

"AINDA BEM QUE TEMOS O YOUTUBE PRA RECORDAR" A NOSTALGIA COMO EXPERIÊNCIA MEDIADA NOS VÍDEOS DE DIGIMON NO YOUTUBE

"THANK GOODNESS WE HAVE YOUTUBE TO REMEMBER": NOSTALGIA AS A MEDIATED EXPERIENCE IN DIGIMON ADVENTURE VIDEOS ON YOUTUBE

Dionisio de Almeida Brazo ¹

Resumo

O presente estudo investiga como a nostalgia é mobilizada em comentários de vídeos de abertura e músicas-tema de Digimon no YouTube. A pesquisa analisa seis vídeos e 143 comentários em língua portuguesa, selecionados entre os mais curtidos, a partir de uma abordagem qualitativa e indutiva. Em diálogo com estudos sobre memória, mídia, plataformas e nostalgia, são identificadas quatro formas de manifestação nostálgica: memória vivida, lembranças da infância, herança afetiva e emoção explicitamente enunciada. Os resultados evidenciam que a nostalgia se manifesta na tensão entre diferentes disposições afetivas e formas de relação com o passado. A análise também demonstra que o YouTube participa da reativação, da circulação e da atualização dessas memórias. Conclui-se que a nostalgia constitui uma experiência socialmente mediada, produzida na relação entre sujeitos, objetos midiáticos e materialidades das plataformas digitais.

Palavras-chave

Nostalgia; Memória; Animação; Plataformas.

Abstract

This study investigates how nostalgia is mobilized in YouTube comments on Digimon opening videos and theme songs. Using a qualitative and inductive approach, the research analyzes six videos and 143 Portuguese-language comments selected from among the most liked. Drawing on studies regarding memory, media, platforms, and nostalgia, four forms of nostalgic manifestation are identified: lived memory, childhood recollections, affective heritage, and explicitly stated emotion. The results show that nostalgia manifests within the tension between different affective dispositions and ways of relating to the past. The analysis also demonstrates that YouTube plays a role in the reactivation, circulation, and updating of these memories. It concludes that nostalgia constitutes a socially mediated experience, produced through the relationship between subjects, media objects, and the materialities of digital platforms.

Keywords

Nostalgia; Memory; Animation; Platforms.

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em Cultura e Territorialidades, Bacharel em Turismo, ambos também pela UFF, e Historiador pelo Colégio Pedro II. E-mail: dionisioalmeida@id.uff.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4043-5853>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0724580675346045>.

Introdução

A nostalgia tem se consolidado como um elemento relevante da cultura midiática contemporânea, atravessando práticas de consumo (Capanema; Gonçalves, 2024; Cross, 2015), estratégias televisuais (Brazo, 2025) e formas de rememoração do passado (Gozzi, 2024), constituindo um "mercado da nostalgia" (Ribeiro, 2018) em que o passado é constantemente utilizado como ativo econômico. Em um contexto marcado pela plataformização da memória², com a ampla circulação de conteúdos audiovisuais do passado em ambientes digitais, produtos culturais originalmente associados e consumidos na infância se tornam presentes, reatualizando lembranças, afetos e pertencimentos.

Nesse cenário, animações japonesas (animês) exibidas na televisão brasileira nas décadas de 1990 e 2000 ocupam lugar privilegiado na constituição de experiências nostálgicas (Brazo, 2025), especialmente entre sujeitos que vivenciaram sua circulação no fluxo televisivo. Entre esses produtos, as duas primeiras temporadas de *Digimon Adventure* (TV Fuji, 1999-2001) destacam-se não apenas por sua ampla circulação na televisão aberta e fechada, mas também pela permanência de seus fragmentos, em especial as aberturas e as músicas-tema, em plataformas de compartilhamento de vídeo.

A narrativa do animê acompanha oito crianças que são transportadas para o mundo digital, universo habitado por criaturas chamadas digimon (*digital monster*). Cada criança recebe um parceiro digimon e um dispositivo digital (*digivice*), que permite a evolução das criaturas durante as batalhas. Ao longo da série, as protagonistas enfrentam diferentes ameaças que colocam em risco tanto o mundo digital quanto o mundo humano, descobrindo gradualmente que foram escolhidos para restaurar o equilíbrio entre esses dois planos.

A série faz parte da franquia de Digimon³, que conta com mais oito produções animadas, além de outros produtos midiáticos, como jogos, brinquedos e peças teatrais. Foi exibida pela primeira vez no Brasil no canal por assinatura Fox Kids, em 1 de julho de 2000, e dois dias depois na TV Globo, dentro do programa infantil *Férias Animadas*, apresentado pela Angélica, recebendo bons índices de audiência segundo o Ibope⁴.

Há de se considerar ainda que a estreia do animê na TV Globo insere-se em um movimento mais amplo de disputa pela audiência entre as emissoras abertas. Em 10 de maio de 1999, *Pokémon* (TV Tokyo, 1997-2023) passou a ser exibido pela TV Record no programa *Eliana & Alegria*, permanecendo no canal até a quarta temporada. A aqui-

2 Entendemos a ideia de uma memória plataformizada como uma forma de memória mediada e sustentada pelas próprias plataformas digitais, que, por estar em princípio sempre disponível e acessível, reduz o temor do esquecimento, na medida em que o sujeito sabe que pode recorrer a ela sempre que desejar. As aberturas de Digimon analisadas neste artigo constituem um vestígio dessa condição: sua disponibilidade no YouTube permite que os espectadores revisitem, hoje, um conteúdo audiovisual exibido originalmente há mais de duas décadas, algo que, sem a arquitetura de armazenamento, a recomendação algorítmica e sem a digitalização desses vídeos, não seria possível. Essa disponibilidade constitui o pano de fundo sobre o qual a nostalgia aqui investigada se torna possível, não sendo, portanto, o objeto central deste trabalho. Cabe notar, contudo, que essa disponibilidade está sujeita às lógicas comerciais e aos interesses próprios das plataformas, que podem, a qualquer momento, restringir, remover ou tornar inacessível aquilo que supostamente estaria sempre lá, como ocorreu com um dos vídeos analisados.

3 Optou-se por se referir às temporadas analisadas apenas como Digimon. Para evitar possíveis confusões com a franquia homônima, adota-se o uso de itálico exclusivamente para a série, enquanto o termo sem itálico será empregado para designar a franquia de forma mais ampla.

4 Disponível em: <https://www.dgabc.com.br/Noticia/160624/digimon-estreia-com-boa-audiencia>. Acesso em: 18 jan. 2026.

sição de Digimon pela TV Globo deve ser compreendida, portanto, como uma reação estratégica ao sucesso do animê concorrente, e também à busca por públicos infantis e juvenis.

Nesse sentido, a escolha pelas músicas-tema e pelos vídeos de abertura justifica-se por sua centralidade na experiência *mnemônica* dos espectadores. Por serem repetidas a cada episódio, essas sequências funcionam como disparadores afetivos, condensando a identidade estética e emocional da série. Além de terem integrado o ritual cotidiano de consumo televisivo, as aberturas circulam nas plataformas digitais, tornando-se fragmentos facilmente compartilháveis. A força evocativa da música, frequentemente associada, nos comentários, à memória imediata ao *ouvir a primeira nota*, reforça seu papel como gatilho nostálgico.

