

Vymedzenie nostalgie. Typy nostalgie

Okolo roku 2000 veľká časť generácie školopovinnej mládeže po vyučovaní netrpezlivo čakala na reláciu Maxihra, vysielanú Slovenskou televíziou a moderovanú Andrejom Bičanom a Dagmar „Didianou“ Dianovou, v ktorej vybraní hráči na diaľku hrali prostredníctvom telefónov s tónovou voľbou hru Crash Bandicoot[1] (na Playstation 1). Pre nejedného z nich vrátane autorky tejto publikácie sa práve táto hra stala zdrojom nostalgických spomienok na bezstarostné časy.

V počiatkoch svojej histórie sa nostalgia považovala za ochorenie fyzické a neskôr mentálne. S termínom prišiel švajčiarsky lekár Johannes Hofer, ktorý výrazom nostalgia, pochádzajúcim z gréckych výrazov „nostos“ (znamenajúci návrat) a „algos“ (vo význame bolesť)[2] opisoval príznaky ochorenia mozgu švajčiarskych žoldnierov bojujúcich v zahraničných légiách. Pohľad na nostalgiu ako na neurologickú poruchu pretrval do začiatku dvadsiateho storočia, keď sa začala považovať za formu melanchólie, depresie alebo psychózy.[3]

Nostalgia je komplikovaným psychologickým konceptom predovšetkým z pohľadu svojej polarity. Niektorí ju definujú ako „pozitívne ladený komplexný pocit, emóciu alebo náladu vyvolanú reflexiou nad vecami (objektmi, osobami, zážitkami, ideami) asociovanými s minulosťou“[4] alebo ako „prevažne pozitívnu, sociálnu a na minulosť orientovanú emóciu.“[5] Iní ju vnímajú ako negatívnu emóciu vychádzajúcu z uvedomenia si minulosti, ktorá je preč.[6] V skutočnosti nostalgia vyvoláva zmiešaný afekt („pozitívna emócia s odtieňmi straty“[7]), je kombináciou negatívneho afektu ako smútok za minulosťou alebo ľútosť a pozitívneho afektu ako šťastie a zmysel.[8] Odborný náhľad na nostalgiu si v súčasnosti všíma skôr jej pozitívne vplyvy, avšak jej povaha je výrazne individuálna (idiosynkratická). V kontexte hrania hier nostalgické hranie znamená pre každého niečo iné. Pre niekoho sú objektom nostalgie hry spred tridsiatich rokov, pre niekoho spred desiatich rokov. Úlohu zohráva to, ako dlho sme hráčmi vo všeobecnosti, naše preferencie a okolnosti osobného života v čase hrania, ako aj trendy danej doby. Nostalgia sa však týka všetkých vekových kategórií a kultúr.[9] Dominantným je predpoklad, že so zvyšujúcim vekom citlivosť na nostalgiu stúpa[10] [11] [12] [13] Ďalšími faktormi efektov nostalgie sú napríklad tzv. náchylnosť na nostalgiu, postoj k minulosť, zainteresovanosť[14], miera samoty[15], aktuálna nálada a očakávania.

Akademická literatúra rozlišuje medzi viacerými typmi nostalgie. **Osobná nostalgia** predstavuje vlastnú zažitú (väčšinou idealizovanú), zapamätanú minulosť, **historická nostalgia** zahŕňa minulosť predtým, než sa členovia publika narodili, **kolektívna nostalgia** charakterizuje túžbu po minulosť reprezentujúcu kultúru, generáciu alebo národ.[16] Existujú názory, že osobná nostalgia

vyvoláva živšie vlastné spomienky, teda pre príjemcu relevantnejšie, čo ho vedie k vyššej zainteresovanosti a pozornosti.[17] Vo všeobecnosti sú jedinci náchylnejší inklinovať k nostalgickým myšlienkam v náročnejšom či stresujúcom období, napr. počas krízy býva nostalgia reakciou na túžbu po jednoduchšej a pohodlnejšej existencii.[18]

