (E)
	DV21 A divisão dos núcleos de personagens, onde eles se dividiram em grupos, e as cenas entre eles começaram a ficar frenéticas (+)	Se remexia no sofá, gritando em uma tentativa aflita de apressar os personagens para sair da zona de perigo (A)
	DV22 As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Sentimento de empolgação (E)
	DV23 As músicas usadas nas cenas frenéticas de ação (+)	Levantando-se do sofá, tentando falar com os personagens e vibrando a cada superação das dificuldades (A)
Durante o último episódio	DV24 Cena do personagem Eddy Manson tocando Master Of Puppets do Metallica em cima de um trailer para atrair os monstros (+)	Sentimento de empolgação com a música e toda a cena de ação (E)
	DV25 A morte do personagem Eddy Manson (-)	Sentimento de tristeza e negação com o fim precoce do personagem, e um sentimento de vazio, repetindo várias vezes que não poderia acreditar naquilo (E)

	DV26 As cenas de embate das personagens Eleven e Max com o vilão Vecna (+)	Sentando-se nas extremidades do sofá e muitas vezes levantando-se pedindo para a personagem Eleven usar seus poderes para salvar a Max (A)
Filmando a sua reação com o celular	DV27 A mesma queria ver a sua reação aos minutos finais (+)	Pensando em como seriam as suas reações (P)
Finalizando o Episódio	DV28 Os momentos de tensão com a personagem Max (+)	Levando as mãos no rosto não querendo ver a morte da personagem, além de falar repetidas vezes que não acreditava que a mesma iria morrer (A)
	DV29 Os momentos de tensão com a personagem Max (+)	Sentimento de desespero quando percebeu que a personagem iria morrer (E)
	DV30 O momento da morte da personagem Max (+)	Sentimento de tristeza e negação, ao não acreditar que ela morreu e até mesmo chorar com a cena (E)
	DV31 Cena da destruição de Hawkins e do vilão vencendo (+)	Ficando literalmente com a boca aberta sem acreditar no que estava diante dos olhos (P)

Terminando o episódio sentada no sofá tentando assimilar o que aconteceu	DV32 Tentar assimilar todos os acontecimentos (+)	Tendo um misto de emoções, sem acreditar em muita coisa que viu e principalmente que a temporada tenha terminado com o vilão vencendo (E)
Assistindo a gravação de si mesma	DV33 Poder ver como a ela se comporta assistindo algo que gosta e quais as suas reações (+)	Sentimento de surpresa por ser tão expressiva, além do sentimento de emoção ao chegar a chorar ao lembrar do porque teve certas reações (E)
	DV34 As várias caretas e expressões que fez enquanto chorava (-)	Incrédula com a quantidade de caretas que faz e pensando como uma pessoa consegue ser tão expressiva dessa forma (P)
Assistindo as reações das pessoas no youtube e vendo as críticas para saber as opiniões das pessoas	DV35 Ver as reações das pessoas para com as cenas e ouvir as teorias e opiniões sobre a temporada (+)	Sentimento de empolgação para saber a opinião das pessoas, levando horas nas redes sem perceber que o tempo passou (E)
	DV36 Algumas teorias envolvendo alguns personagens (-)	Pensando que certas ideias seriam impossíveis (P)

Refletindo sobre a temporada	DV37 Quase não conseguir dormir com a mente tentando absorver tudo o que aconteceu (-)	Um misto de emoções tentando assimilar todos os acontecimentos e possibilidade (E)
	DV38 Ter terminado a série tão rápido (-)	Sentimento de um grande vazio, por não encontrar outra série que traga a mesma empolgação, tendo um sentimento de está “Órfã” de série (E)
	DV39 Ter assistido todos os episódios em um dia (-)	Pensando no porque decidiu assistir tudo de uma vez sendo que agora em que esperar a próxima temporada (P)
	DV40 Abordagem da série sobre saúde mental e o poder da amizade (+)	Pensando em quão atual a temporada foi, em várias aspectos sobre a mente humana e como a amizade ajuda enfrentar tais problemas (P)
Fazendo um momento de registro escrito antes de dormir	DV41 Escrever sobre os acontecimentos e momentos do seu dia, e até mesmo realizar produções de poemas, etc. (+)	Sentimento de satisfação de liberar tudo na forma da escrita e esvaziar a mente, usando até mesmo a escrita como forma de recordação dos dias bons (E)

MVE 1 - ENTREVISTADO 3

E - Experiência: Assistindo ao último episódio da 4ª temporada, que também é o episódio favorito do entrevistado.		
 Quem	 Contexto	
Homem, 21 anos, vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletroeletrônica, consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter novas experiências.	Noite fria, dia do aniversário da esposa, utilizou-se do momento para comemorar com a mesma assistindo ao último episódio que estava sendo esperado e aguardado por ambos	
 Objetivo		
Assistir ao último episódio da 4ª temporada com a esposa, utilizando-se do momento para comemorar o aniversário da mesma.		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Ida ao mercado para compra de guloseimas	EV1 Fazia tempo que não comprava comida para comer enquanto assistia (+)	Alegria e sentimento de empolgação ao encontrar uma série que o fez preparar-se para assistir ao último episódio (E)
	EV2 Comprar as guloseimas que a esposa gosta (+)	Sentimento de alegria e de expectativa para com a reação da esposa ao comprar as guloseimas que a mesma gosta (E)

Organizando o local para a comida	EV3 Praticidade de organizar a comida (+)	Sentimento de satisfeito com praticidade que teve para organizar a comida (E)
	EV4 A comida ficou um pouco distante da cama (-)	Incomodado pela mesma não ter ficado tão próximo como esperado da cama (E)
Preparando os equipamentos audiovisuais	EV5 Preparar o computador e as caixas de som (+)	Sentimento de contentamento por ter conseguido organizar e verificar que estava tudo funcionando (E)
	EV6 Infelizmente não usou uma tv (-)	Ficou um pouco chateado por achar que assistir em uma tv teria sido muito melhor (P)
Preparando o ambiente	EV7 Deixar o ambiente escuro e aconchegante para aproveitar o clima de outono e a ambientação de terror da série (+)	Sentimento de satisfação em conseguir fazer o máximo para aproveitar da melhor forma o momento (E)
Aguardando a esposa chegar da aula para assistirem juntos	EV8 Realizar algumas atividades pessoais e domésticas (+)	Ação de realizar as atividades (A)
	EV9 Realizar algumas atividades pessoais e domésticas (+)	Sensação de tranquilidade tendo em vista que realizar as atividades fez com que a espera fosse irrelevante (E)

