

Az ember és a sárkány kapcsolata mint az empátiára nevelés egyik útja különböző médiumokban (könyv, film, videójáték)

TÓTH-SÁRKÖZI VIKTÓRIA

The relationship between human and dragon as a way to educate empathy in different media (book, film, videogame)

Abstract

The main topic of this study is empathy and its importance in social relations and education. Empathy is one of the key values of humanity and can be applied to many aspects of our lives. This study explores how the dynamics of empathy education and the expression of empathy have shifted from traditional family and educational contexts to modern media, especially the internet and video games. It also discusses empathy from a biological perspective, including the role of mirror neurons in the study of empathy. The focus of the study is on traditional media, such as film, television and literature, and how these media can facilitate the expression and development of empathy in social relationships. In the study we discuss how the relationship between man and dragon is not only a fantasy world, and can even become a powerful tool of empathy. The aim of the paper is to show how the presence of dragons in different media can help to foster empathy by exploring the relationship between humans and dragons in literature, film, television series and videogames.

Keywords: empathy; book; film; mirror neuron; dragon; human

Subject-Affiliation in New CEEOL: Social Sciences – Communication Studies – Media Studies

DOI: 10.36007/eruedu.2025.2.092-113

Bevezetés

Mivel az ember társas lény, ezért az empátia és a szolidaritás az életünk számos területén nagy szerepet játszik, legyen az család, baráti kör, munkahely vagy közösség. Fontos kérdés, hogy korunkban – az empátiára nevelés hagyományos területein (család, iskola) kívül – a különböző médiumok, mint a filmek, az irodalom és az egyéb technológiák hatékonyak lehetnek-e az empátia és a szolidaritás erősítésében. Az emberekről alapvetően az mondható el, hogy könnyebben kapcsolódnak másokhoz, ha valamilyen közös vonás vagy érdeklődés köti őket össze. Azonban mi van akkor, ha az a másik fél, akihez kapcsolódni szeretnénk, egy sárkány? Az ember és a sárkány kapcsolata a mesék világán túl a fantaszyvilágokban, filmekben, sőt irodalmi alkotásokban is megjelenik. Azonban a sárkányok és az

emberek kapcsolata – hasonlóan az emberek egymáshoz való viszonyához – bonyolult, mivel ezek a mitikus lények hol pozitívan, hol negatívan kapcsolódhatnak az emberekhez.

Dolgozatom fő célja bemutatni, hogy mi az empátia és miért fontos, illetve lehet-e fejleszteni és ha igen, hogyan. Igaz-e az, hogy a sárkányok jelenléte a különböző médiumokban segítséget nyújthat már a gyermekeknél is az empátia és szolidaritás erősítésében. Ennek a kérdésnek a megválaszolásához szükséges az ember és a sárkány kapcsolatrendszerének tanulmányozása az irodalom, a filmek, televíziós sorozatok és játékok világában.

Az empátia lehetővé teszi számunkra, hogy mások érzéseit megérthessük, azonosulhassunk és empatikus reakciókat adhassunk. A fiatalok, főleg az óvodás korú és az általános iskola alsó tagozatát látogató gyermekek világának részét képezi a mese és a fantáziavilág, a sárkányok pedig ennek a fantáziavilágnak egy izgalmas és varázslatos részét alkotják. Nem csoda, hogy számos mítosz, regény, film és számítógépes játék szereplőivé váltak. Fantasykönyvek olvasása (többek között Anne McCaffrey: *Sárkányröpte*) és a *The Last Guardian* című videójáték megismerése vetette fel bennem azokat a kérdéseket, amelyeket ebben a dolgozatban szeretnék megválaszolni. Továbbá olyan kérdésekre is választ keresek, mint például miért fontos, és hogyan lehet az empátiát fejleszteni az iskolákban, vagy éppen hogyan alakulhat ki az empátia akár egy videójátékot játszva, filmet nézve vagy egy regényt olvasva.

1. Az empátia és szerepe a modern világban

A modern szociálpszichológia szerint az emberi kapcsolatoknak nagy jelentősége van az ember életében, mert ezek a kapcsolatok telítik meg tartalommal a személyiségünket. A személyiségzavarok legtöbbször az emberi kapcsolatokból eredeztethetőek és abból könnyen levezethetőek (Gyárfás é. n.).

1.1. Az empátia fogalma és jelentősége

Az empátia a mindennapi megfogalmazásban együttérzést jelent. Az empátia fogalmának és jelentőségének rövid ismertetését Buda Bélával kezdem el, akinek a neve Magyarországon szinte már összeforrt a témával. Az 1970-es évek végén elsőként jelent meg hazánkban könyve a témával kapcsolatban *Az empátia – a beleélés lélektana* címmel (Buda 1978).

Fontos tudatosítani, hogy az empátia nem azonos a szimpátiával. Míg a szimpátia kimerül annyiban, hogy sajnáljuk a másik embert vagy a helyzetét, ami sokszor nem tudatos és általában számunkra nem túl fontos személy iránt alakul ki (Buda 2012, 79–80), addig az empátia ennél sokkal többet jelent. A pszichológia úgy definiálja az empátiát, mint „olyan képesség[et], melynek segítségével beleéljük magunkat egy másik ember lelkiállapotába” (Mohás 2009, 50). Az adott személy észleli a másik ember érzelmeit, valamint át tudja érezni azt, hogy a másik mit érez egy adott helyzetben (Boros 2019).

Buda Béla a könyvében az empátiát öt szintre osztotta fel és ezzel próbálta meg érzékeltetni, hogy milyen messze juthatunk el a beleélés során az indulatok és érzelmek megértésében (Buda 2012, 86–89).¹ Míg Magyarországon Buda Béla foglalkozott empátiakutatással, addig külföldön ugyanezt többek között Michael és Sheila Cole (2006), Ioannidou (2008), illetve Raine és Chen (2018) tették meg. Kutatásaik alapján az empátiának egymással (szoros) kapcsolatban álló három formája különböztethető meg: az affektív, a kognitív és a szomatikus. Goleman (1997) szerint – aki tágabb értelemben az „érzelmi intelligenciát” kutatta – az empátiának három típusa van. Első a kognitív empátia, amely azt a képességet jelöli, amikor valaki megérti a másik szemszögét. A következő az emocionális empátia, ami olyan állapot, amikor valaki át tudja érezni a másik fél érzéseit. Az utolsó pedig az együttműködő empátia, amikor valaki meg tudja érezni azt, hogy mi az, amire a másinak abban a helyzetben szüksége van, mit vár el tőle a másik fél. Goleman hangsúlyozza, hogy az empátia tanulható és fejleszthető képesség.