Esses vídeos são revisitados, comentados e compartilhados, operando como dispositivos de atualização do passado, o que nos permite observar como a nostalgia é mobilizada pelos usuários da plataforma. Os comentários associados a esses vídeos revelam práticas sociais de rememoração que articulam experiências cotidianas, reconstruções da infância, vínculos geracionais e manifestações emocionais.

Partindo dessa constatação, o presente artigo busca investigar as formas de nostalgia mobilizadas nos comentários de usuários do YouTube em vídeos de abertura e músicas-tema de *Digimon*. Selecionamos seis vídeos: (1) a abertura de Digimon Adventure exibida na TV Globo, apresentada pela Angélica⁵; (2) a abertura *Digimon Adventure* da música *Butter-Fly*, adaptada para o português, exibida em canais fechados⁶; (3) a abertura brasileira da segunda temporada, *Digimon Adventure 02*⁷; (4) a abertura dessa mesma temporada em sua versão original em japonês⁸; (5) a música-tema *Brave Heart* em japonês⁹; e (6) a mesma música em sua versão em português¹⁰.

A pesquisa adotou como objeto empírico um conjunto de 143 comentários publicados na plataforma, extraído por meio da ferramenta digital *YouTube Data Tools*¹¹. O universo analisado não possui pretensão de representatividade estatística, tendo sido definido a partir de um recorte intencional, realizado com o objetivo de viabilizar a pesquisa.

O processo de constituição do *corpus* seguiu quatro etapas sucessivas. Primeiramente, foram extraídos todos os comentários públicos de cada um dos seis vídeos selecionados, por meio da ferramenta *YouTube Data Tools*. Em seguida, filtrou-se, dentro desse conjunto, os cem comentários escritos em língua portuguesa mais curtidos de cada vídeo, ou a totalidade dos comentários em português disponíveis, nos dois casos em que esse subconjunto era inferior a cem. Por fim, sobre os comentários selecionados, foram aplicados os critérios de inclusão na análise: possuir mais de uma palavra e abordar, direta ou indiretamente, o tema da nostalgia, sendo consideradas menções diretas aquelas que nomeavam explicitamente a nostalgia ou a saudade, e

5 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mR8WkK0wkjc>. Acesso em: 18 jan. 2026.

6 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KFbUcafM1WQ>. Acesso em: 18 jan. 2026.

7 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mljWsMCzKEw>. Acesso em: 18 jan. 2026.

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kH2j6dKPwXo>. Acesso em: 18 jan. 2026.

9 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b1uH4BnswKQ>. Acesso em: 18 jan. 2026.

10 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1MM9ZnOV8Ys>. Acesso em: 18 jan. 2026. (Vídeo indisponível por violação de direitos autorais).

11 Disponível em: <https://yttd.digitalmethods.net/>. Acesso em: 15 jan. 2026.

indiretas aquelas que, sem nomeá-la, tratavam discursivamente do tema. A Tabela 1 sintetiza esse processo de filtragem para os seis vídeos analisados.

Tabela 1: Processo de filtragem do corpus por vídeo

Vídeo	Total de comentários	Selecionados (mais curtidos, em português)	Analisados
Brave Heart (Original)	8988	100	47
Brave Heart (Português)	1719	100	31
Abertura Digimon Adventure (com Angélica)	1485	100	28
Abertura Digimon Adventure (em português)	887	100	12
Break Up (Original)	3454	68 ¹²	15
Digimon 2 PT	81	77 ¹³	10

Fonte: Elaboração própria.

Cabe reconhecer que esse critério de seleção, pelos comentários mais curtidos, privilegia, por definição, enunciados que alcançaram maior visibilidade e validação social dentro da plataforma. Esse tipo de comentário tende a se aproximar de formatos breves, reconhecíveis e repetitivos, semelhantes à lógica dos memes, em detrimento de relatos pessoais extensos, o que tem implicações sobre o tipo de nostalgia capturado pela análise, questão retomada nas considerações finais deste artigo.

A codificação temática dos comentários foi realizada por um único pesquisador, com o apoio de planilha eletrônica, sem uso de *software* específico de análise qualitativa. As categorias analíticas (nostalgia da memória vivida, nostalgia da infância, nostalgia como herança afetiva e nostalgia enquanto emoção explicitamente enunciada) não foram definidas *a priori*, mas emergiram indutivamente do exame do material empírico, em diálogo com os referenciais teóricos adotados. Cada comentário foi classificado em uma única categoria, de modo a preservar a distinção entre as formas de nostalgia identificadas.

Nesse sentido, trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo e indutivo (Gil, 2008), na qual as categorias analíticas foram construídas a partir do exame do material empírico, em diálogo com referenciais teóricos dos estudos de memória (Halbwachs, 2003; Pollak, 1992), mídia (Bressan Junior, 2019; Fachine, 2021) e nostalgia (Baker; Kennedy, 1994; Boym, 2017; Davis, 1979).

Dialogando com os trabalhos de Cirne (2025), Niemeyer (2014) e Pickering e Keightley (2020), parte-se do entendimento de que a nostalgia não pode ser concebida como uma experiência única, mas como um conjunto de experiências múltiplas,

¹² Abaixo de cem porque o total de comentários em língua portuguesa disponíveis era inferior a cem nesses dois vídeos.

¹³ Abaixo de cem porque o total de comentários em língua portuguesa disponíveis era inferior a cem nesses dois vídeos.

enraizadas em contextos históricos, culturais e sociais. A partir desse enquadramento, argumentamos que a nostalgia observada nos comentários analisados não deve ser compreendida apenas como um sentimento individual ou como um retorno idealizado ao passado, mas, também, como uma prática socialmente mediada, atravessada por processos de recirculação televisiva, pela formação de hábitos e pelas *affordances* das plataformas digitais, que sugestionam formas contemporâneas de lembrar, sentir e narrar o passado.

Para dar conta dessa discussão, o artigo se organiza a partir da identificação de quatro formas principais de nostalgia mobilizadas nos comentários analisados: a nostalgia associada à memória vivida do usuário, que explicita a formação de hábitos de consumo televisivo; a nostalgia do período da infância, construída retrospectivamente a partir do presente adulto; a nostalgia como herança afetiva; e a nostalgia enquanto emoção explicitamente enunciada.

A nostalgia como balança

O termo *nostalgia* foi criado pelo médico Johannes Hofer, em 1688, no contexto de sua dissertação médica, para designar uma condição patológica observada em jovens afastados de sua terra natal. Formada a partir das palavras de origem grega *nostos* (retorno) e *algia* (dor), a noção remetia ao anseio de voltar para casa.

A nostalgia mantém uma relação intrinsecamente problemática com a Modernidade, adquirindo contornos ainda mais intensos durante o espírito romântico, quando se manifesta como “[...] reação e resistência à modernização capitalista” (Ribeiro, 2018, p. 3). Nesse sentido, o apego ao passado não se configura apenas como recusa do presente, mas como uma estratégia de enfrentamento às rupturas provocadas pela aceleração do tempo histórico, pela racionalização da vida social e pela erosão de referências simbólicas que davam estabilidade e sentido a vida, fazendo do passado um lugar percebido como autêntico, a partir do qual se estabeleceriam valores morais, políticos e estéticos.

Paulatinamente, o termo desloca-se do discurso médico e patologizante para o campo da Sociologia e para o uso cotidiano, passando de uma preocupação com o sujeito desterritorializado para uma experiência marcada pelo deslocamento temporal. A partir desse deslocamento, Boym (2017, p. 153) a caracteriza como “[...] um desejo por um lar que não existe mais ou que nunca existiu. A nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas também uma fascinação com a própria fantasia”.