Evitando as distrações	EV10 Colocou os smartphones no silencioso e distantes dos mesmos para evitar distrações (+)	Sentimento de satisfação por conseguir evitar que houvesse distrações durante o momento que estivessem assistindo (E)
Se acomodando na cama para assistir ao Episódio	EV11 Poder assistir deitado na cama de maneira aconchegante (+)	Sentiu-se confortável por estar na cama, podendo estar deitado ou sentado sem perder o conforto da acomodação (E)
Comendo durante o episódio	EV12 Ter que se levantar durante o episódio para pegar comida (-)	Sentiu incômodo por ter que estar se levantando para pegar e devolver a comida (E)
	EV13 Acabar sujando a cama com a comida (-)	Chateado por sujar a cama e saber que terá que limpar depois (E)
	EV14 Ter que levantar para devolver o prato e o copo (-)	Sentiu incômodo por ter que estar se levantando para pegar e devolver a comida (E)
	EV15 Estar comendo coisas que gosta (+)	Estar aproveitando a comida que a esposa gosta com a mesma (A)

Assistindo aos momentos de tensão	EV16 Sentir-se empolgado com os acontecimento (+)	Sentimento de empolgação e aflição (E)
	EV17 Sentir-se empolgado com os acontecimento (+)	Levantando-se constantemente e ficando sentado na ponta da cama para prestar atenção (A)
Se incomodando com as soluções fáceis	EV18 Não entender o porquê de certos clichês se repetirem (-)	Questionar o porquê de repetir os mesmos clichês (P)
	EV19 Soluções rasas e sem nenhum nexo com o contexto (-)	Sentir-se incomodado com as resoluções por serem convenientes ao roteiro, como aparecer uma espada do nada para o personagem matar um monstro (E)
Digerindo os acontecimentos	EV20 Não conseguir prever os plot twists (+)	Sentimento de surpresa por não conseguir identificar quais seriam os plots como nas temporadas anteriores (E)
	EV21 Só descobrir certos mistérios junto a protagonista (+)	Sentimento de surpresa por não conseguir descobrir as soluções dos mistérios (E)
Assistindo as cenas finais	EV22 Entender que todos os arcos separados dos personagens foi uma preparação para a resolução (+)	Sentimento de felicidade com toda a preparação do roteiro para o fim (E)

	EV23 Como foi resolvido cada arco (+)	Surpreso com a resolução dos arcos dos personagens (E)
	EV24 Sentir-se empolgado com a resolução e preparação para a próxima temporada (+)	Levantando-se para torcer contra o vilão nas cenas finais (A)
Se levantando para limpar e organizar o quarto	EV25 Ter que organizar e limpar a cama e o quarto (-)	Sentiu-se incomodado por ter que limpar a cama que foi suja com a comida (E)
Compartilhando feedbacks e alimentando as expectativas	EV26 Conversar com a esposa sobre a opinião de ambos referente ao episódio de conclusão (+)	Sentimento de empolgação por perceber na conversa que a mesma percebeu coisas que ele mesmo não tinha prestado atenção (E)
	EV27 Teorizando sobre o que pode vir na última temporada (+)	Sentimento de empolgação e ansiedade com o que esperar da última temporada (E)

MVE 2 - ENTREVISTADO 3

F - Experiência: Assistindo a 4ª temporada da série, que também é a temporada preferida do entrevistado.

 Quem	 Contexto
Homem, 21 anos, vendedor em uma loja de celulares, estudante de eletroeletrônica, consumidor de animes, games e rpg de mesa, interessado em aprender coisas novas e a ter	Decidiu reassistir a série após descobrir que um parente estava assistindo a mesma pela primeira vez, usou desse momento para apresentar

novas experiências.		a série a esposa que nunca tinha assistido.
 Objetivo		
Assistir a 4ª temporada da série disponível na plataforma para concluir a maratona das temporadas que estava fazendo com a esposa.		
 Cena	 Gostou/Não	 +XP
Chegando do trabalho para almoçar	FV1 Um momento de descansar e conversar (+)	Sentimento de prazer e tranquilidade ao poder conversar sobre qualquer coisa e dar uma pausa no trabalho (E)
Ligando o computador e as caixas de som	FV2 A tela do monitor é pequena (-)	Chateado por não assistir em uma tv (E)
	FV3 As caixas de som possuem uma boa qualidade (+)	Sentimento de felicidade pelo som ser de boa qualidade (E)
Acomodando-se na cama para assistir	FV4 A possibilidade de assistir deitado para descansar (+)	Comodidade por poder descansar enquanto assiste (E)
Assistindo a um pedaço do episódio	FV5 Aproveitar os poucos minutos para assistir ao episódio (-)	Sentir-se incomodado por ser poucos minutos para assistir (E)
	FV6 Aproveitar os poucos minutos para assistir ao episódio (+)	Não assistir outra coisa porque nada é tão bom quanto (A)