1.2. A tükrőneuronok szerepe az empátia vizsgálatában

A pszichológiai oldal után szeretném érintőlegesen megvizsgálni az empátiát biológiai szempontból is. Kutatások bizonyítják, hogy az empátia kialakulásában és fenntartásában a tükrőneuronok nagy szerepet játszanak, ugyanis nélkülük nincs kapcsolat, nincs spontaneitás és nincs érzelmi megértés sem.²

A tükrőneuronok – vagy más néven tükröző idegsejtek – felfedezése az agyi sejtekkel kezdődött. Ezek az agykéreg ugyanazon részén találhatóak, ahol az izommozgásokat irányító idegsejtek is (Bauer 2010, 17–22). A tükrőneuronok létezése a Pármai Egyetem Élettani Intézetének vezetőjének nevéhez, Giacomo Rizzolattihoz fűződik (Váta 2021, 58). Vizsgálatait először majmokon kezdte el a nyolcvanas években, majd a kilencvenes években emberekre is kiterjesztette a kutatását. Nem meglepő, hogy végül mind a két fajnál ugyanazokra az eredményekre jutott. Kutatásának lényege az volt, hogy nemcsak akkor indulnak be a tükrőneuronok, amikor az illető éppen a cselekvést végzi, hanem akkor is, ha csak nézi azt, ahogy valaki más végzi a cselekvést. Ezt neurobiológiai együttrezgésnek vagy rezonanciának nevezi a szakirodalom (Bauer 2010, 21).

Az elvégzett vizsgálatok azt bizonyítják, hogy a tükrőneuronok akkor játszanak meghatározóbb szerepet, amikor az emberek cselekvéseket utánoznak (Csibra 2005, 276). Az ezekhez hasonló utánzásos cselekvések összefüggnek a premotoros tükrőneuronok hálózatainak az aktiválódásával (Bauer 2010, 34–35). Ezzel szemben az emberek cselekvéseinek a bemutatása egy filmen keresztül azonnal eléri a tükrőneuronok azon rendszerét, ahol később rezonanciára tudja bírni őket. De ugyanúgy rezonanciát váltanak ki a videófilmek és a modern számítógépes játékok is, amelyeknek a virtuális világa már nehezen különböztethető meg a valóságtól (Bauer 2010, 34).

¹ A kérdéshez ld. még: Csupor (2010).

² Tükrőneuronok, az empátia segítői, Semmelweis Egyetem, 2019. Elérhető online: <https://semmelweis.hu/hok/2019/02/09/tukorneuronok-az-empatia-segitoi/>

A tükörneuronok az empátiáért és az együttérzésért felelős idegsejthálózatot alkotják (Bauer 2010, 40–41). Az empátia és az együttérzés képessége is azon alapul, hogy a saját idegi rendszereink különböző érzelmi központjaiban spontán módon állítják elő azokat az érzéseket, amelyeket a másiknál is felfedezünk.

A tükörneuronok alapjai bár velünk születnek, fontos leszögezni, hogy a tükröző reakciók nem maguktól fejlődnek, hanem minden esetben kell hozzájuk egy társ (Bauer 2010, 49). A beszéd az a képesség, amely segíti a gyors és intuitív megértést. Viszont kevesen tudják, hogy ez is a tükörneuronokon alapszik. A megfigyelő neurobiológiai eszköztárát használják és ezzel egyfajta belső szimulációt hoznak létre, amivel azt éreztetik, hogy mi megy végbe a másik megfigyelt emberben. A tükröző rezonancia a spontán és intuitív megértés alapja, amit a szaknyelv tudatelméletnek nevez. Ez nemcsak arra képes, hogy a megfigyelő helyzetben lévő emberekben elképzeléseket, gondolatokat és érzéseket váltson ki, hanem bizonyos feltételek mellett még a test biológiai állapotát is képes módosítani (Váta 2021, 64).

1.3. Az empátia szerepe a társas kapcsolatokban

Az emberi kapcsolatok nyújtják a személyiség legfontosabb szükségleteit, mint például a biztonságot, a barátságot vagy a szeretetet. A személyes kapcsolatok önkéntesen alakulnak ki és valamilyen érzelmi töltettel rendelkeznek. Az ilyen kapcsolatokban résztvevők tudják, hogy mit vár tőlük a másik és úgy is viselkednek. Ezeknél a kapcsolatoknál a kommunikációban figyelhető meg leginkább a nyíltság és az őszinteség (Gyárfás é. n.).

Az empátia a társas kapcsolatokban fontos szerepet játszik. Lehetővé teszi, hogy az emberek közelebb kerülhessenek egymáshoz, mélyebb kapcsolatokat alakíthassanak ki és hatékonyabban kommunikálhassanak egymással. Az empátia gyakorlása pozitív és konstruktív módszer a társas kapcsolatok javítására, és hozzájárul ahhoz, hogy harmonikus és kiegyensúlyozott közösségeket és kapcsolatokat építhessünk ki.

1.4. Az empátia szerepe az oktatásban

Az empátiának fontos szerepe van a segítő kapcsolatokban, az emberekkel való foglalkozásban, így a pedagógiában is (Csupor 2010). Az iskolai vizsgálatoknál az érzelmi intelligenciát figyelembe véve két kérdéskör a jelentős. Elsősorban azt vizsgálják, hogy hogyan függ össze a tanulmányi eredmény, majd a környezet kapcsolata az érzelmi intelligenciával. Goleman *Érzelmi intelligencia* című könyvében tett állítása szerint az érzelmi intelligencia kétszeresen fontosabb az általános intelligenciánál. Amennyiben ez igaz, úgy az érzelmi intelligenciának és az empátiának is hatalmas szerepe van az oktatásban és a nevelésben, és kötelezően fejlesztendő (Balázs 2015). Emellett a pozitív tanár–diák kapcsolat kialakulásában, megalapozásában is döntő szerephez jut (Csupor 2010).

2. Az ember és a sárkány kapcsolatának jelentősége az empátiára nevelésben

Az empátia, az együttérzés és mások érzéseinek megértése, az őszinte érzelmi kapcsolat kialakításának azon képessége, amely mély hatással van az emberi kapcsolatokra. Az empátia fejlesztése kulcsfontosságú az emberi viselkedés és az érzelmi intelligencia kialakulásában. Éppen ezért fontos vizsgálni, hogyan járul hozzá az ember és a sárkány közötti kapcsolat az empátia elmélyítéséhez, és hogyan segíti elő az érzelmek megértését és kifejezését.

A fantázia és a mesevilág mindig is inspirálóak voltak az emberek számára. A sárkányokkal és fantasztikus teremtményekkel való találkozás történetei az emberi kultúra szerves részét alkotják a mai napig (Petrolay 1996, 5–10). A játékokban, filmekben és az irodalom világában is gyakran találkozhatunk sárkányokkal. A későbbiekben általam is elemzett *The Last Guardian* videójáték kiváló példa arra, hogy hogyan jelenhet meg az empátia a sárkány és az ember kapcsolatában. Az ilyen típusú játékok és történetek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy megélik és megértsék más lények érzelmeit és perspektíváját. Ez fejleszteni tudja az empátiát, és rá tudja ébreszteni a játékost az empatikus viselkedés fontosságára a való életben is.

Az irodalom, a filmek és más művészeti ágak azáltal is hozzájárulnak az empátia fejlesztéséhez, hogy olyan karakterekkel szembesítenek, akiknek érzelmeit és motivációit meg kell értenünk. Az ember és a sárkány közötti kapcsolat bemutatása olyan metafora is lehet, amely az emberi kapcsolatok és a társadalmi sokszínűség megértését és elfogadását is támogatja. A sárkányok, mint mitikus lények, lehetőséget kínálnak arra, hogy fantáziánkkal és kreativitásunkkal közelebb kerüljünk más lények érzéseinek megértéséhez, valamint megtanuljunk jobban odafigyelni egymásra.