Essa ampliação semântica levou diferentes autores a propor tipologias para apreender suas múltiplas manifestações. Um desses esforços é o de Fred Davis (1979), que identifica três níveis da experiência nostálgica. No primeiro, a nostalgia se apresenta de forma simples e pouco reflexiva, marcada pela percepção de que as coisas *eram melhores antes*, ainda que esse passado seja irrecuperável. No segundo nível, a nostalgia assume um caráter reflexivo, no qual o sujeito passa a questionar e a problematizar suas próprias lembranças. Já no terceiro, denominado nostalgia interpretada, há um

aprofundamento em relação aos outros níveis, em que o indivíduo busca compreender criticamente a própria resposta nostálgica, objetivando essa experiência.

A própria Boym (2017) também propõe uma forma de interpretar a nostalgia ao analisá-la a partir de suas transformações históricas: a nostalgia reflexiva e a nostalgia restauradora. A nostalgia reflexiva dialoga, em certa medida, com a reflexão proposta por Davis (1979), ao enfatizar a ambivalência, a ironia e a consciência da perda inerente ao ato de recordar. Já a nostalgia restauradora caracteriza-se pela tendência de recuperar o passado de forma acrítica, como se pudesse ser restituído *tal como era*, abrindo espaço para discursos e projetos de cunho conservador. Diferentemente do primeiro nível identificado por Davis (1979), a nostalgia restauradora envolve um impulso e, muitas vezes, um projeto político, pessoal ou coletivo, orientado à reconstrução do presente a partir de valores idealizados do passado.

No entanto, essas modalidades não se manifestam de forma dissociada dos contextos históricos e econômicos nos quais são mobilizadas. Como argumenta Gary Cross (2015), no contexto do capitalismo tardio, a nostalgia passa a ser intensamente mediada pelo consumo, convertendo-se em um recurso central para a estabilização identitária diante da aceleração do tempo – aspecto também abordado por Davis (1979) –, da obsolescência programada e da volatilidade das experiências contemporâneas. Nesse cenário, produtos culturais do passado, sobretudo aqueles associados à infância, são reativados e ressignificados pelo mercado de consumo, contribuindo para aquilo que Ribeiro (2018) denomina de “mercado da nostalgia”, uma tendência crescente no consumo midiático contemporâneo na forma de *reprises*, *revivals*, *reboots*, *spin-offs* etc.

Nesse sentido, Cross (2015) afirma que a nostalgia constitui uma forma cultural estruturada pelo consumo, vinculada aos significados que os indivíduos atribuem a determinados objetos. Nessa perspectiva, não é acidental que muitos desses objetos remetam à infância e à juventude, funcionando como “âncoras afetivas” associadas a períodos em que os sujeitos não apenas estão em processo de formação identitária, mas também como consumidores. Assim, no contexto do capitalismo contemporâneo, as formas de nostalgia descritas por Boym (2017) e Davis (1979) são continuamente reintroduzidas e reformuladas em bens e produtos midiáticos que mobilizam vínculos afetivos e simbólicos com os consumidores.

A intensidade dessa experiência varia conforme o grau de vínculo estabelecido com o objeto que a desencadeia, podendo assumir maior ou menor profundidade (Baker; Kennedy, 1994). Além disso, para que a nostalgia seja efetivamente ativada, é necessário que o estímulo evocador, apreendido pela cognição, produza um impacto afetivo, capaz de mobilizar a lembrança e reinscrevê-la no presente.

Apresentamos a Figura 1 como uma representação visual da noção de nostalgia mobilizada neste artigo. Partindo das contribuições de Miguel (2015) sobre as emoções, compreende-se a nostalgia como uma emoção complexa, resultante da articula-

ção entre as emoções básicas alegria¹⁴ e tristeza¹⁵. Evitamos, contudo, tanto sua particularização quanto sua universalização.

Figura 1 - Balança da nostalgia



Fonte: Elaborado a partir de comando na Inteligência Artificial.

Nesse sentido, o corpo adquire centralidade por ao menos dois motivos. Em primeiro lugar, é por meio dele que a emoção é processada, interpretada e expressa, envolvendo dimensões cognitivas e sensoriais (Miguel, 2015). Em segundo lugar, porque não há afeto dissociado do pensamento: a cognição que estrutura a experiência emocional encontra-se imersa na cultura e se realiza por meio do aparelho sensorial. Nesse processo, a memória desempenha papel mediador na relação do sujeito com o mundo, organizando percepções, afetos e sentidos (Bergson, 2010).

Portanto, a nostalgia deve ser compreendida como uma *emoção* centrada no sujeito que a experiencia, e não nos produtos culturais em si. Por outro lado, existe a *experiência nostálgica* que emerge da relação estabelecida entre o sujeito e o objeto ao qual a afetividade é atribuída¹⁶, e não de uma qualidade intrínseca dos objetos midiáticos. Assim, a relevância analítica desloca-se dos artefatos culturais isoladamente considerados para a dinâmica relacional que os envolve. Nesse sentido, a figura da balança busca representar a tensão que caracteriza a experiência nostálgica enquanto afeto humano.

No lado esquerdo da balança, localiza-se a nostalgia reflexiva, associada a valores e disposições afetivas como a alegria e a esperança. Esse conjunto permite com-

14 "[...] o significado de alegria atualmente tornou-se muito próximo de satisfação com a vida e bem-estar subjetivo, sendo que esses termos têm sido frequentemente utilizados para descrever o mesmo tipo de fenômeno" (Galati; Manzano; Sotgiu, 2006 *apud* Miguel, 2015, p. 157).

15 "A tristeza surge quando há perda de algo ou alguém considerado de valor, gerando sensação de abandono e a busca por uma ligação novamente com o mesmo ou com outro objeto, sendo as manifestações mais frequentes o choro, o afastamento e o silêncio" (Miguel, 2015, p. 158).

16 Neste trabalho, adota-se o entendimento de Le Breton (2009) ao não estabelecer uma distinção rígida entre emoção e sentimento, uma vez que ambos decorrem da mesma impregnação do social. Para o autor, tanto as emoções quanto os sentimentos são construções simbólicas e culturalmente situadas, produzidas nas interações sociais e nos sistemas de significação que organizam a experiência humana.

preender que, ao refletir sobre sua condição presente e sua relação com o passado a partir de um registro afetivo menos paralisante, o indivíduo pode acionar impulsos orientados à transformação do presente. Essa proposição dialoga com aquela formulada por Costa e Coração (2022) a respeito da noção de "dor do presente". Para os autores, essa dor reverbera de maneira particularmente intensa sobre sujeitos subalternizados, mas se estende também a outros sujeitos quando se considera a condição colonial historicamente herdada do Brasil.

Trata-se de uma angústia de natureza espaço-temporal, na qual passado e presente se entrelaçam de forma não resolvida. Ao mobilizar essa noção, os autores contribuem para a redefinição dos sentidos de melancolia e nostalgia, deslocando-os de uma leitura puramente regressiva para um compromisso estético e político voltado à transformação da realidade presente e à construção de futuros possíveis. Nessa perspectiva, a nostalgia deixa de operar apenas como apego ao passado e passa a integrar um horizonte crítico, capaz de tensionar o presente e imaginar outras formas de existência histórica e social.