Parando o episódio para voltar para o trabalho	FV7 Só poder assistir poucos minutos do episódio (-)	Chateado pelo tempo ser tão curto e por atrapalhar a entender algumas situações (E)
	FV8 Ter que muitas vezes parar em cenas importantes (-)	Mesmo o tempo tendo finalizado, o mesmo demorava alguns minutos para terminar a cena e voltar para o trabalho (A)
Chegando do trabalho e indo a casa dos pais	FV9 Visitar os pais (+)	Sentimento de alegria por ver e conversar com os pais (E)
	FV10 Passar um pouco do tempo enquanto aguarda a esposa (+)	Sentimento de alegria por ver e conversar com os pais (E)
Fazendo atividades pessoais enquanto espera a esposa chegar da aula	FV11 Aproveitar para estudar e ver o que tem pra fazer em casa (+)	Sentimento de gostar de ter esse tempo para estudar e adiantar algumas coisa (E)
	FV12 A espera se tornou irrelevante (+)	Conclusão de que o tempo passa depressa e a espera não se torna um problema (P)
Jantando com a esposa	FV13 Momento de compartilhar como foi o dia (+)	Sentimento de felicidade em poder conversar sobre o dia (E)
Ligando o computador e as caixas de som	FV14 A tela do monitor continua pequena (-)	Sentir-se chateado por não ser uma tv com tela maior (E)

	FV15 A tela do monitor continua pequena (-)	Continuar concluindo de que assistir em uma tv seria melhor (P)
	FV16 Qualidade de som perfeita (+)	Concluir que a qualidade de som é muito boa (P)
Acomodando-se na cama para assistir com a esposa	FV17 A cama é um local confortável (+)	Comodidade, pois, assistir no quarto permite que o mesmo fique confortável e que já pronto para quando for dormir (E)
	FV18 Poder estar coberto e já pronto pra dormir se der sono (+)	Comodidade, pois, assistir no quarto permite que o mesmo fique confortável e que já pronto para quando for dormir (E)
Assistindo a continuação do Episódio	FV19 Ter que voltar alguns minutos para recordar o que aconteceu (-)	Sente-se chateado por ter que muitas vezes voltar alguns minutos do episódio pra relembrar o que foi visto a tarde (E)
	FV20 Ter a comodidade de ao fim do episódio permanecer deitado e não precisar passar para o próximo episódio, tendo em vista que a plataforma faz isso automaticamente (+)	Gosta de não precisar se levantar para passar o episódio (E)

Comentando sobre as histórias dos episódios com a esposa	FV21 O roteiro está muito mais trabalhado (+)	Sentimento de alegria pela história ser muito melhor até mesmo do que a primeira temporada (E)
	FV22 Apesar do roteiro estar muito mais trabalhado, o mesmo ainda possui furos (-)	Concluir que alguns furos poderiam ser evitados (P)
	FV23 Alguns personagens foram melhores desenvolvidos, já outros não (-)	Sentimento de chateação por personagens importantes serem escanteados (E)
	FV24 Feedback da esposa referente a série (+)	Sentimento de gostar do feedback da esposa e ver que ela conseguiu assimilar coisas que ele não viu (E)
Discutindo sobre detalhes da temporada	FV25 Ambientação de terror noturno (+)	Sentimento de gostar muito mais dessa temporada por a mesma ter abraçado as cenas de terror em ambientação noturna em quase todos os episódios (E)

	FV26 A música teve importância na história (+)	Sentimento de gostar que a além de a trilha sonora ser boa, a mesma foi usada como um elemento chave na temporada (E)
Finalizando a temporada	FV27 As conclusões dos arcos foram muito boas (+)	Gostar da maneira que os arcos foram desenrolados e concluídos (E)
	FV28 Ter que esperar a próxima temporada (-)	Sentir-se “Orfão” de série por ter que esperar até a próxima temporada estrear (E)
Preparando-se para dormir	FV29 Fazer um lanche (+)	Tirar um tempo ainda para fazer um pequeno lanche (A)
	FV30 Tomar banho para relaxar (+)	Tomar banho e dormir (A)

MVE 1 - ENTREVISTADA 4

G - Experiência: Assistindo a primeira temporada da série

 Quem	 Contexto
Mulher, 27 anos, pedagoga, empresária no setor de comércio de vestuário, corretora de TCC, minimalista, metódica, detalhista, pontual, comunicativa, extrovertida, ama crianças, gosta de cores neutras, amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das músicas da década de 80.	Período de isolamento causado pela pandemia da covid-19, a entrevistada encontrava-se isolada com a família em sua casa, trabalhando em sua loja através de vendas online. A mesma descobriu a série através da postagem do perfil da Netflix no instagram sobre

		a segunda temporada da mesma. A música tema da série usada no trailer, assim como a estética oitentista/minimalista da logo da série em neon, chamaram a atenção da mesma de imediato, instigando-a a querer conhecer a série.	
 Objetivo			
Conhecer a nova série da netflix que possui uma trilha sonora e uma estética muito interessante.			
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex	
O convite do pai para assistirem algo juntos	GV1 O pai fez pipoca para assistirem (+)		Sentimento de alegria, pois a mesma gosta de assistir comendo algo, principalmente pipoca (E)
Fechando as janelas da sala para que a mesma fique escura	GV2 Assistir no escuro (+)		Sentimento de tranquilidade, pois a mesma prefere assistir e ficar em ambientes mais escuros (+)
Iniciando a série na sala com o pai	GV3 Arrumar algo que possam fazer juntos durante a pandemia (+)		Sentimento de felicidade, pois conseguiram achar algo para fazerem juntos no período de isolamento (E)

	GV4 Assistir acompanhada (-)	Sentimento de incomodada, pois as conversas paralelas atrapalham (E)
Assistindo a cena inicial do primeiro episódio	GV5 A cena inicial já começa com uma morte aterrorizante (-)	Sentimento de medo, por não gostar de terror e ficar apreensiva com o que poderia vir no resto do episódio (E)
	GV6 Trilha sonora (+)	Sentimento de empolgação, a trilha sonora foi o que fez a mesma continuar assistindo (E)
Pausando o episódio para pedir silêncio	GV7 Comentários paralelos (-)	Sentimento de irritação mediante os comentários paralelos (E)
	GV8 Comentários chatos (-)	Ter que parar e pedir silêncio para poder prestar a atenção na série (A)
Continuando a assistir aos episódios	GV9 A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (-)	Sentimento de tensão , a mesma se viu nervosa e preocupada com o personagem (E)
	GV10 A cena da perseguição e desaparecimento do personagem Will (+)	Sentimento de curiosidade em descobrir o que estava acontecendo (E)