2.1 A sárkányok szerepe a populáris kultúrában (filmek, könyvek, játékok)

A populáris kultúra médiumok, műfajok és művek tág körét öleli fel, amelyről aligha képes egyvalaki átfogó és minden fontos területet érintő jellemzést adni (Benyovszky 2019). A populáris jelző az irodalom vonatkozásában három értelemben használatos. Először jelenthet a nép köréből származó, másrészt a népek szánt műveket. Harmadrészt pedig olyan irodalmat, ami általánosan ismert vagy nagyon népszerű. Ez utóbbi értelemben vett „populáris irodalom” szókapcsolat a sokak által olvasott és nagyon kedvelt irodalmat jelöli, tekintet nélkül a közönség társadalmi hovatartozására vagy foglalkozására (Povedák 2004; Benyovszky 2019).

2.2 Az ember és a sárkány kapcsolatának vizsgálata az empátia szempontjából

Hogyan és milyen mértékben járulnak hozzá a gyermekek empátiájának fejlődéséhez a filmek/sorozatok, a fantasy művek, a számítógépes (konzolos) játékok?

A következőkben konkrét alkotásokon – egy ismert könyvön (Christopher Paolini: *Eragon*), egy ismert és kedvelt mesefilmen (*Így neveld a sárkányodat!*), és egy több éve nagy kritikai sikert elért videójátékon (*The Last Guardian*) – keresztül válaszolok erre a kérdésre.

2.2.1 Christopher Paolini: *Eragon*

Az empátia szempontjából nehezebb egy könyvet elemezni, mint egy filmet vagy egy videójátékot. Mivel egy könyv olvasásánál nem tudunk teljesen a tükörneuro-nok működésére hagyatkozni, hiszen nem látjuk azt, amit olvasunk, csak elképzel-jük, ezért az olvasás során nagyobb figyelmet kell fordítanunk a szövegre, annak nyelvezetére és a narrációra.

Az irodalomtörténet egyik legvitatottabb kérdései közé tartozik az, hogy a fan-tasy külön műfajként értelmezhető-e, és ha igen, akkor mikortól tekinthető annak; emellett hol szakad el a fantasztikus irodalomtól és hol érintkezik a mágikus realiz-mussal. Van-e átfedés a mítoszok, a mesék, a tudományos fantasztikum és más műfajok között? A kérdést tovább nehezíti az, hogy a modern fantasy folyamatosan új irányzatokat, témákat és a formai elemeket hoz létre (Farkas 2014).

A fantasy angol szó, amely képzeletet jelent, és egy olyan történetmesélési mű-faj, amelyben van valami természetfeletti dolog, mint például mágia, amiből látszik, hogy a modern fantasy általában nem a mi világunkban játszódik (Molnár 2009, 54). Inspirációt merít a gótikus romantika történeteiből, a középkori lovagregények-ből, az ókori és kora középkori – többnyire kelta, germán és skandináv – eposzok-ból és mítoszokból, illetve a vele rokon műfaj, a science fiction világából. Népsze-rűségét mutatja, hogy napjainkra már a fantasy műfaja köré szerepjátékok, filmek, könyvkiadók is kapcsolódnak.

Paolini a regényét fiatalon, 15 évesen írta meg. A történet egy novellából nőtte ki magát, és az eredetileg négyrészes *Az örökség* címet viselő ciklus első része. A középpontban egy 15 éves fiú és sárkányának az egymásra találása, kapcsola-ta és a közösen átélt kalandjaik állnak. A történet a fantasyt olvasóknak ismerős lehet, hiszen sok sablonnal operál. Viszont mégis van valami az *Eragon*-ban, ami kiemeli a többi fantasykönyv közül. Paolini ügyesen használja Eragont ahhoz, hogy bevezessen minket, olvasókat Alagaësia világába, valamint a sárkányok és lovasaik múltjába.

A regényszöveg gördülékeny, amihez nagyban hozzájárult, hogy a szerző – és Bihari György is, aki az első kötetet fordította – sokszor egy-egy jól eltalált mondat-tal ideális hangulatot teremt a könyvben, így adva vissza a táj szépségét az olvasó-nak. A kultúrák és a történelem aprólékosan, figyelmesen lettek bemutatva, segítve az olvasót behelyezkedni a történetbe. Olvasóként könnyedén el tudjuk képzelni azt, amit olvasunk, és úgy érezhetjük, hogy együtt kalandozunk Eragonnal.

Az empátia szempontjából kulcsfontosságú, hogy a befogadó (legyen az olva-só, filmnéző vagy számítógépes játékos) tudjon kötődni az adott személyhez vagy lényhez. Ennek az egyik első és legfontosabb lépése, hogy felkeltse az érdeklő-dést a másik iránt, majd fokozatosan megismerve őt együtt érezzen vele, valamint „szurkoljon neki”. Ezért fontos, hogy a szerző ne csak a helyszínt, hanem a fősze-

replőt is megismertesse az olvasóval, „*Eragon tizenöt esztendő volt, alig egy év választotta el a férfikortól. Sötét szemöldöke alatt barnán, áthatóan csillogott a szeme. Ruháját elnyűtte a sok munka. Övéen csontnyelű vadászkést viselt, tiszta íját őzbőr védte a párától. Fakeretes hátizsákot vitt a vállán.*” (Paolini 2009, 14)

Mivel a könyv főszereplőjének életkora alig tér el a szerzőétől, ezért Eragonról úgy ír, mintha ismerné, így autentikusan át tudja adni a fiú érzéseit, gondolatait az olvasó számára. Paolini leírja, hogyan kerül Eragonhoz a sárkánytojás, amit az elején egy különleges könek vél: „*Eragon hosszú percekig leste az ellenséget, de a füstön kívül semmi sem mozdult. Óvatosan eleresztette az új húrját, és előrelépett. Egy nyílvevesszővel megbökte, azután hátraugrott. Semmi sem történt, így hát óvatosan fölvette a követ. A természet sosem csiszolt még követ ilyen simára. Makulátlan felszíne sötétkék volt, de fehér hajszálerek pókhálója szötte át. Eragon keze olyan simának és hűvösnek érezte, mintha megkeményedett selyemből alkották volna.*” (Paolini 2009, 15–16) Ez az a fordulópont, amelynek során Eragon élete teljesen megváltozik. A történet elején levő pontos leírások és történések (többek között Eragon nevelőjének a halála is) hozzásegítik az olvasót ahhoz, hogy érdeklődjön a fiú iránt. A fiú nem nevezhető „szuperhősnek” (Galgóczi 2012), vagyis nem csalhatatlan és nem is legyőzhetetlen. Egy hús-vér tini, aki hirtelen nagy lehetőségekkel és kihívásokkal áll szemben.

Ekkor a középpontban Eragon van még, hiszen a sárkányszereplő csak a későbbiekben jelenik meg. Paolini ezek után azt is részletesen elmeséli, hogyan kel ki a sárkány a talált tojásból Eragon előtt.³ „*Hirtelen repedés futott végig a kővön [...] mintha valami egyensúlyozna, majd fölemelkedett, és a padlóra hullott [...] Sorozatos nyiszorgás után megjelent a lyukban egy kicsi, sötét fej, amelyet furcsa, szögletes test követett.*” (Paolini 2009, 45) A sárkány kinézetét is részletesen megismerteti az olvasóval: „*A sárkány nem lehetett hosszabb a fiú alkarjánál, mégis nemes, büszke teremtménynek látszott [...] Pikkelyei sötét zafírkékek voltak, ugyanolyan árnyalatúak, mint a kő.*” (Paolini 2009, 46) Bár Saphira kölyöksárkány, ugyanúgy együtt tanul és fejlődik Eragonnal. Érdekesnek tartom, hogy a sárkány sokszor kivonja magát a küzdelmekből, így hagyva az embereket egymás között harcolni.