A alegria, na nossa balança, emerge não como negação das perdas, mas como reconhecimento de que, embora o presente seja percebido como qualitativamente instável ou mesmo inferior ao passado, ele permanece aberto à mudança transformadora. É nesse ponto que a noção de esperar, formulada por Paulo Freire (1992), torna-se elucidativa, ao enfatizar a esperança como prática ativa e histórica, distinta de uma expectativa passiva em relação ao futuro.

Já no outro extremo da balança, a nostalgia restauradora está associada a afetos como a tristeza e a melancolia. Nesse caso, o presente e o futuro são percebidos como bloqueados à imaginação e à reinvenção, o que conduz o sujeito a projetar no passado um ideal a ser restaurado no presente. Tal movimento pode ser compreendido como uma forma de imobilização temporal, na qual a dificuldade de elaborar alternativas para o futuro resulta na tentativa de reinscrever valores pretéritos como solução. Assim, a balança não pretende fixar categorias, mas indicar a dinâmica e a tensão entre diferentes disposições afetivas que atravessam a experiência nostálgica.

É justamente essa tensão constitutiva, e não uma essência, que fundamenta a opção metodológica deste artigo por não tratar a nostalgia como um fenômeno unívoco, mas por buscar, no *corpus* analisado, diferentes configurações que essa experiência pode assumir. A balança, nesse sentido, sinaliza que toda experiência nostálgica se posiciona, em maior ou menor grau, entre os polos da reflexividade e da restauração, da alegria e da melancolia, variando conforme a trajetória do sujeito, o objeto evocado e o contexto de enunciação.

Plataformização da memória no YouTube

Como argumentado anteriormente, para que uma experiência nostálgica se efetive é necessário um objeto capaz de materializar a afetividade. No caso desta pesquisa, esse objeto se apresenta mediado pelo YouTube. Tomam-se, assim, os vídeos de abertura e as músicas-tema de Digimon como vestígios da materialidade da nostalgia.

Desse modo, ao considerar que os vídeos são acessados, organizados e reativados por meio da plataforma digital, impõe-se a necessidade de discutir o processo daquilo que estamos chamando de plataformização da memória. Trata-se de compreender como o YouTube não apenas hospeda conteúdos do passado, mas passa a operar ativamente na mediação, na circulação e na reatualização da memória coletiva e individual (Holzbach, 2015).

De acordo com Gillespie (2010), o YouTube se vale da ambiguidade semântica do termo *plataforma* para se posicionar como um serviço intermediário entre usuários, anunciantes e produtores de conteúdo. Ao reivindicar essa condição, a empresa constrói uma imagem de neutralidade técnica, apresentando-se como mera mediadora da circulação de vídeos on-line, o que permite à plataforma se eximir da responsabilidade editorial sobre os conteúdos hospedados.

Nesse contexto se insere o processo que estamos chamando de plataformização da memória. Conforme argumentam Poell, Nieborg e Van Dijck (2020), as plataformas digitais não apenas intermediam conteúdos, mas passam a estruturar práticas sociais segundo lógicas próprias. A memória não está imune a esse processo. De acordo com Holzbach (2015), os meios de comunicação desempenham um papel direto na nossa percepção do tempo histórico, e o YouTube em particular assume um lugar significativo na construção da memória coletiva. Como coloca Meneses (2013), ainda que fragmentada, a internet permite uma visualização ampliada do passado, que pode ser constantemente lembrado, recontado e reapropriado. Até mesmo os conteúdos considerados excluídos ou esquecidos tendem a reaparecer, produzindo o que a autora identifica como um excesso de lembrança, capaz de tensionar os próprios limites do esquecimento.

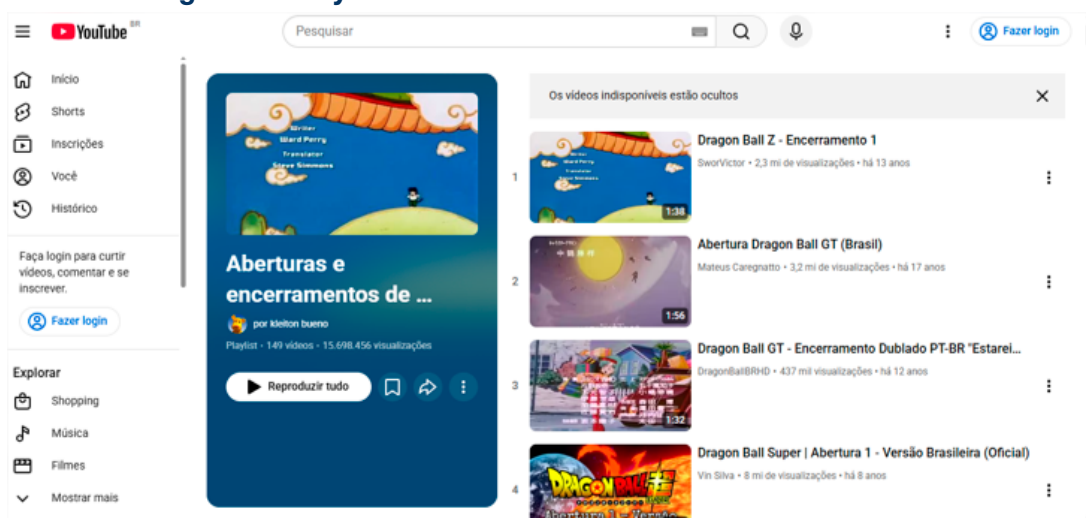
Ao analisar essa profusão de vídeos disponíveis, Sacramento e Cavalcanti (2025) abordam o YouTube a partir do seu potencial como arquivo, destacando sua relevância para as pesquisas sobre televisão. Na ausência de uma política institucionalizada de preservação da memória televisiva, a plataforma passa a operar como um espaço de arquivamento.

Nesse sentido, os usuários passam a ter acesso direto a conteúdos do passado e a atuar na construção de memórias afetivas associadas a eles. Segundo Sacramento e Cavalcanti (2025), essas práticas engendram ao menos três perspectivas centrais: a mistificação do passado, a reconfiguração das identidades individuais e coletivas por meio do consumo nostálgico, e a produção de novas interpretações sobre conteúdos televisivos pretéritos a partir do presente. É sobretudo essa última dimensão que interessa a esta pesquisa, na medida em que os comentários, as seleções e as reorganizações realizadas pelos usuários produzem sentidos atuais sobre objetos midiáticos do passado.

Assim, são os próprios usuários que passam a atuar como curadores do arquivo do YouTube. No caso do corpus analisado, a própria existência das aberturas e das músicas-tema de Digimon no YouTube está vinculada a práticas de digitalização de conteúdos originalmente exibidos na televisão, o que pressupõe a ação de sujeitos que

gravaram, editaram e disponibilizaram esses materiais. Um exemplo dessa prática são as *playlists* dedicadas a aberturas e aos encerramentos de animê, que evidenciam uma circulação afetiva de músicas e imagens ancorada em experiências compartilhadas. Essas práticas nos revelam o desejo de resgatar sensações e afetos associados a esses fragmentos audiovisuais de aproximadamente um minuto e meio. A *playlist* (Figura 2), por exemplo, criada por Kleiton Bueno, reúne 149 vídeos e ultrapassa 15 milhões de visualizações, ilustrando a força dessas dinâmicas de curadoria afetiva e de memória plataformizada.

Figura 2 - Playlist de aberturas e encerramentos de animês



Fonte: Captura de tela feita no site¹⁷.