	GV11 A forma como a cena do Will a deixou curiosa (+)	Pensando no que poderia ser aquilo que levou o personagem (P)
	GV12 A forma como o xerife não levou em conta a notícia do desaparecimento do personagem (-)	Sentimento de raiva pelo pouco caso feito por ele (E)
	GV13 A cena na qual a Joyce (mãe do personagem Will) recebe uma ligação do filho e de nada as luzes começam a piscar e uma criatura começa a sair da parede (+)	Pausou a cena com medo (A)
	GV14 A cena na qual a Joyce (mãe do personagem Will) recebe uma ligação do filho e de nada as luzes começam a piscar e uma criatura começa a sair da parede (+)	Pensou e assimilou a cena com uma cena de exorcismo (P)
O pai desistiu de assistir no 2º episódio e foi embora	GV15 Agora estava sozinha (+)	Sentimento de alegria porque não teria mais interrupções (E)
Continuou assistindo a série	GV16 Pode aproveitar o momento sem interrupções (+)	Sentimento de satisfação porque pode prestar mais atenção nas cenas (E)

	GV17 A cena da primeira demonstração dos poderes da Onze, onde ela pára o ventilador com a mente (+)	Sentimento de surpresa, pois foi onde viu a primeira demonstração de poderes da personagem (E)
	GV18 A cena que a personagem Onze começa a se esconder por baixo de panos (-)	Pensou que a personagem era esquisita e maluca (P)
	GV19 A ligação e cuidado dos 4 protagonistas para com a personagem Onze (+)	Sentimento de alegria, pois achou muito legal a forma com que eles a protegiam e cuidavam dela (E)
Terminando a temporada	GV20 A cena da Onze desaparecendo junto com o monstro Demongorgon (+)	Achou um pouco óbvio que a Onze não tinha morrido (P)
Parando de assistir para arrumar a cozinha	GV21 Pausar o episódio para limpar a cozinha (-)	Sentimento de chateação, pois não gosta de pausar os episódios (E)
Os pais estavam usando a sala para assistir jornal	GV22 Ter que deixar de assistir na tv para assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, não há comparação entre o tamanho das telas da TV e do celular (E)

Continuando o episódio pelo celular no quarto	GV23 Ter que assistir no celular (-)	Sentimento de chateação, pois, tem que colocar a tela perto dos olhos devido ao seu problema de vista, além de ficar refém da durabilidade da carga da bateria do celular (E)
Parando de assistir por causa da dor nos olhos	GV24 Ter que parar de continuar assistindo (-)	Sentimento de agonia, pois queria saber o que iria acontecer nos próximos episódios (E)
Fazendo estudo bíblico e indo dormir	GV25 Finalizar a noite lendo a bíblia (+)	Sentimento de gratidão, por estar empenhada em sempre ler e estudar a bíblia antes de dormir (E)

MVE 2 - ENTREVISTADA 4

H - Experiência: Assistindo ao último episódio da 4ª temporada, que também é o favorito da entrevistada.

 Quem	 Contexto
Mulher, 27 anos, pedagoga, empresária no setor de comércio de vestuário, corretora de TCC, minimalista, metódica, detalhista, pontual, comunicativa, extrovertida, ama crianças, gosta de cores neutras, amante de filmes de ação e aventura e ouvinte das músicas da década de 80.	Noite comum após um dia corriqueiro de trabalho da entrevistada. A mesma encontrava-se trabalhando em três escolas, uma da rede municipal, uma estadual e outra da rede privada, trabalhando assim durante os três turnos. Preferiu assistir ao último

		episódio da 4ª temporada após o lançamento das frequências no diário digital, pois era um momento no qual não haveria elementos externos que poderiam desviar a sua atenção do mesmo.
 Objetivo		
Finalizar a 4ª temporada de Stranger Things.		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Chegando da escola às 22h	HV1 Estar super cansada (-)	Sentimento de chateação por estar muito cansada (E)
	HV2 Finalmente estar em casa (+)	Sentimento de agradecimento por estar em casa e agora teria um tempinho para si (E)
Tomando banho, jantar e organizar o quarto	HV3 Ter esses momentos para se distrair, relaxar e descansar a mente de toda correria do dia (+)	Sentimento de alívio, por ter esses momentos em casa (E)
Lançando a frequência dos alunos	HV4 Ser obrigada a lançar as notas no dia da aula (-)	Pensamento de que bem que poderiam permitir lançar as frequências no dia posterior, pois a mesma só queria descansar um pouco, ler seus livros e se desligar da escola (P)

	HV5 Se não lançar no dia leva advertência e a mesma odeia receber reclamação (-)	Sentimento de irritação, por ser obrigada a fazer o lançamento e saber que se não lançar, vai receber reclamação (E)
Realizando o devocional	HV6 O conhecimento sobre Deus e a vida cristã (+)	Sentimento de interesse e empolgação na busca por entender cada vez mais sobre a vida com Cristo (E)
	HV7 Ler aquilo que gosta (+)	Ação de tecer comentários e fazer reflexões sobre as coisas que chamam a atenção da mesma (A)
	HV8 Fazer Oração (+)	Ação de ajoelhar-se ao pé da cama e agradecer pelo dia, contar as coisas que aconteceram durante o dia e fazer seus pedidos, sempre agindo como se estivesse conversando com um best friend (A)

	HV9 Fazer Oração (+)	Sentimento de agradecimento e de alívio, como se todo o peso do dia saísse dos seus ombros naquele momento (E)
	HV10 Colocar música de fundo (+)	Sentimento de calma, pois a música ajuda a mesma a relaxar e acalmar a ansiedade e desacelerar da correira do dia (E)
	HV11 Fazer anotações sobre a leitura (+)	Sentimento de empolgação e emoção, com o tanto que consegue aprender e gravar as informações em sua mente conforme vai fazendo as anotações (E)
Assistindo ao último episódio	HV12 Saber que a temporada estava terminando (+)	Sentimento de ansiedade por ser o último episódio e por descobrir como a temporada seria finalizada (E)
	HV13 A cena do Eddie tocando Metallica em cima do trailer (+)	Sentimento de empolgação com o desenrolar da cena e por ter rock na trilha sonora (E)