Nostalgia prináša celú škálu psychologických benefitov. Zvyšuje pozitívny pohľad na seba,[19] prispieva k pozitívnemu sebahodnoteniu, reflexii o vnútorných hodnotách,[20] podporuje pocit príslušnosti (pretože sa väčšinou viaže na výrazne sociálne zážitky), a teda pomáha bojovať s osamelosťou,[21] uľavuje od pocitu existenciálnej hrozby,[22] [23] prospieva psychickej pohode [24] [25] zvyšuje životnú spokojnosť a dodáva životu zmysel[26] tým, že pripomína jedincom cenné životné okamihy.[27] Tiež je prostriedkom proti nude, zlepšuje optimizmus ohľadne budúcnosti a zmysel života.[28] Podporuje pocit kontinuity medzi minulosťou a prítomnosťou (napríklad určitá konkrétna hra ako stabilný bod života hráča). Má skôr motivačný potenciál, ale môže aj demotivovať, ak je jedinec príliš fixovaný na minulosť.[29]

[1] Naughty Dog: Crash Bandicoot. [séria]. USA, CA: Sony Computer Entertainment and Universal Interactive Studios, 1996-1998.

[2] SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 304.

[3] SEDIKIDES, C., LEUNISSEN, J., WILDSCHUT, T.: The psychological benefits of music-evoked nostalgia. In *Psychology of Music*, 2022, roč. 50, č. 6, s. 2046.

[4] HOLAK, S. L., HAVLENA, W., 1998 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 62.

[5] Sedikides et al.,2015b In WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 60.

[6] WILDSCHUT, T. et al., 2006 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 62.

[7] Johnson-Laird – Oatley, 1989 In WILDSCHUT, T. et al., 2006 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, 110 s. 62.

- [8] Hepper et al., 2014 In WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 61.
- [9] ROUTLEDGE, C. et al.: Nostalgia as a resource for psychological health and well-being. In *Social and Personality Psychology Compass*, 2013, roč. 7, č. 11, s. 810.
- [10] SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 307.
- [11] Naughton – Vlastic, 1998 In ZHAO, G. et al, 2010 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 67.
- [12] KUSUMI, T. et al., 2010 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 67.
- [13] JOWSEY, M. H. B. M. et al., 2014 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 67.
- [14] MUEHLING, D. D., SPROTT, D. E., 2004 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 67.
- [15] MERCHANT, A., ROSE, G. M., 2013 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 67.
- [16] MUEHLING, D. D. – PASCAL, V.J., 2011 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 65.
- [17] MUEHLING, D. D. – PASCAL, V.J., 2012 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 66.
- [18] MUEHLING, D. D. – PASCAL, V.J., 2011 In BALÁŽIKOVÁ, M.: Úvod do psychológie marketingovej komunikácie. Trnava: Univerzita Sv. Cyrila a Metoda, 2021, s. 66.
- [19] SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, roč. 17, č. 5, 2008, s. 306.
- [20] WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 62.
- [21] ROUTLEDGE, C. et al.: Nostalgia as a resource for psychological health and well-being. In *Social and Personality Psychology Compass*, 2013, roč. 7, č. 11, s. 813.

- [22] SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 304.
- [23] Routledge et al., 2008 In SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 306.
- [24] WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 63.
- [25] ROUTLEDGE, C. et al.: Nostalgia as a resource for psychological health and well-being. In *Social and Personality Psychology Compass*, 2013, roč. 7, č. 11, s. 809.
- [26] Routledge et al., 2008 In SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 306.
- [27] ROUTLEDGE, C. et al.: Nostalgia as a resource for psychological health and well-being. In *Social and Personality Psychology Compass*, 2013, roč. 7, č. 11, s. 813.
- [28] WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 63.
- [29] Sedikides, Wildschut, Gaertner, Routledge, & Arndt, 2008 In SEDIKIDES, C. et al.: Nostalgia : Past, present and future. In *Current Directions in Psychological Science*, 2008, roč. 17, č. 5, s. 306.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:05:33 by Admin

Updated 17 January 2023 14:06:35 by Admin