A criação de *playlists* a partir de interesses compartilhados constitui uma das affordances oferecidas pela plataforma, ao mesmo tempo que contribui para formatar um tipo de consumo nostálgico na medida em que são recomendados outros vídeos semelhantes. No caso do YouTube, há ainda um aspecto relevante: embora se trate de playlists organizadas a partir de vídeos, esses conteúdos podem ser consumidos também em formato de áudio por meio do *YouTube Music* (serviço de *streaming* da plataforma), ampliando as possibilidades de uso e acionando outras formas de consumo, mais próximas da escuta musical do que da visualização audiovisual, marcando uma diferença de outros serviços de *streaming* de música como o Spotify.

Vale notar que a organização dos vídeos na plataforma também é mediada por critérios de recomendação não totalmente transparentes ao usuário, aspecto que não é objeto de análise deste trabalho, mas que compõe o pano de fundo tecnológico da experiência nostálgica descrita. Dessa forma, os algoritmos atuam datificando vestígios e rastros digitais deixados pelos usuários, processo que se relaciona duplamente com a memória. Por um lado, a plataforma viabiliza a permanência e a circulação de vídeos antigos, muitas vezes dissociados de informações claras sobre suas condições originais de produção e direitos autorais; por outro, esses mesmos vestígios indicam os interesses, os afetos e as práticas de consumo dos usuários que desejam reencontrar tais conteúdos sob a forma de experiência nostálgica.

17 Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLZ1dJqY6KWOU9pTYHxMbRmve-iAj4rBJY>. Acesso em: 18 jan. 2026.

Ao longo da pesquisa, observou-se que um dos vídeos analisados foi removido da plataforma por reivindicação de direitos autorais da Toei Animation, produtora responsável pela franquia Digimon, especificamente a versão em português da música *Brave Heart*. Esse episódio evidencia as tensões inerentes ao funcionamento do YouTube enquanto arquivo instável e condicionado por regimes de propriedade intelectual. A plataforma lida com essas questões por meio de sistemas automatizados, como o *Content ID*, que permitem a detecção, a monetização ou a remoção de conteúdos conforme reivindicações dos detentores de direitos. A exclusão do vídeo revela como lembranças coletivas mediadas por produtos culturais podem ser subitamente interrompidas.

Portanto, a plataformização da memória deve ser compreendida como o processo pelo qual as lembranças do passado passam a ser apropriadas por plataformas digitais que operam segundo suas próprias lógicas, frequentemente marcadas pela opacidade. Nesse sentido, a emoção nostálgica emerge como um efeito de uma experiência midiática, atravessada pela tensão entre alegria e tristeza, entre reflexividade e restauração, representada pela balança proposta anteriormente, assumindo diferentes aspectos conforme a trajetória dos sujeitos e os modos de relação com o objeto midiático. A seguir, apresentam-se quatro formas de nostalgia identificadas no *corpus*, compreendidas como modulações distintas dessa mesma tensão afetiva.

Quando a nostalgia é alimentada pela memória vivida

Nos comentários agrupados sob a categoria *memória vivida*, observam-se discursos que enfatizam o enquadramento social e cotidiano no qual essas experiências televisivas ocorreram. A noção de memória vivida, mobilizada a partir de Pollak (1992), permite distinguir entre lembranças experienciadas diretamente pelos sujeitos, associadas a situações concretas, práticas recorrentes e vivências, e aquelas *vividas por tabela*, construídas de forma indireta por meio de narrativas ou relatos de outras pessoas.

No caso analisado, as memórias vividas adquirem potência nostálgica na medida em que são reconstruídas e compartilhadas publicamente nos comentários. Isso porque o YouTube, ao atualizar a memória do conteúdo televisivo, desvincula os vídeos dos seus contextos originais (Sacramento; Cavalcanti, 2025).

A experiência de assistir a desenhos animados ao chegar da escola constituiu uma prática cotidiana compartilhada por quem cresceu com os programas infantis matutinos. Um exemplo significativo pode ser observado no comentário:

Cadê os brasileiros que assistiam ao Digimon no ano 2000 quando chegava da escola? (Brave Heart Original, 2019, n. 56).

A formulação interpela outros usuários da plataforma a partir de uma experiência comum – assistir a desenho animado depois da escola –, convocando os pares que tenham participado do mesmo ritual cotidiano. Mais do que remeter apenas ao conteúdo do animê, o comentário evoca uma forma específica de relação com a televisão, marcada pela regularidade da programação e pela organização do tempo infantil em

torno do horário de exibição, criando o hábito nos termos propostos por Fachine (2021).

Fachine (2021) destaca ainda que o *sentir-se em casa* constitui um dos elementos centrais na formação do hábito televisivo, na medida em que o contato reiterado com determinados programas opera uma sensação de segurança para os espectadores. Essa familiaridade produzida pela repetição contribui para estabelecer vínculos afetivos com os conteúdos audiovisuais, que tendem a acompanhar o sujeito ao longo do tempo, como aparece no seguinte comentário:

Nossa eu literalmente nasci na época desse anime, e cresci minha infância adolescência e agora adulto aos 25 amando Digimon. Essas músicas nunca saíram da minha memória e só tocar a primeira nota que a música e a maioria das outras já vem ao natural (Brave Heart Português, 2022, n. 74).

Nesse caso, a memória vivida é narrada de forma longitudinal, acompanhando diferentes etapas da vida do sujeito. A música da abertura surge como gatilho emocional e mnemônico, capaz de reativar lembranças de maneira imediata e quase involuntária, evidenciando a força sensorial do audiovisual, nos termos propostos pelos autores abaixo.

Conforme argumentam Macedo e Teixeira (2025), as canções de abertura dos animês, mas também as músicas-tema, operam como dispositivos afetivos que condensam sentidos narrativos e emocionais, sendo capazes de acionar lembranças e sentimentos mesmo fora do contexto original de exibição. Em diálogo com Bressan Junior (2019), que sustenta que a televisão possibilita experiências diretas capazes de gerar vínculos mnemônicos intensos e duradouros, observa-se que tais memórias acompanham o sujeito ao longo do tempo e participam ativamente da constituição de identidades, entre elas a identidade de fã. Ao articular essa perspectiva com Davis (1979), compreende-se que a relação entre o sujeito e os objetos do passado, sob o signo da nostalgia, não se restringe a um movimento de recuperação pontual das lembranças da infância na vida adulta. Trata-se, antes, de uma continuidade relacional, na qual o sujeito mantém, ao longo de sua trajetória, um vínculo permanente com esses objetos culturais.

Nesse sentido, não se está diante de um consumidor que retorna ao passado apenas por meio da aquisição tardia de mercadorias nostálgicas, mas de um sujeito que jamais se afastou completamente desses repertórios midiáticos. Os vídeos disponibilizados no YouTube, inseridos em uma cultura de consumo marcada pela circulação contínua de conteúdos do passado, contribuem para a manutenção desse contato, permitindo que os objetos culturais da infância permaneçam presentes ao longo do desenvolvimento da vida do sujeito.

Por fim, essa nostalgia da memória vivida assume também um caráter geracional, como evidencia o comentário:

Hoje as crianças nunca vão saber como era ter vontade de ser um digiescolhido e vontade de ir pra ilha arquivo (Brave Heart Português, 2016, n. 64).