	HV14 Os morcegos do mundo invertido (-)	Sentimento de medo por causa das criaturas (E)
	HV15 A cena em que o Vecna se aparece fisicamente para os protagonistas no mundo invertido (+)	Sentimento de medo, a mesma se assustou (E)
	HV16 A cena em que o Vecna se aparece fisicamente para os protagonistas no mundo invertido (+)	Decidiu acender a luz do quarto onde estava (A)
	HV17 A morte da Max (-)	Sentimento de Tristeza e pena pela morte da sua personagem preferida (E)
	HV18 A morte da Max (-)	Começou a chorar pela morte da personagem (A)
Pausando o episódio	HV19 Chorou que começou a sentir dores de cabeça (-)	Pensamento de porque estava chorando tanto por uma personagem (P)
Continuando o episódio	HV20 A morte do Eddie (-)	Sentimento de tristeza pela morte do personagem (E)
	HV21 A morte do Eddie (-)	Começou a chorar pela morte do personagem (A)

	HV22 A cena em que o céu começa a nevar e a escurecer (+)	Sentimento de ansiedade e agonia pelo desespero dos personagens (E)
	HV23 A cena em que o céu começa a nevar e a escurecer (+)	Gesticulando e falando com si mesma: O Vecna vai conseguir vencer o povo (A)
Finalizando o episódio	HV24 A ascensão e triunfo do Vecna (-)	Sentimento de raiva e indignação pelo vilão ter vencido no final (E)
	HV25 A ascensão e triunfo do Vecna (-)	Pensamento de que não é possível que o Vecna iria vencer no fim (P)
Refletindo sobre o episódio	HV26 A morte da Max (-)	Sentimento de tristeza pela personagem ter morrido (E)
	HV27 A Onze não fez nada além de chorar (-)	Sentimento de dó e tristeza pela perda da mesma em relação a Max (E)
	HV28 A Onze não fez nada além de chorar (-)	Sentimento de raiva por a mesma não ter usado os seus poderes para fazer algo, e ficar somente chorando (E)

Colocando o celular para carregar e indo dormir	HV29 Ter chorado tanto que a cabeça doeu e ter tido raiva com a inércia da Onze (-)	Sentimento de exaustão pelo choro e raiva, junto ao cansaço do dia de trabalho e a ansiedade por querer assistir ao último episódio (E)
	HV30 Deixar tudo de lado e ir dormir (+)	Apagou as luzes e foi direto dormir (A)

MVE 1 - ENTREVISTADA 5

I - Experiência: Assistindo e conhecendo a 1ª temporada da série.

 Quem	 Contexto
Mulher, 34 anos, assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos. Extrovertida, bem humorada, apaixonada por música, assim como por séries, principalmente as séries médicas. Possui uma personalidade reservada, é uma pessoa caseira, evita sair de casa sem necessidade, gosta de ter o seu espaço, se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros. Devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, enquanto faz outra coisa, como por exemplo, almoçar.	Em um domingo no shopping, junto de amigos próximos, ouviu falar da série após a mesma se tornar assunto comentado na roda de conversa. Sentiu interesse em assistir, mas principalmente, decidiu conhecê-la para poder falar sobre o assunto e participar das conversas sobre a mesma.
 Objetivo	

Conhecer a série a qual seus amigos estavam conversando, para que pudesse participar e se integrar na conversa.

 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Chegando do trabalho	IV1 Colocar roupas leves e confortáveis para amenizar o calor (+)	Sentimento de felicidade, pois, gosta muito de sentir-se confortável (E)
	IV2 Chegar suada do trabalho (-)	Sentimento de irritação, pois a mesma não gosta de sentir calor (E)
Começando a assistir enquanto almoça	IV3 Ficou presa na série nos primeiros 10 minutos (+)	Sentimento de empolgação por ver que a série se passa nos anos 80 (E)
Assistindo aos primeiros episódios	IV4 Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois a mesma, apesar de não ter vivenciado essa época, acha a mesma incrível (E)
	IV5 As roupas e maquiagens usadas na época (+)	Sentimento de empolgação, por achar interessante a forma como se vestiam nessa época (E)

	IV6 A trilha sonora dos anos 80 (+)	Sentimento de alegria, pois a mesma tem uma relação íntima com a música e tem um apreço pelas músicas dessa década (E)
	IV7 As cenas com os jogos de fliperama e os de tabuleiro (+)	Sentimento de alegria por achar tudo muito interessante (E)
	IV8 A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Pensou e recordou-se das suas amigadas da época de escola, pois, a interação dos personagens assemelhava-se muito com a da entrevistada com os seus colegas (P)
	IV9 A interação de amizade entre as 4 crianças protagonistas (+)	Sentimento de nostalgia por se lembrar da sua infância (E)
Parando de assistir para ir trabalhar	IV10 Ter que pausar o episódio (-)	Sentimento de irritação, por além de ter que pausar o episódio, acaba ficando perdida em relação ao enredo quando volta a assistir (E)
Voltando do trabalho e indo jantar	IV11 Poder jantar sozinha e assistir em paz (+)	Sentimento de alegria, por poder assistir sem irritações (E)

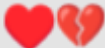
	IV12 O irmão assistindo sem fones de ouvido ao seu lado (-)	Sentimento de irritação por ser atrapalhada pelo som e não conseguir concentrar-se (E)
Assistindo durante o jantar	IV13 Poder iniciar de onde parou (+)	Sentimento de agradecimento, por, poder voltar a assistir de onde parou e se precisar, ter a comodidade de voltar alguns minutos para recordar os acontecimentos (E)
	IV14 Apresentação da doença do personagem Dustin (+)	Sentimento de curiosidade por querer conhecer mais sobre essa doença (E)
	IV15 A mobilização para encontrar o personagem desaparecido (+)	Sentiu-se comovida por toda a situação (E)
Parando o episódio para tomar banho e se arrumar	IV16 Tomar um banho sem pressa (+)	Sentimento de relaxamento, pois é um momento em que a mesma consegue sentir-se leve (E)
	IV17 Ser incomodada durante o banho (-)	Sentimento de raiva por estar sendo incomodada em seu momento de relaxamento (E)