Az olvasó a kalandok során a főhőssel együtt tapasztalja meg, hogyan kell egy sárkánnyal együttműködni, harcolni. Eragon tudomására jut az is, hogy a sárkánylovasok előző nemzedéke a Galbatorix király elleni harcban elpusztult. Így az egyszerű falusi tinédzserre hárul a gonosz mágusi hatalommal bíró főellenség legyőzése. Azonban nem kell egyedül küzdenie, Saphira, a nőnemű sárkány és a varázsláshoz is értő rejtélyes öregember, Brom segítségével vág bele a kalandba, majd később csatlakozik hozzájuk Murtagh is. Útja során sok olyan lénnel találkozik, akik őt támogatják és segítik a küzdelmeikben. De vannak olyanok is, akik hátráltatni

3 Később megtudjuk, hogy a sárkány választja ki az embert. A sárkányok tojásukban akár évszázadokig is várakoznak, mígnem találkozhatnak végül azzal az emberrel, akit méltónak találnak arra, hogy társuk legyen; ekkor hajlandóak kikelni a tojásból. Eragon tehát kiválasztott lesz (itt még csak arra, hogy sárkánylovas legyen). Ez a motívum is ismerős lehet azoknak, akik sok fantasyregényt olvastak.

próbálják őket vagy a főhős életére törnek (ahogy egy fantasytörténetben megszokhattuk). Az egyik legveszélyesebb ellenségük egy Durza nevű árny, akivel már a történet legelején találkozunk.

Térjünk rá először röviden általában, majd konkrét példákon keresztül arra, hogy az empátia hol és hogyan jelenik meg és mélyül el az *Eragon* című regényben az olvasó és a sárkány között.

Fontos megemlíteni azt, hogy ellentétben sok fantasytörténettel, Paolini világában a sárkányok érző, gondolkodó, sőt az olvasó úgy is érezheti, hogy az emberek-nél magasabb intelligenciával rendelkező mágikus lények és kifejezetten nem csak „háziállatok”. A főszereplő sárkány maga is egy egyéniség: oltogatja Eragont, viccelődik vele⁴, aggódik érte, sőt előfordul az is, hogy féltékeny lesz (Paolini 2009, 478). Kapcsolatuk dinamikája a fiatalabb olvasók számára példaként szolgálhat a barátságra vagy akár a családi kapcsolatra is.

Továbbá fontosnak tartom kiemelni a kommunikációt Eragon és Saphira között. Bár vannak a regényben a fantasyra jellemző természetfeletti dolgok és lények, a sárkány nem tud megszólalni az emberek nyelvén. Eragon és Saphira telepatikus úton kommunikálnak egymással. *„Eragon addig tapogatózott a tudatával, amíg meg nem érezte a sárkányét.” „Összeszedte az erejét, és a sárkányra összpontosítva, egyetlen fogalmat igyekezett sugározni: maradj itt! A sárkány megmerevedett, a fiú felé fordította a fejét. Eragon még nyomatékosabban sugározta a gondolatot: maradj itt!”* (Paolini 2009, 50) Ez a szellemi kapcsolat az elbeszélés során folyamatosan mélyül közöttük. Eragon lassan eljut oda, hogy már bárhol tud üzeni, kapcsolatot teremteni Saphirával. Ez megkönnyíti a befogadó számára a szereplőkkel való azonosulást, felkelti és ébren tartja a sárkány sorsának alakulása iránti érdeklődést.

Ez a fajta kommunikáció jelentős az empátia szempontjából, hiszen a szereplők így valóban egymás fejébe látnak és kevesebb a félreértési lehetőség közöttük. Emellett segíti azt is, hogy a kalandjaik során közel kerüljenek egymáshoz Eragon és a sárkánya, az olvasó és Eragon, illetve a sárkány és az olvasó is. Továbbá ez a kötelék lehetővé teszi az olvasó számára is azt, hogy megértse a szereplők gondolatait, érzéseit, valamint hogy a partnerségüket egyedülállónak és erőteljessé tegye. A történet előrehaladtával Eragon képes lesz telepatikusan is kommunikálni állatokkal és emberekkel egyaránt.

A következőkben konkrét példákat hozok az olvasó és a sárkány közötti empátia megjelenésére az *Eragon* című könyv kapcsán. Először azt a jelentet mutatom be, amikor Eragon elmeséli a sárkányának, Saphirának, hogy keresik őket és meg akarják őt ölni. Saphirát a hír felzaklatja és majdnem megsebesíti farkával a lovasát is, de Eragonnak időben sikerült elhajolnia a csapás elől. Ebben a részletben a narrátor remekül tudja érzékeltetni az olvasóval, hogy a sárkány mit érzett pontosan. *„A sárkányból lázas, hatalmas hullámokban áradt a vérszomj és a félelem. Tűz! Ellenségek! Halál! Gyilkosok!”* – kiabálta Eragonnak, akinek sehogy sem si-

4 „Eragon. Csak ennyit tudsz mondani? – kérdezte. / – Igen. / A fiú szeme kikerekedett a váratlan választól. Lehuppant. Hát ennek humorérzéke is van! Mi következhet még?” (Paolini 2009, 66, továbbá ugyanitt 124)

került megnyugtania a sárkányát. „*Minden erejét beleöntötte a szavakba, de a sárkány tudatát acélfal vette körül, elzárva Saphira gondolatait. Ismét elbődült, karmaival tépte a fagyott földet [...] Esküszegők, lélekgyilkosok, tojáspusztítók! Mindenütt vér! Gyilkosok!*” (Paolini 2009, 79) A mondatok végén az írásjelek is segítik az olvasót abban, hogy elképzelje és átélje a történeteket, az indulatokat. A felkiáltójelek gyakorisága miatt az olvasóban is felébred az együttérzés a sárkány iránt. Ha az *Eragont* olvassuk és nem filmben⁵ nézzük meg, akkor is úgy látjuk magunk előtt, mintha egy rövidfilmet néznénk. Ezért szívünk szerint mi, olvasók is segítenénk megmenekülni a gyilkosok elől Saphirának.