Aqui, a lembrança do passado é atravessada por uma percepção de perda, na qual a experiência televisiva é apresentada como algo inacessível às gerações atuais. A nostalgia, nesse sentido, não se limita à recordação de um conteúdo específico, mas afirma o pertencimento a um tempo que não volta, a um modo de ver televisão e a uma forma de vivenciar a infância que são percebidos como irrecuperáveis no presente.

Por outro lado, nos comentários associados ao vídeo da abertura brasileira de Digimon apresentada por Angélica, observa-se um deslocamento significativo no tom afetivo das manifestações dos usuários. Diferentemente dos comentários marcados pela saudade e pela valorização do passado acima, predominam no vídeo discursos atravessados por constrangimento e ironia em relação à memória evocada.

Esse movimento pode ser observado em comentários como:

Me respeita que eu sou da época que o Seu Madruga cantava a abertura do Digimon (Abertura Digimon Adventure Com Angélica, 2018, n. 14)

Eu queria que essa abertura tivesse sido só coisa da minha cabeça (Abertura Digimon Adventure Com Angélica, 2021, n. 26).

Ambos mobilizam o humor e um componente autodepreciativo como estratégias discursivas para lidar com uma memória de modo ambivalente, na medida em que o reconhecimento do passado convive com a tentativa de marcar distância simbólica em relação a ele.

Esses comentários indicam que nem todas as memórias vividas são igualmente convertidas em objetos de saudade. Ao contrário, a reativação de determinados artefatos televisivos pode suscitar sentimentos de vergonha retrospectiva, revelando que a nostalgia não opera de maneira homogênea, mas é atravessada por disputas de valor, gosto e legitimidade cultural.

Nostalgia e as lembranças da infância

Já na segunda experiência nostálgica identificada, o eixo central do discurso desloca-se da ênfase na memória viva para a articulação entre a infância situada no passado e a condição adulta no presente. Nesses casos, a nostalgia não se estrutura prioritariamente a partir da rememoração de uma experiência cotidiana específica, mas da comparação temporal entre dois momentos da vida, percebidos como assimétricos.

Conforme argumenta Halbwachs (2003), a memória não constitui uma lembrança “pura”, mas uma reconstrução social elaborada retrospectivamente, mediada pela linguagem, pelas referências adultas e pelos grupos sociais aos quais o indivíduo passa a pertencer. A infância lembrada é, portanto, sempre uma infância reinterpretada a partir do presente, uma vez que muitas memórias infantis só adquirem forma e sentido na vida adulta, quando passam a ser organizadas por esquemas coletivos de interpretação.

Nesse processo, os vídeos atuam como um dispositivo material de atualização dessas lembranças, reintroduzindo fragmentos do passado em um ambiente sociotécnico marcado pelo acesso sob demanda e pela interação pública. A materialidade da

plataforma favorece a reativação da memória da infância como uma experiência comparativa desses tempos sociais.

A nostalgia com foco na infância é a temática que mais tem recebido atenção na literatura científica, sobretudo em estudos que associam a nostalgia da infância à busca no mercado de consumo por um certo "alívio da vida adulta" (Lipovetsky, 2007). Tal noção refere-se à tendência de mobilizar o passado infantil como espaço simbólico de refúgio diante das pressões, das frustrações e das incertezas do presente. A nostalgia, nesse sentido, emerge de um descompasso espaço-temporal: a vida adulta é frequentemente percebida como acelerada, exigente ou insatisfatória, enquanto a infância é reconstruída como um tempo de maior simplicidade, segurança e pertencimento. Ao revisitar esse passado por meio dos vídeos, os sujeitos encontram não apenas lembranças, mas um recurso emocional para lidar com o presente, produzindo um tom nostálgico marcado pela ambivalência entre conforto e melancolia, como evidenciam os comentários analisados a seguir.

Adeus infância mais agora irá começar uma nova parte da minha vida tem horas que precisamos crescer (Break Up!, 2016, n. 30, grifos nossos).

Sempre choro ouvindo e tenho 28 anos. Saudades infância (Brave Heart, 2021, n. 84, grifos nossos).

Infância maravilhosa ainda bem que temos o youtube pra recordar (Break Up!, 2017, n. 50, grifos nossos).

A partir desses comentários, temos evidente a dimensão do consumo emocional, descrita por Lipovetsky (2007). Para o autor, o consumo contemporâneo une a ludicidade e o hedonismo em uma forma de consumo nostálgico, em que os sujeitos brincam de infantilizar-se, apontando um sintoma da juvenilização dos nossos tempos. Com o surgimento da internet e das plataformas de compartilhamento de vídeos, esses produtos são incorporados ao cotidiano e constroem uma narrativa em torno dos sujeitos que os consomem, como ilustrado no comentário 50.

Especificamente esse comentário nos mostra uma articulação importante proposta neste artigo entre memória, plataforma e afeto: o sujeito que produz o comentário não apenas rememora a infância como período idealizado ("infância maravilhosa"), mas atribui explicitamente ao YouTube a condição material dessa rememoração ("ainda bem que temos o youtube pra recordar"). O agradecimento implícito na formulação evidencia que a plataforma não é percebida pelo usuário como um repositório, mas como uma instância à qual se deve gratidão porque sua permanência não é garantida, ainda que o usuário não elabore essa vulnerabilidade de forma explícita. Há, nesse enunciado, uma confiança tácita na disponibilidade contínua da plataforma como suporte da memória afetiva, confiança que, como discutido nas considerações finais deste artigo, convive com a fragilidade estrutural dessa mesma disponibilidade.

No entanto, o processo de construção da memória também apresenta desafios, incluindo falhas e distorções, como ilustrado em:

Cara, eu tinha 4 anos na época e me lembro direitinho!!! na época tinha uma promoção do guaraná antártica, eu acho, que vinha um ovo ou algo do tipo de Digimon e dentro vinha um brinquedinho...que saudades da infância (Abertura Digimon Adventure Com Angélica, 2020, n. 63).

Embora a memória seja um elemento crucial para a formação da identidade e constitua uma narrativa pessoal em busca de coerência, ela não está imune a erros. O exemplo do comentário que menciona uma promoção de Guaraná Antarctica relacionada a Digimon, quando na verdade era relacionada a Pokémon¹⁸. Esse equívoco é relevante não apenas por expor a falibilidade da memória individual, mas por evidenciar uma dimensão específica da memória plataformizada: o espaço de comentários do YouTube funciona como uma arena pública onde essas lembranças, mesmo quando equivocadas, permanecem registradas, visíveis e potencialmente sujeitas à correção por outros usuários, diferentemente de uma lembrança compartilhada oralmente, que se dilui na conversa, o comentário permanece como traço documentado, arquivado pela própria arquitetura da plataforma.

Nostalgia como herança afetiva

De acordo com Halbwachs (2003), toda memória é coletiva. Mesmo as recordações percebidas como estritamente individuais estão sustentadas por quadros sociais de referência, sendo atravessadas pelas relações com outros sujeitos e pelos grupos aos quais pertencemos. Nesse sentido, a nostalgia pode ser construída de forma mediada, na medida em que o contato inicial com determinados conteúdos midiáticos ocorre por meio de outras pessoas, como familiares ou círculos de convivência, que introduzem esses objetos e os inscrevem em relações afetivas prévias. Essa mediação interpessoal contribui para a formação de uma herança afetiva, na qual o vínculo emocional com o passado não deriva necessariamente do desenho em si, mas da transmissão de sentidos e afetos da prática.