	IV18 Escutar música durante o banho (+)	Sentimento de alegria, pois ama música (E)
Terminando o episódio no quarto antes de dormir	IV19 A valentia que a mãe do Will mostrou para provar que o filho estava vivo (+)	Pensou e sentiu vontade de entrar em tela para abraçar a personagem e dar força para a mesma (P)
	IV20 A demonstração dos poderes da Onze para proteger os amigos dos garotos mais velhos (+)	Sentimento de empolgação ao ver a mesma usando os poderes (E)
Finalizando a noite e indo dormir	IV21 Ser vencida pelo sono (-)	Sentimento de irritação, pois, não gosta de parar o episódio (E)
	IV22 Fazer sua oração (+)	Sentimento de agradecimento, pois, é um momento de falar com Deus e agradecer por tudo (E)
	IV23 Colocar fones de ouvido e ouvir uma meditação guiada (+)	Sentimento de relaxamento, pois, a meditação faz a mesma dormir melhor (E)

MVE 2 - ENTREVISTADA 5

J - Experiência: Assistindo a 4ª temporada da série, que é a temporada favorita da entrevistada.

	
Quem	Contexto

Mulher, 34 anos, assistente administrativo em um supermercado, fisioterapeuta domiciliar, professora de pilates e cantora de eventos. Extrovertida, bem humorada, apaixonada por música, assim como por séries, principalmente as séries médicas. Possui uma personalidade reservada, é uma pessoa caseira, evita sair de casa sem necessidade, gosta de ter o seu espaço, se sente realizada ao ajudar pessoas e a resolver problemas, onde muitas vezes se abnega de si mesma em prol dos outros. Devido a vida corrida, quase sempre assiste nos momentos em que consegue estar com o celular em sua frente, enquanto faz outra coisa, como por exemplo, almoçar.	Dia intenso de trabalho entre os dois vínculos da entrevistada, que mesmo com o cansaço entre um turno e outro, a mesma ainda usa dos pequenos espaços de tempo para assistir a temporada.	
 Objetivo		
Assistir a 4ª temporada da série.		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Acordando às 7h da manhã	JV1 Meditação matinal, junto com oração e devocional (+)	Sentimento de alegria, onde se sente em paz consigo mesma (E)
	JV2 A correria da rotina (-)	Sentimento de irritação, pois, não gosta de ter que lidar com a rotina corrida logo pela manhã (E)
	JV3 Tomar banho às pressas (-)	Sentimento de irritação, pois, não pode passar o tempo que desejaria no banho (E)

	JV4 Verificar o email e as redes sociais (+)	Sentimento de dever cumprido, pois, usa esse tempo para responder mensagens importantes (E)
Iniciando no primeiro emprego às 8h da manhã	JV5 Ter que lidar com o público (-)	Pensamento de que quem trabalha com atendimento ao público, deveria ir direto para o céu (P)
	JV6 Ser o faz tudo, tendo que se dividir entre a parte burocrática das notas fiscais e ter que ir para o caixa e atender o público (-)	Sentimento de chateação, ao ter que se dividir em várias áreas (E)
	JV7 O momento em que trabalha somente com as notas fiscais (+)	Sentimento de alegria ao estar trabalhando no seu cantinho isolado (E)
Chegando em casa para almoçar	JV8 Voltar para casa caminhando ao sol (-)	Sentimento de irritação, pois, não suporta o calor (E)
	JV9 Usar esse tempo do trajeto para responder os grupos e mensagens (+)	Sentimento de felicidade, pois, é um momento em que interage com os amigos (E)
Começando a assistir a 4ª temporada enquanto almoça	JV10 Poder assistir a série e se desligar da correria (+)	Sentimento de alegria em poder fazer algo que gosta (E)
Assistindo as primeiras cenas	JV11 O amadurecimento dos personagens (+)	Sentimento de felicidade ao poder ver esses personagens evoluindo (E)

	JV12 A introdução dos novos personagens (+)	Sentimento de empolgação, pelos novos personagens trazerem novas nuances para a história (E)
Terminando de almoçar e indo assistir deitada na cama no quarto	JV13 Conseguir focar melhor no episódio e não ter interrupções externas (+)	Sentimento de conforto, pois, é assistindo pelo celular em seu quarto que a mesma consegue se isolar das interrupções externas (E)
Pausando o episódio para ir ao segundo trabalho	JV14 Ter que pausar episódio, onde, em sua maioria das vezes, está em uma parte importante (-)	Sentimento de incômodo ao ter que pausar o episódio, muitas vezes levanto a mesma a se atrasar para o trabalho por ficar adiando (E)
Realizando os atendimentos a domicílio	JV15 Ter que muitas vezes ir andando para a casa do cliente, carregando peso na bolsa (-)	Sentimento de irritação por ter que carregar o peso dos equipamentos (E)
	JV16 Poder trabalhar com idosos (+)	Sentimento de felicidade por poder trabalhar com pacientes idosos (E)
	JV17 Ter momentos engraçados com os pacientes (+)	Sentimento de alegria ao ouvir e compartilhar histórias com os pacientes (E)