Eragon a nagybátyja halála után bosszút esküszik azok ellen, akik őket is keresik. Ahhoz, hogy tervét véghez tudja vinni, szüksége van Saphira és Brom segítségére is. Bromról időközben kiderül, hogy régen ő is sárkánylovas volt és a sárkányát ugyanúgy Saphirának hívták. Brom viszont csak kevés ideig tudja segíteni a fiút a bosszúhadjáratában, mert halálos sérülést szenved a harc közben. Eragon már a második hozzá közelálló embert veszíti el, de nincs egyedül, hiszen mellette van Saphira. Az egyik kalandjuk során hozzájuk társul egy eszméletét veszített tünde is, akiről kiderül, hogy kómába ejtette saját magát, mert megmérgezték és csak így tudja késleltetni a méreg hatását. Szerencsére van ellenszer, csak el kell jutniuk a vardenekhez érte. Útközben azonban rájuk lőnek és míg az egyik nyílvesző átlukasztja, addig a másik csak befúródik Saphira szárnyába. A narrátor így érzékelteti a történeteket: „*Nyílak fűtyültek felénk a sötétben. Saphira felbődült fájdalomában, amikor eltalálták, és gyorsan balra fordult, hogy elkerülje a következő nyílfelleget. Újabb vesszők fúródtak a levegőbe, ám a sötét megvédte őket a halálos döfésektől. Eragon kétségbeesetten ölelte át Saphira nyakát. Mid sebesült meg? A szárnyamat lyukasztották át... az egyik nem ütötte át teljesen. Még mindig bennem van. A sárkány nehezen lélegzett.*” (Paolini 2009, 324) Az olvasó feszülten olvassa, figyeli az eseményeket és reménykedik benne, hogy nem esik egyiküknek sem nagyobb baja. A befogadó már itt át tudja érezni a sárkány fájdalmát, ahogy a következő jelenetben is.

Leszálltak egy tisztásra, ahol Eragon megvizsgálta Saphira szárnyait. Három olyan lyukat talált, ahol teljesen átment a nyílvesző és egyet, ahol még benne volt. Eragon megkérte Murtaghot, hogy fogja le a szárnyát, amíg kiszedi a nyílveszőt a szárnyból. Saphirának is szólt telepatikusan, hogy amit csinálni fog, az nagyon fájdalmas lesz. A sárkány kitépett a fogaival egy vastagabb facsemetét, de még így is megérezte, ahogy a lovasa kiszedi a nyílveszőt a szárnyából. „*Amikor a vessző kicuppant az izomból, a sárkány hátravetette a fejét, és a fogai közé harapott suháng ellenére is felnyögött. Szárnya akaratlanul megrándult, állon vágva Murtaghot, aki összeesett.*” (Paolini 2009, 325–326) Ahogy Eragon is átérezte Saphira fájdalmát, mikor meglőtték, úgy az olvasót is megrázza ez a rész a regényben. Az olvasó is izgatottan olvassa tovább a fejezetet és reménykedik, hogy a sárkány túléli. Majd megnyugszik, mikor olvassa, hogy Eragonnak sikerült megmentenie Saphirát.

⁵ A könyvből készült egy nem túl sikeresnek mondható film is 2006-ban Stefan Fangmeier rendezésében, amelyet Magyarországon, a fóti Mafilm Stúdióban forgattak.

Bár nehezebb elemezni egy könyvet mint médiumot az empátia szempontjából, mert nem tudjuk, hogy olvasás közben mennyire vannak segítségünkre a tükör-neuronok, hiszen ezt eddig (tudomásunk szerint) nem vizsgálták. Bizom benne, hogy ennek ellenére a fenti példákban – amennyiben azokat rövidfilmként játsszuk le a lelki szemeink előtt – így is látható a bennük rejlő empátia az ember és egy természetfeletti lény, egy sárkány között.

2.2.2 Így neveld a sárkányodat

A XXI. században a fiatalok körében népszerűbbé váltak a filmek a könyvekénél. Az általam elemzett *Így neveld a sárkányodat* című animációs film az azonos című könyv alapján készült el (Cowell 2014). A film segítséget nyújt abban, hogy a fiatalok úgy ismerkedjenek meg az empátiával, hogy később alkalmazni tudják a társaikkal szemben is. Először röviden ismertetem a film mint médium főbb jellegzetességeit. Ezt követően az *Így neveld a sárkányodat* című filmet hívom segítségül ahhoz, hogy be tudjam mutatni, hogyan járul hozzá egy mozgóképes alkotás az empátia kialakulásához és fejlesztéséhez, valamint, hogy milyen módszerekkel kelt pozitív érzelmeket, empátiát egy sárkány iránt.

A film fotografikus eszközökkel elkészített állóképek sorozata, amely a vetítés során mozgóképpé alakul át (Pázmány – Permay 2006, 141). A film és az irodalom közötti különbségek a két művészet, a képi és a nyelvi elbeszélés között hamar nyilvánvalóvá válnak. Mivel a film valós időben működik, ezért bizonyos értelemben korlátozottabbnak mondható, míg ezzel szemben egy regény olvasását bármikor abbahagyhatjuk (Monaco 2009, 68). A filmben szereplő karakterek kifejezőereje pontosítja a történeteket, a zajok pedig a valóság élményével hatnak ránk. Emellett a filmekben elhangzott zene is segít abban, hogy megváltozzon a befogadó pillanatnyi érzelmi állapota (Esztán é. n.). Ezért a film és a zene kapcsolata sokkal összetettebb, mint azt gondolnánk (Monaco 2009, 88), éppen emiatt nehéz a film világát papírra vetni (Szilágyi 1995, 7–8). A film ugyanolyan lehetőségeket kínál a ritmus, a dallam és a harmónia terén, mint a zene. Így a zenét a film szerves részének tekinthetjük, ami lehet aláfestő és magyarázó is, mert a hang és a kép összetartoznak (Pázmány – Permay 2006, 145).

A tükörneuronok a látásban is segítséget nyújtanak amellett, hogy felerősítik az empátiát és annak a kialakulását. Bár a kutatások elsősorban azt mutatták ki, hogy akkor hat erősebben az empátia, ha olyan cselekvést látunk, amelyet mi magunk is ismerünk, még sincs feltétlenül minden esetben így. Az empátia ugyanúgy megjelenhet, ha nem emberi alakot nézünk egy fantasyfilmben, videójátékban vagy egy animációs filmben. A továbbiakban erre hozok pár példát az *Így neveld a sárkányodat* című animációs film segítségével.

Mielőtt azonban rátérnék az elemzésre, röviden bemutatom az animációs filmet mint műfajt. Az animáció szó az „anima” szóból származik, és azt jelenti, hogy: „Lélekkel megtölteni valamit, ami nem él” (Molnár 2009, 31). Az animációs film a rajzfilm, bábfilm és az árnyfilm kollektív neve, amelyben a mozgások különböző technikai eljárásokkal jönnek létre (Pázmány – Permay 2006, 146). Az animációs filmek is mozdulatlan képek egymásutániságából alakulnak ki, ahogy a fentebb

tárgyalt filmek (Molnár 2009, 31). Abban viszont különböznek, hogy a képek nem a hétköznapi valóság képeiből keletkeznek, hanem teret hagynak a képzeletnek (Pázmány – Permay 2006, 146). További jellegzetessége az, hogy ebben a rajzolt környezetben maguk a vizuális szereplők is sokat tesznek hozzá a történethez. Néha nagyobb nyomot hagynak a nézőben, mint az egyes szereplők cselekedetei. Jobb esetben átjárja őket a vizuális fantázia (Balázs 1961, 176–177). Ebből a szempontból is kiemelkedő az *Így neveld a sárkányodat* című animációs film. Mind a helyszín, mind az emberi és a sárkány szereplők is sokszínűek, jól eltaláltak, valamint az érzelmeiket is remekül megjelenítik a készítők. Az animáció hatalmas szabadságot ad a készítőjének, hiszen rajzzal bármi könnyen elkészíthető, illetve megjeleníthető. Ezért az animációs film a legjobb választás a mesék vetítővászonra való elkészítéséhez (Molnár 2009, 31). Mivel azokat a filmeket soroljuk egy műfajba, amelyeknek a története vagy helyszíne hasonló, illetve a formai elemek használata is megegyezik, ezért a mesefilmekkel ellentétben az animációs film nem nevezhető önálló műfajnak (Molnár 2009, 32).