Tal processo fortalece vínculos sociais e produz uma sensação de pertencimento a uma “comunidade nostálgica”, que não se restringe a uma única geração etária, mas se constrói na circulação intergeracional das memórias (Baker; Kennedy, 1994).

Velho, eu tenho treze anos mas desde pequena meu irmão mais velho me influenciava a assistir e hoje eu agradeço muito a ele por me ajudar a provar o que ele teve na sua infância e é muito mágico pena que hoje em dia não valorizam mais os desenhos antigos os melhores de todos até chorei quando ouvi a música (Brave Heart Em Português, 2015, n. 40, grifos nossos).

Me lembro de mostrar esse desenho pra minha filha pois eu já havia assistido quando criança e ficamos horas assistindo. Minha filha tinha uns 5 anos e eu uns 29 anos. Hoje ela já tem 15 anos e eu 39 anos. Só lembranças boas (Break Up!, 2022, n. 22, grifos nossos).

¹⁸ Para mais informações ver: <https://www.diariodolitoral.com.br/diario-mais/sucesso-nos-anos-90-colecao-de-pokemon-em-refrigerante-mobiliza-fas/193343/>. Acesso em: 19 jan. 2026.

Nesse sentido, esses comentários evidenciam uma forma de experiência nostálgica que não se ancora exclusivamente na memória vivida do sujeito que comenta, mas na transmissão interpessoal de conteúdos midiáticos e afetos. No primeiro caso, a lembrança é mediada pela figura do irmão mais velho, que atua como agente de introdução do objeto cultural, permitindo que a experiência do passado dele seja reapropriada por outra que não vivenciou diretamente o contexto original de exibição.

Já no segundo comentário, observa-se um movimento inverso, no qual o sujeito, agora adulto, torna-se mediador ao apresentar o animê à filha, reinscrevendo a experiência televisiva da infância em uma dinâmica familiar e intergeracional. Em ambos os casos, Digimon se torna um conteúdo de grande valor simbólico e afetivo que precisa ser passado para outros entes queridos. Nos comentários, verificamos, portanto, que a nostalgia não emerge apenas da recordação individual, mas da relação afetiva construída com o outro por meio do conteúdo.

Esses relatos reforçam a ideia de que a nostalgia opera como prática social de rememoração, contribuindo para a formação de comunidades nostálgicas que extrapolam recortes geracionais. Nesse sentido, a plataformização da memória e a digitalização dos conteúdos audiovisuais evidenciam que sujeitos que não vivenciaram diretamente o hábito de assistir aos desenhos animados, descrito na categoria anterior, seja por desconhecimento do produto, seja por não terem nascido no período de sua exibição original, passam a ter acesso a esses conteúdos por meio das plataformas digitais.

A dimensão emocional da nostalgia

A última forma de nostalgia identificada no *corpus* diz respeito à nostalgia enquanto emoção explicitamente enunciada. Embora a nostalgia envolva, em alguma medida, uma dimensão afetiva em todas as suas manifestações, optou-se por tratar essa ocorrência como uma categoria analítica específica em razão da centralidade atribuída à expressão emocional nos discursos. Nesses comentários, o foco não recai sobre a reconstrução de experiências vividas, a comparação temporal entre infância e vida adulta ou a partilha geracional da memória, mas sobre a manifestação direta de sentimentos como saudade, comoção, alegria e melancolia, frequentemente descritos de forma imediata e intensa.

Alguns comentários evidenciam que a nostalgia é acionada menos como narrativa elaborada do passado e mais como afeto que irrompe no presente do consumo.

Que nostalgia, meu pai! Muito obrigado por ter me dado a chance de ver vários desenhos bons e que, mesmo com o passar do tempo, ainda ficam aqui nas lembranças! (Brave Heart em Português, 2021, n. 49).

Tenho carinho por esse desenho (Abertura Digimon Adventure com Angélica, 2019, n. 52).

Eu simplesmente não consigo evitar as lágrimas, a nostalgia bateu forte (Break Up!, 2022, n. 58).

Essa forma de nostalgia aproxima-se do que Da Matta (1993) compreende como saudade, um sentimento que, no contexto cultural brasileiro, não se reduz à ausência ou à perda, mas expressa um modo particular de relação com o tempo, marcado pela coexistência entre dor e prazer, distância e pertencimento. A saudade, nesse sentido, não exige a recuperação objetiva do passado, mas sua evocação afetiva, capaz de produzir reconhecimento, identificação e comunhão emocional. Ao dizer “não consigo evitar as lágrimas” ou “tenho carinho”, o sujeito não busca explicar o passado, mas sentir novamente sua presença.

Essa distinção permite compreender a nostalgia não apenas como efeito secundário da lembrança, mas como um afeto mobilizado e comunicado publicamente, reforçando o caráter performativo da emoção no espaço dos comentários. Ao enfatizar o sentir mais do que o lembrar, esses discursos revelam como a nostalgia pode operar como experiência emocional compartilhável, intensificada pelas condições materiais de circulação dos vídeos e pelas dinâmicas das plataformas digitais, que favorecem manifestações breves, espontâneas e afetivamente carregadas de sentido.

Assim, a nostalgia emocional articula-se a sentimentos de saudade, carinho e apego, configurando uma resposta afetiva intensa ao consumo do vídeo. Trata-se de uma nostalgia que não organiza o passado em narrativas extensas, mas o faz emergir como emoção presente, reiterando a centralidade do afeto como forma de relação com a memória midiática. Como aponta Da Matta (1993), a saudade é uma temporalidade encantada porque o passado e o presente não se organizam de forma linear, mas coexistem afetivamente. Nessa perspectiva, o passado não é percebido como algo encerrado ou superado, mas como presença simbólica que se atualiza por meio do afeto.

Considerações Finais

Este artigo teve como objetivo compreender como diferentes experiências nostálgicas são construídas discursivamente a partir de vídeos de abertura e músicas-tema de *Digimon* no YouTube, tomando a plataforma como um mediador central na reativação da memória midiática. A análise dos comentários permitiu identificar quatro formas principais de nostalgia: a nostalgia da memória vivida, associada a hábitos cotidianos de consumo televisivo; a nostalgia da infância, reconstruída retrospectivamente a partir do presente; a nostalgia como herança afetiva, marcada pela circulação intergeracional das lembranças; e a nostalgia enquanto emoção explicitamente enunciada, frequentemente expressa por meio da saudade, da comoção e do apego afetivo. Esses achados evidenciam que a nostalgia não se manifesta de maneira homogênea, mas assume configurações distintas conforme as trajetórias dos sujeitos.

Nesse sentido, os resultados indicam que a nostalgia observada nos comentários não pode ser reduzida a um simples retorno idealizado ao passado. Ao contrário, ela se revela como uma experiência complexa, situada na tensão entre alegria e tristeza, conforme representado pela metáfora da balança (Figura 1) proposta neste trabalho.

Essa imagem permitiu compreender a nostalgia como um "equilíbrio instável", em que afetos ambivalentes são constantemente negociados pelos sujeitos na relação com objetos midiáticos do passado. Tal leitura tensiona abordagens excessivamente normativas da nostalgia, que tendem a associá-la apenas à regressão ou ao conservadorismo, mostrando que ela pode igualmente abrir espaços de reflexão, partilha e elaboração do presente.

Ao enfatizar a centralidade do sujeito que sente e não do objeto cultural em si, o artigo reforça a ideia de que a nostalgia emerge da relação entre afetividade, memória e materialidade dos meios, sendo, portanto, uma *experiência*.