Dando aula na clínica de fisioterapia	JV18 Trabalhar dando aula de pilates (+)	Sentimento de felicidade, pois, dos seus empregos, dar aula de pilates é o que a mesma mais gosta (E)
Chegando em casa às 18h30min	JV19 Ir direto para cozinha jantar (+)	Sentimento de felicidade, pois, gosta de comer assim que chega da clínica (E)
	JV20 Vestir roupas mais confortáveis (+)	Sentimento de conforto por vestir-se com roupas mais largas (E)
Continuando ao episódio enquanto janta	JV21 Ter que voltar alguns minutos do episódio para que consiga recordar o que estava acontecendo antes (-)	Sentimento de chateação, pois, na maioria das vezes acaba tendo que voltar o episódio para poder lembrar dos acontecimentos (E)
Indo para o quarto assistir	JV22 Ter que voltar o episódio algumas vezes por ter cochilado (-)	Sentimento de chateação, pois, por causa do cansaço, a mesma acabava perdendo detalhes dos episódios (E)
Finalizando o episódio e indo dormir	JV23 Não conseguir continuar assistindo após a meia noite (-)	Sentimento de chateação, pois, a mesma não conseguia assistir a após a meia noite como fazia quando era mais jovem, devido ao sono (E)

MVE - ENTREVISTADO 6

K - Experiência: Primeiro contato com a série Stranger Things		
 Quem	 Contexto	
Homem, 34, bordador industrial, extrovertido, equilibrado entre o sério e engraçado, meio nerd, despretensioso, gosta de séries, animes e de ler, mas não gosta de filmes com filmagens e efeitos especiais antigos, com isso, considera-se a si mesmo como um falso nerd, por nunca ter conseguido assistir Star Wars.	Dia comum e rotineiro, trabalhou até às 14h, foi à academia, tinha mais tempo livre pois ainda era solteiro. Decidiu assistir a série depois de ter recebido recomendações nas redes sociais e de pessoas ao seu redor, mas não gostou da série pois o fez recordar de filmes e séries antigas as quais o mesmo as consideram produções ruins.	
 Objetivo		
Conhecer a nova série de ficção científica da Netflix que estava sendo muito recomendada.		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex
Acordando e se organizando para ir trabalhar	KV1 Acordar cedo (+)	Sensação de felicidade, pois prefere acordar cedo para ter mais disposição durante o dia e poder aproveitar o mesmo por mais tempo (E)

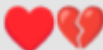
Iniciando no trabalho às 6h da manhã	KV2 Não ser seletivo no trabalho (+)	Conclusão de que se não for seletivo com as atividades no trabalho, evita ter dias bons ou ruins por fazer escolhas (P)
	KV3 Resolver problemas mecânicos das máquinas de bordado (-)	Aumento de estresse e raiva, pois além de serem problemas complicados de resolver, muitas vezes, tem que aguardar o técnico chegar e para isso, toda a produção é paralisada (E)
Saindo do trabalho e indo para academia	KV4 Academia vazia (+)	Sentimento de felicidade, tendo em vista que além de pegar a academia vazia nesse horário, poderia seguir o treino sem precisar aguardar para usar as outras máquinas de exercício (E)
	KV5 Treino de Perna (+)	Concluiu que prefere malhar perna para não ficar com músculos superiores e as pernas finas (P)
	KV6 Treino de ombro (-)	Ação de evitar exercícios de ombro, pois o mesmo é responsável por liberar

		o hormônio do estresse, e isso o incomoda (A)
Terminando o treino e chegando em casa	KV7 Preparar o pós treino com whey e BCA (+)	Sentimento de bem estar, pois estava repondo as energias (E)
Indo almoçar	KV8 Comer comida caseira, principalmente feijão e arroz (+)	Sentimento de prazer, ao chegar e poder comer o que gosta (E)
Indo assistir pelo notebook	KV9 Permitir assistir aos animes e séries de vários sites diferentes (+)	Sentimento de alegria, pois com o acesso a internet, ele podia assistir o que quisesse em vários sites (E)
Assistindo ao anime Naruto	KV10 Os episódios canônicos (+)	Sentimento de alegria, pois a história principal era muito boa (E)
	KV11 Assistir a 3 episódios feelers em sequência (-)	Sentimento de tédio, pois os episódios feelers não contém nenhuma ligação com a história principal (E)
Desistindo de assistir Naruto e começando a assistir Stranger Things	KV12 A cena de abertura clichê (-)	Sentimento de tédio, ao ver que a cena de abertura não tinha nada de inovador (E)
Assistindo ao primeiro episódio de Stranger Things	KV13 Semelhanças com o filme O Domo (+)	Concluiu que a série poderia ser boa por ter semelhanças com o filme Domo, a qual gostou de assistir (P)

	KV14 Sequências de clichês já visto em várias outras produções (-)	Sentimento de tédio, pois ao ver mais do mesmo, sentiu-se desgastado ao assistir a série (E)
Terminando ao primeiro episódio	KV15 Fim do primeiro episódio (+)	Sentimento de exaustão, pois o episódio parecia que não iria terminar mais (E)
Começando ao segundo episódio	KV16 Romance clichê entre os personagens adolescentes (-)	Desistiu de assistir e voltou a assistir ao anime Naruto (A)
Assistindo Naruto até às 21h	KV17 Continuar a história (+)	Sentimento misto de satisfação, quando conseguia os episódios da história principal, e tédio, quando chegava os episódios feelers (E)
Parando de assistir para comer	KV18 Comidas leves (+)	Evitava comidas pesadas à noite, só comia para não sentir fome durante a noite (A)
Indo tomar banho e indo dormir	KV19 Dormir cedo (+)	Concluiu que dormir cedo era melhor, pois, por levantar cedo para trabalhar, não podia passar o dia enfadado (P)