A továbbiakban példákat hozok arra, hogyan alakulhat ki az empátia egy filmet néző ember és az animációs filmben szereplő sárkány között. Az *Így neveld a sárkányodat*⁶ című animációs fantasyfilm egy trilógia, amely alapján egy animációs filmsorozat is készült, *Sárkányok* címmel. Ez annak fényében nem meglepő, hogy a filmipar szeret franchise-okban gondolkodni.

Jelen dolgozatban a trilógia első részét fogom elemezni az empátia szempontjából. Az animációs filmsorozat első részét 2010-ben mutatták be és Cressida Cowell 2003-as azonos című gyermekregényéből készítette el William Davis, Dean DeBlois és Chris Sanders forgatókönyvíró. Maga a történet egy fiktív vikingvilágban játszódik, ahol egy kis falut sárkányok tartanak félelemben. Az animációs film elején a főszereplő fiú még kisgyermekként szerepel, de a felnőtt éne a narrátor. A falu vezérének a fia, Hablaty eltér társaitól, mivel nem megy neki az, hogy megölje a sárkányokat, ráadásul egy kétkézes bajkózó. Ezért a népe nem is nagyon bánja, hogy ha nincs ott a harcoknál. Viszont Hablaty mindenáron szeretne bizonyítani önmagának és apjának is, így különböző szerkezeteket gyárt, amelyek elősegíthetik a rettegett fenevadak távoltartását. De ezek a találmányok is csak a bajt hozzák a falura. A fiú az egyik gépével mégiscsak sikert ér el, és lelövi az egyik sárkányt. Ekkor még nem tudja, hogy az éjfúriák egyik példányát sikerült eltalálnia. A néző kezd kötődni a fiúhoz, sok gyermek néző felfedezheti, hogy mennyire is hasonlít ő a csetlő-botló, de okos Hablatyhoz. Együttérez vele és szurkol is, hogy sikerüljön valamelyik ötletét megvalósítania, illetve beilleszkednie.

Másnap az erdőben rá is akad a megsebzett állatra, de bármennyire is szeretne megfelelni elsősorban az apja és a falu elvárásainak, mégsem tudja megölni sárkányt. Látjuk, hogy a sérülése miatt röpképtelen a sárkány. Részletesen bemutatásra kerül, hogy Fogatlan megsérült (és a sérülését maga Hablaty okozta), elvesztette a farka végén lévő egyik darabot, aminek következtében nem tud repülni. A néző kezd együtt érezni a sárkánnyal, ahogy egyre jobban megismerkedik vele

⁶ Eredeti cím: *How to Train Your Dragon*. Rendezők: Dean DeBlois, Chris Sanders. Megjelenési év: 2010.

és látja a helyzetét. A kamera tökéletesen bemutatja a néző számára a sárkány sérülés miatti elesettségét. A befogadó látja, ahogy a sárkány el szeretne menekülni Hablaty elől, de nem tud egyensúlyozni repülés közben és így folyton a földre zuhan. Emiatt a nézőben is felébred az empátia a sárkány iránt. Fogatlan a sérülése miatt egyre kiszolgáltatottabbá válik. Ahogy Hablaty is, úgy a néző is szépen lassan megismeri Fogatlant és fokozatosan rájön, hogy Fogatlan nem gonosz lény. A kezdeti nehézségek után a két szereplő egyre közelebb kerül egymáshoz. Hablaty és a sárkány barátságán keresztül a néző is egyre jobban megismeri és megérti a sárkányok fajtát is.

Azt kifejezetten tanulságosnak tartom, ahogy a viking gyermekek harcossá képzését is bemutatják a film alkotói: hogy hogyan tanulják meg, hogy milyen mód-szerekkel lehet leszerelni a sárkányokat. Nem erőszakkal, hanem többek között jó szóval, simogatással, empatikus odafigyeléssel, amit gyermekbarát, humoros formában mutat be a film. A néző is rájön, hogy a sárkányok sokkal barátságosabbak, mint ahogy a film elején gondolta. Hablatyval együtt jövünk rá arra is, hogy a sárkányok nem gonoszszágból „zargatják” a viking falut. Ezen a ponton már a néző is a „sárkányokkal van”. Hablaty felfedezéseit először lánybarátjával (későbbi feleségével), majd a többi fiú barátaival is megosztja, illetve kiderül számukra és a felnőttek számára is, hogy Hablaty „sárkányparti”. A néző sajnálja a fiút, hogy hiába próbálja meg meggyőzni és megértetni Hibbant-sziget lakóit és az apját is arról, hogy másként is lehetne viszonyulni a sárkányok fajához, de egyidejűleg szurkol is neki, hogy sikerüljön, viszont erre még várnia kell (Gregus 2014).

Az animációs film során csak néhány helyen találkozunk zenei motívummal, és ezek a film végéig különböző hangszerezéssel ismétlődnek. John Powell zenéje különböző érzelmeket kapcsol a történethez, ezáltal hangulatosabbá teszi a mesét (Illés 2020). A hangok, a zene ebben a filmben nemcsak a képek kiegészítésére szolgálnak, hanem dramaturgiai elemként is funkcionálnak. A hangok ugyanis cselekményeket válthatnak ki (ilyen, amikor Hablaty lánybarátja észreveszi a sárkányt és a fiút), vagy befolyásolhatják, más vágányra terelhetik azt (Balázs 1961, 186–190). Egy filmzenétől alaptól elvárható, hogy a zeneszerző saját eszközeivel mesélje el a történetet (Gregus 2014). Erre példa, amikor Astrid (a főszereplő lánybarátja és titkos szerelme) sárkányon lovagol, akkor Astrid Goes For A Spin című számban ismét felcsendül a film főtémája is (Zanobard 2018).

A film közel 72 percnyi zenét tartalmaz, amelynek nagy része az elsődleges téma, egy régimódi, a hollywoodi Golden Age zenei világát is megidéző szimfonikus kalandzene, amely a film háttérét adja. Ezt az alapot a zeneszerző saját stílusának elemeivel – többek között egy kiterjesztett ütőszekcióval – egészíti ki, mely több helyen is kirobbanó pillanatokat okoz, támogatva a vásznon látottakat. A zenei főszerepet azonban a nagyzenekar játssza (Gregus 2014). Sokszor használja a túlpontozást (overscoring), vagyis ahol nem feltétlenül van rá szükség, ott is sok és erőteljes zenét használ. A rézfúvósok, ütőhangszerek használatával és nagyon gyors tempójával a nyitózene remek példa erre, hiszen egy olyan animációs film hangos, elképesztően hangzó és szárnyaló bevezetője, ahol ez nem várható (Zanobard 2018). Az elsődleges témát a romantikusabb skót és kelta dallamokat, érdekesebb hangszereket (duda) tartalmazó másodlagos téma egészíti ki, amelyek