Nesse sentido, este artigo pretende contribuir para os estudos de nostalgia e memória em plataformas digitais ao propor que a nostalgia contemporânea se constitui como uma experiência de memória platformizada: uma memória que, por estar disponível a qualquer momento nas plataformas digitais, alivia o temor do esquecimento, mas que permanece condicionada aos interesses comerciais e institucionais dessas mesmas plataformas, capazes de restringir, remover ou tornar inacessíveis os conteúdos que sustentam essa disponibilidade. O episódio da remoção do vídeo de *Brave Heart* em português por reivindicação de direitos autorais, apontado anteriormente, ilustra empiricamente essa vulnerabilidade.

Do ponto de vista qualitativo, cabe reconhecer, ainda, que a própria hierarquização dos comentários por número de curtidas resulta não apenas do interesse dos usuários, mas também de critérios de exibição do YouTube cujo funcionamento os pesquisadores não controlam: comentários mais antigos, por exemplo, tendem a acumular mais curtidas apenas por permanecerem expostos por mais tempo. Além disso, a opacidade dos algoritmos do YouTube impõe restrições adicionais à compreensão plena dos critérios de visibilidade e recomendação dos conteúdos analisados.

Como caminhos para pesquisas futuras, sugere-se ampliar o escopo empírico para outras produções da cultura pop japonesa, bem como comparar diferentes plataformas digitais, investigando como distintas arquiteturas digitais modulam a experiência nostálgica.

Referências

BAKER, S. M.; KENNEDY, P. F. Death By Nostalgia: a Diagnosis of Context-Specific Cases. **Advances in Consumer Research**, [S.l.], v. 21, p. 169-174. 1994.

BERGSON, H. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. **História da historiografia**, Ouro Preto, n. 23, abr., p. 153-165. 2017. DOI: <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRAZO, D. Dinâmicas de repetição e reprises na televisão brasileira: explorando as bases do mercado de nostalgia nas animações. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 16, p. 45–70, 2025. DOI: 10.14244/2179-1465.RG.2025v16p45-70. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/843>. Acesso em: 8 ago. 2026.

BRESSAN JUNIOR, M. Televisão e espaço de revisitação: a formação de uma memória teleafetiva. **Intexto**, Porto Alegre, n. 45, p. 204-226, mai./ago. 2019. DOI: <https://doi.org/10.19132/1807-858320190.204-226>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/82983>. Acesso em: 15 jan. 2026.

CAPANEMA, L.; GONÇALVES, L. O mercado da nostalgia na era do capitalismo big data: Uma abordagem do caso Netflix. **Esferas**, [S. l.], n. 30, p. 1-28, ago. 2024. DOI: <https://doi.org/10.31501/esf.v2i30.14992>. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/14992>. Acesso em: 15 jan. 2026.

CIRNE, M. A nostalgia no cinema hollywoodiano de super-heróis e sua reverberação na cultura digital. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**, [S.l.], v. 27, n. 1, nov., p. 41-53. 2025. DOI: 10.4013/fem.2025.271.05. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/28374>. Acesso em: 19 jan. 2026.

COSTA, C. C.; CORAÇÃO, C. Entre a nostalgia e a melancolia: paisagem, memória e futuro no rap nacional. **RuMoRes**, [S.l.], v. 16, n. 32, p. 338-361, 2022. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2022.200355>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/Rumores/article/view/200355>. Acesso em: 16 jan. 2025.

CROSS, G. **Consumed nostalgia**: memory in the age of fast capitalism. New York: Columbia University Press, 2015.

DA MATTA, R. Antropologia da saudade. In: DA MATA, R. **Conta de mentiroso**: sete ensaios de antropologia brasileira. Rio de Janeiro: Rocco, 1993. p. 17-34.

DAVIS, F. **Yearning for yesterday**. Londres: Collier Macmillan Publishers, 1979.

FECHINE, Y. Elogio à programação: repensando a televisão que não desapareceu. In: FECHINE, Y.; CARLÓN, M. (Org.). **O fim da televisão**. 2. ed. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2021. p. 118-135.

FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança**: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

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

GILLESPIE, T. The politics of ‘platforms’ **New Media & Society**, [S.l.], v. 12, n. 3, p. 347–364. 2010. DOI: 10.1177/146144480934273. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444809342738>. Acesso em: 19 jan. 2026.

GOZZI, G. C. A sedução elaborada da nostalgia: revisitando o "passado dourado" em Mad Men. **RuMoRes**, [S. l.], v. 18, n. 35, p. 170–189, 2024. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2024.226026. Disponível em: <https://revistas.usp.br/Rumores/article/view/226026>. Acesso em: 15 jan. 2026.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Ed. Centauro, 2003.

HOLZBACH, A. "Ôôhhh tempinho bom!!": Videoclipes no YouTube e a reconfiguração do rock nacional dos anos 80. **Logos: Comunicação e Universidade**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, 2015. DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2015.19553>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/19553>. Acesso em: 19 jan. 2026.

LE BRETON, D. **As Paixões Ordinárias**: antropologia das Emoções. Petrópolis, Vozes, 2009.

LIPOVETSKY, G. **A Felicidade Paradoxal**: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MACEDO, I.; TEIXEIRA, J. O som da aventura: o papel da canção "We Are!" na visualização do animê One Piece. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 19, n. 3, 2025. DOI: <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2025.v19.50165>. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/50165>. Acesso em: 19 jan. 2026.

MENESES, S. Internet, esquecimento e história: Sobre pensar o passado escrito no universo virtual. In: ANPUH – SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 27, 2013, Natal. **Anais [...]**. Natal: UFRN, 2013. p. 1-12. Disponível em: https://snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371322529_ARQUIVO_Internet,esquecimentoehistoriaSoniaMeneses.pdf. Acesso em: 19 jan. 2026.

MIGUEL, F. Psicologia das emoções: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. **Psico-USF**, [S.l.], v. 20, n. 1, p. 153–162, jan. 2015. DOI: 10.1590/1413-82712015200114. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psuf/a/FKG4fvfsYGHwtn8C-9QnDM4n/?lang=pt>. Acesso em: 16 jan. 2026.

NIEMEYER, K. **Media and Nostalgia**: yearning for the past, present and future. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

PICKERING, M.; KEIGHTLEY, E. As modalidades da nostalgia. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 9, n. 15, p. 7–33, 2020. DOI: 10.5752/P.2237-9967.2020v9n15p7-33. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/dispositiva/article/view/23928>. Acesso em: 16 jan. 2026.

POELL, T.; NIEBORG, D.; VAN DIJCK, J. Plataformização. **Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos**, [S.l.], v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. DOI: <https://doi.org/10.4013/fem.2020.221.01>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 19 jan. 2026.

POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992.

RIBEIRO, A. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. **E-compós**, Brasília, v. 21, n. 3, set/dez. 2018. DOI: <https://doi.org/10.30962/ec.1491>. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491>. Acesso em: 19 jan. 2026.

SACRAMENTO, I. CAVALCANTI, G. O arquivo na pesquisa em história da televisão: improviso, colecionismo e ausência de políticas públicas. In: COMPÓS – ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 34., 2025, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: UFPR, 2025. p. 1-21. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11257>. Acesso em: 19 jan. 2026.

Recebido em: 19 fev. 2026
Aprovado em: 27 jun. 2026