MVE - ENTREVISTADO 7

L - Experiência: Conhecendo e assistindo a série

 Quem	 Contexto	
Homem, 47 anos, pai e atualmente trabalha como vendedor, porém já teve experiências em diversas áreas. É uma pessoa reservada, amante da literatura, principalmente de filosofia, teologia e geopolítica. Gosta de pessoas, mas prefere trabalhar sozinho. Diz ter medo de si próprio, pois não sabe de onde veio e não sabe para onde vai. Gosta muito de filmes e séries, porém, produções que tenham conteúdo inteligente. Se considera um investigador de coisas suspeitas fora da estrutura moral e busca da plenitude junto à moral. Não é religioso, mas gosta de ter um relacionamento com Deus. Gosta da estrutura, do conceito e do sentimento de família. Gosta de coisas novas, mas se sente confortável com o tradicional. É um amante da cultura inglesa, é conservador, porém não abomina e gosta de estudar o socialismo.	O mesmo conheceu a série através das recomendações da própria plataforma da netflix. No período em que começou a assistir a série, a mesma já estava com as quatro temporadas disponíveis. O mesmo estava passando por um aperto financeiro, pois tudo o que tinha de recursos, estava aplicando na construção da sua casa. O mesmo tinha pouco tempo para finalizar, pois, estava com prazo para sair da casa em que morava, a qual era alugada. Por causa da situação em que estava, sabia que após a mudança, teria que passar um período de tempo sem internet, pois, não teria condições de adquirir um plano de internet depois que saísse de casa. Com isso, usou de curto espaço de tempo para assistir a série sempre que tinha tempo livre.	
 Objetivo		
Assistir a uma nova série de ficção científica que se passa nos anos 80		
 Cena	 Gostou/Não	 R.Ex

Acordando entre às 10h e 12h	LV1 Ter que trocar o dia pela noite (-)	Sentimento de incômodo, pois não dormir no que seria o horário correto prejudicava a sua saúde (E)
	LV2 Dormir durante o dia (-)	Sentimento de impotência, em estar dormindo ao invés de trabalhando (E)
	LV3 Dormir durante o dia (-)	Pensamento de que ao invés de dormir, aquele horário era para o mesmo estar trabalhando junto com as outras pessoas (P)
Momento de leitura e escrita	LV4 Ler sobre filosofia, teologia e geopolítica (+)	Sentimento de prazer, pois é um amante da leitura e não consegue trocá-la por nada (E)
Almoço em família	LV5 Almoçar à mesa junto com a esposa e filhos (+)	Sentimento de realização, para o mesmo era um ato de comunhão, uma tradição importante. Por mais que na realizada tratasse de uma momento muitas vezes de caos, ele se sentia realizado (E)
Momento pós almoço	LV6 Retorno a leitura (+)	Sentimento de prazer, pois é a algo que gosta de fazer

		constantemente (E)
	LV7 Fazer alguns trabalhos extras (+)	Realizava trabalhos extras como montador de móveis para juntar dinheiro para a construção da casa, a qual o mesmo fazia aos fins de semana (A)
Indo trabalhar	LV8 Pegar o ônibus às 15:30h (-)	Sentimento de chateação, pois, passava mais de 3h dentro do ônibus na região metropolitana de Recife para chegar no trabalho próximo às 19h (E)
Durante a viagem	LV9 Poder ler durante a viagem (+)	Sentimento de alegria, pois era um momento em que dava tempo de ler bastante (E)
	LV10 Ter que parar de ler quando alguém sentava no banco ao lado (-)	Sentia-se incomodado, pois, por educação e por prezar as relações, para a leitura para conversar com a pessoa ao lado (E)
Chegando no trabalho	LV11 Jantando antes de iniciar o expediente (+)	Sentimento de alegria, pois era um momento de interação entre as relações (E)

Iniciando o trabalho	LV12 Benefícios oferecidos (+)	Sentimento de conforto, pois, era através da remuneração e dos benefícios que o mesmo conseguia sustentar a família a construir a casa (E)
	LV13 Trabalhar durante a noite (-)	Sentimento de chateação, pois, o mesmo considerava trabalhar a noite ruim (E)
Saindo do trabalho e chegando em casa às 3:30h	LV14 Momento de silêncio e calma (+)	Sentimento de alegria, pois estava tudo calmo e agora o mesmo poderia assistir em paz (E)
Iniciando a primeira temporada	LV15 Início um pouco bobo (-)	Pensamento de se seria uma série boa ou mais um passatempo (P)
Assistindo ao primeiro episódio	LV16 A atriz principal (-)	Sentimento de irrelevância, a mesma não chamou sua atenção na primeira temporada (E)
	LV17 Ambientação anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois quando a ambientação oitentista se tornou mais presente, acabou prendendo o mesmo

		(E)
	LV18 Transportado para os anos 80 (+)	Sentimento de empolgação, pois, sentiu-se como se tivesse sido transportado para os anos 80, a qual é um ano que o mesmo possui muitas afinidades nos mais diversos contextos (E)
Assistindo ao fim do episódio	LV19 A semelhança com o filme goonies e com o filme ET (+)	Pensamento de como a amizade entre os personagens principais se assemelhava com a do filme Goonies, e várias cenas se pareciam com o filme ET, lançados nos anos 80 (P)
	LV20 Trilha sonora empolgante (+)	Pensamento de assim como todo filme dos anos 80, independente do gênero, é marcado pela trilha sonora, essa série possui uma trilha impecável (P)
	LV21 Atriz Winona Ryder (+)	Sentimento de empolgação, pois o mesmo é fã da atriz Winona Ryder, que interpreta a mãe do

		Will (E)
Assistindo aos demais episódios	LV22 Juntar as peças para descobrir o mistério (+)	Sentimento de empolgação, pois o mesmo tem em si sentimento de buscar a verdade (E)
	LV23 Apresentação do mundo invertido (+)	Sentimento de surpresa, pois, foi aí que a história da série o prendeu definitivamente, pois o mesmo tem muita curiosidade sobre os estudos de mundos paralelos (E)
	LV24 Ambientação do suspense (+)	Sentimento de empolgação, a série apresentando o mundo invertido com uma linha de suspense que o empolgou (E)
A cena da busca e o encontro com Will	LV25 A amizade dos personagens protagonistas (+)	Sentimento de felicidade, pois ao ver a amizade entre os personagens, e a mudança de moral do personagem que é mal virar bom, o mesmo assimilou a sua vida de infância, onde era carente de amizades por ser muito reservado (E)

	LV26 A amizade dos personagens protagonistas (+)	Pensamento de como aquela série e sua temática parecia ter sido feita para ele (P)
--	--	--