a sárkányon való repüléskor csendülnek fel. Továbbá vannak akciódúsabb, drámaibb, hagyományosabb hangszerelésű témák is, amelyek természetesen akciódúsabb jeleneteknél hallhatóak, valamint New Age pop ihlette számok is (Southall 2014). A hangszerelés, a zenei kompozíció terén is megjelennek a skót, skandináv és az ír (nép)zenék jellegzetességei. A zene stílusa illeszkedik a film hangulatához, műfajához, hiszen egy epikusabb, érzelmesebb, gazdagabb, színesebb, misztikusabb „fantasymuzsikát” hallhat a néző. Ezeket a skandináv hangszerek felhasználása, többek között a norvég hardanger hegedű, säckpipa, különböző sípok, marimba és a xilofon, száncsengők csilingelése is erősítik. Érdekesség továbbá, hogy a film egyik betétdala pedig a Sigur Rós, egy izlandi progresszív rockbanda frontemberének a szerzeménye, illetve a filmzenei album 25 zenei track címéből ötben megjelenik a sárkány (Dragon) szó is (Grgeus 2014). Összegezve elmondható, hogy az egész filmzenealbum zeneileg koherens – amikor kell, akkor érzelmes és lassú, de amikor kell, akkor túlzó és epikus (Zanobard 2018). Stílusok és érzelmek széles skáláját fedi le, sokszor felkavaró is tud lenni (Southall 2014).

Empátiával már az első jelenetekben találkozunk, amikor Hablaty nem tudja megölni a sárkányt, mert mikor kinyitja a szemét és belenéz a sárkány szemébe, a lelkiismerete megakadályozza abban, hogy ezt megtegye. Hablatyval egyidőben a néző szíve is megesik a magatehetetlen lényen, mert látható az állat szemében a félelem. A filmekben (és a videójátékokban is) a néző szemét a kamera helyettesíti. A kamera távolsága mellett fontos megfigyelni még a szemmagasságot és stabilitást, illetve az esetleges mozgását is. (Pázmány – Permay 2006, 143) A rendező a kamera segítségével ad személyes nyomatékot a filmnek (Balázs 1961, 138). Ez pedig nagy hatással van az ember érzelmeire. Mert ha egy megfelelő pillanatban sokáig mutatnak egy megható jelenetet a filmben, vagyis hosszan hagyják a kamerát egy szomorú részleten, akkor a nézőben is ugyanúgy felébred az együttérzés a jelenetben megjelenő szereplő(k) iránt. Ebben a jelenetben a néző szíve is éppúgy megesik a magatehetetlen fúrián, mint a főszereplő fiúé. Majd később az animációs filmben az is világossá válik a számunkra, hogy a főszereplő valójában azért sem tudta bántani akkor a sárkányt, mert saját magát látta meg benne. A sárkány olyannyira elesett volt és védtelen, mint amilyen elesettnek és védtelennek érezte Hablaty is magát a népe között.

A mesében folyamatosan mélyül Hablaty és a sárkány kapcsolata, a főszereplő kitapasztalja, mitől fél és azt is, hogy mit szeret. A sárkány viszont még mindig sebzett, hiszen hiányzik a farka végéből egy darab. Ennél a résznél lép be az elemzésembe a fogyatékoság kérdése. Eleve másképp viszonyulunk mi emberek is egy olyan másik emberhez vagy állathoz, aki/ami valamilyen fogyatékosággal él együtt. Úgy is fogalmazhatunk, hogy „megesik rajta a szívünk” és együttérzéssel, empátiával próbálunk felé fordulni. Az animációs film nézése közben a néző is hasonló helyzetben van, amikor látja, hogy Fogatlan hiába próbál nekifutásból felrepülni és elmenekülni Hablatytól, miután az elengedte, mégsem képes rá, mert az a fontos testrésze sérült meg, ami ehhez a meneküléshez hozzá tudná segíteni. Bár ez az együttérzés sokkal inkább ismerős, ha emberről van szó, az állatokkal szemben ugyanúgy kialakul és működőképes. Ráadásul a lény és a fiú kapcsolatának nagy részét szavak nélkül követhetjük nyomon. Az animátorok csodálatos munkát

végeztek, sikerült nekik egy szótlán sárkányt kézzelfogható karakterré varázsolni (Eggert 2010). Az empátia szinte azonnal működésbe lép és elindul az emberben (nézőben) az együttérzés. Az animációs filmet nézve pontosan így működik az empátia egy sárkány esetében is. Ezért, ha tehetnénk (és itt most a filmre utalok), szívünk szerint mi is segítenénk nézőként a fogyatékossgal élő Fogatlanon.

Végül azzal a példával szeretném zárni ezt fejezetet, ahol Hablaty terve, hogy megmutassa a falubelieknek és apjának, hogy nem csak megölni lehet a sárkányokat, nem sül el jól és a kiválasztott sárkány megtámadja. Fogatlan az erdőben pihen, amikor megérzi, hogy Hablaty bajban van, és azonnal a segítségére siet. Minden erejét összeszedve odarepül a lovasához és megpróbálja őt megvédeni. Viszont a falusiak a sárkánynak ezt a törekvését félreértik, ellenséges megmozdulásnak tartják, így erővel legyűrik és elfogják. Tehát a főszereplő nemcsak a tervét nem tudja véghez vinni, de úgy tűnik, hogy a barátját is el fogja veszíteni. Hiába könyörög az apjának, hogy ne bántsák Fogatlant, a vikingvezér mégis elindul a leláncolt és megkötözött sárkánnyal, hogy megkeresse a sárkányok fészket. A mitikus lényt azért viszi magával, mert csak egy sárkány képes megtalálni a helyet, ahol élnek. Amikor elérik a célt, szembetalálják magukat a hatalmas és félelmetes sárkánykirálynővel, akinek a legyőzéséhez szükség van Hablaty és Fogatlan párosára is. Itt izgalmas rész következik, mert az a hajó, amelyen az éjfúria meg volt kötözve, a harc hevében elsüllyed és nem tudják még a süllyedés előtt kiszabadítani a láncok fogságából. A harcba bekapcsolódik pár sárkány az emberek oldalán. Itt a néző félti a sárkányokat, különösen Fogatlant, együtt érez a sárkány vergődésével (hiszen az ki szeretne szabadulni, hogy segítsen barátján). Hablaty apja, látva és felismerve, hogy a sárkányok az embereknek akarnak segíteni és csak a hatalmas sárkánykirálynőtől félve „zargatták” a viking falut, Fogatlan segítségére siet és kiszabadítja, aki így a lovasával (illetve a többi sárkánnyal és lovasaikkal) együtt le tudja győzni az sárkánykirálynőt. A harc befejeztével elsőre úgy tűnik, hogy sajnos Hablaty és Fogatlan nem élték túl a csatát. Látszik a vásznon a szereplők kétségbeesése, félelme, ijedtsége. Miközben a néző figyeli az eseményeket, átérezve ezt megijed, megretten, sőt szomorúságot érez. A gyermek nézőkbe bent szorul a levegő, lélegezni se mernek. A zene is, a képi megjelenítés is fokozza ezt a hatást. A csata gyors, váltakozó képei és mozgásai lelassulnak, szinte megállnak, érezzük a feszültséget. Viszont amikor eloszlik a füst, akkor látszik, hogy Fogatlan saját testével védte meg lovasát, aki így nem halt meg. Később Hablaty szemével látjuk, hogy ember főszereplőnk a bal lábszárát elveszítette, így még jobban hasonlítanak egymásra. A néző itt újra meghökken, megjelenik az empátia („mi lesz most vele?”), most már nemcsak Fogatlannal érzünk együtt, hanem Hablatyval is. A főszereplő felkelve a betegágyából látja, hogy a sárkányok és az emberek kibékültek. Azonban a film készítői még tartogatnak pár nagyon érzelmes és tanulságos fordulatot, mely által „feloldozást” is adnak a nézőnek. Ugyanis Fogatlanhoz „hasonlóan” a film végén Hablaty kap egy műlábat, Hablaty és Astrid szerelme pedig beteljesedik, és a főszereplő apja végre kifejezi, hogy a fiára mennyire büszke. Készen állnak tehát egy új kalandra...

2.2.3 The Last Guardian

A dolgozatomban utoljára elemzett médium a videójáték, amihez készítettem egy kérdőívet, de a válaszok száma sajnos nem érte el az értékelhető szintet, így nincs lehetőségem a konkrét kutatási eredményeimmel alátámasztani a feltevésemet. Viszont a fejezetbe beépítettem a kitöltőim által adott válaszok közül párat. Leendő informatikusként, informatikatanárként fontosnak tartom, hogy egy videójáték ne csak szórakoztasson, hanem tanítson nekünk és egyúttal adjon is valami értéket a játékosnak. Ezért is szeretem az úgynevezett „történetvezérelt játékokat”, amelybe a *The Last Guardian* is tartozik. Köztudott tény, hogy a felnőtt emberek időhiány miatt, sokkal kevesebb időt töltenek számítógép előtt úgy, hogy ne a munkával foglalkoznának. Ennek tudatában a videójáték-készítők is a gyermekeket, fiatal felnőtteket célozzák meg a játékaik készítésénél és fejlesztésénél. Továbbá én is hiszem azt, „*hogy a jól előadott történeteknek óriási ereje van, és hogy egy videójáték is alkalmas mély érzelmek közvetítésére, illetve kiváltására*”.⁷

A *The Last Guardian* videójátékot először 2009-ben jelentették be PS3-ra, azonban ekkor még nem adták ki. Majd 2014-ben újra bejelentették, de már PS4-re fejlesztették tovább. Végül 2016. december 7-én jelent meg Európában, fejlesztője a genDESIGN Sony Japan volt. A játék ötletgazdája Fumito Ueda, aki az *Ico* és a *Shadow of the Colossus* játékok szerelemgyermekeként tekintett a *The Last Guardian*-re (Sashegyi 2016). A játékot sajnos nem volt alkalmam végigjátszani, de egy magyar, magát „közepesen ismert videós”-nak nevező youtuber, Pusztai Tamás, művésznevén Nessa⁸ két évvel ezelőtt mutatta be a YouTube csatornáján. Személyes élményeim ugyan nincsenek a játékkal kapcsolatban, de az ő végigjátszásának minden részét láttam.

A játék főszereplője egy kislíú, miközben a története felnőtt énjé narrálja, vagyis a játék egyfajta visszaemlékezés. A játékos irányítja a kislíú mozgását, valamilyenre azt is, hogy mit mond (Tricónak), valamint a kamerát is kezeli. A videójáték első képsoraiban különböző állatok rajzolt képeit mutatják be a neveikkel együtt, majd a sor egy macskaszerű, szárnyas állattal és a Trico névvel zárul. Az előítélet már itt, a történet elején is megjelenik, hiszen láthatjuk, hogy az emberek szerint Trico egy emberevő szörnyeteg.⁹

A játék, vagyis a kaland azzal kezdődik, hogy a kislíú egy barlangban ébred fel, ahol észreveszi, hogy mellette fekszik egy sárkányszerű lény. Az első ijedtség után látja csak meg, hogy az állat megsérült és láncra van verve. Miután a lény is magához tér, igazi vadállat módjára viselkedik, vagyis nagyon nem nézi a kislíút jó szemmel. Ha a közelébe merészkedik, akkor a fülét láthatóan hátrahúzza, szeme vörös színűre változik és a kislíúra mordul, majd odébb löki. Ha pedig az fel-alá járkál mellette, akkor idegesen figyeli minden lépését. Ahogy közelebb merészkedik a játékos, hogy megnézze a bestiát, akkor láthatóvá válnak a sárkány sérülései

⁷ The Last Guardian kérdőív, <https://forms.office.com/r/HJfyYz6j1R?origin=lprLink>

⁸ Pusztai Tamás, Nessa: <https://www.digitalhungary.hu/ki-kicsoda/Pusztai-Tamas-Nessa/2205/>

⁹ Trico nem néz ki klasszikus sárkánynak (tollas, macskaszerű lény), de több jellegzetesség alapján sárkányként tekinthetünk rá. A következőkben én is sárkányként hivatkozok rá.

és elesettsége. A játékos először sajnálatot érez a lény iránt, majd ez a játék első perceiben fokozatosan átalakul szimpátiává. Itt már dönthet arról, hogy segít-e neki vagy magára hagyja. Ez utóbbi esetben azonban hamar rájön a játékos, hogy Trico nélkül nem tud tovább menni a pályán, nélküle nem talál kiutat sem a barlangból, és az is látszik, hogy neki is szüksége van rá. Ezért ételt szerez neki, kihúzza belőle a dárdákat, eloldozza a láncot. Amikor a kisiú az utolsó dárdát is kihúzza, az állat annyira megrázza magát a fájdalomtól, hogy a kisiú nekiesik egy sziklának és elveszti az eszméletét.

Meglepetésként érheti a játékos, hogy mikor Trico már lábra tud állni, akkor a lény odamegy a kisiúhoz és ébresztgetni kezdi. Miután a fiú felébred, elindulnak megkeresni a kijáratot a barlangból és a kisiú minden hívására reagál Trico. Ez már jelzi, hogy a kezd kialakulni egyfajta kötődés, és mintha a sárkány érezné, hogy a kisiúnak szüksége van rá. A játék során többször is ezt teszi, ha a kisiú elveszti az eszméletét. A sárkány – mivel az megmentette az életét – elkezd bízni a kisiúban és ragaszkodni is hozzá, a játék folyamán pedig fokozatosan mélyül ez a (kölcsonos) bizalom.

Mikor végre kiszabadulnak a barlangból, a játékos észreveszi, hogy Tricónak hiába van szárnya, nem tud repülni. Majd a narrátor segítségével az is világossá válik a játékos és a néző számára is, hogy az a barlang, ahol felébredtek, feltehetőleg sárkányfészek. Első gondolatom az volt, hogy Trico azért nem tud repülni, mert még kölyöksárkány. Ezért könnyebb is megszéldíteni a simogatás által, aminek emellett megnyugtató szerepe is lesz a harcok után. Ugyanis Trico megengedi, hogy felmásszon a kisiú a hátára és simogassa őt. A simogatás viszont nem feladat vagy kötelesség a játékos részéről, hanem csak egy lehetőség a bizalom, a kötődés elmélyítésére. A játékos tehát maga dönti el, hogy él-e és mikor ezzel vagy sem.

Az empátia első szintjének tekinthető együttérzés érzése, mint láthattuk, már a játék elején megjelenik, amikor meglátjuk a dárdákkal teli és láncra vert Tricót, akkor is, ha játszunk a játékkal és akkor is, ha csak nézzük, ahogy más játszik. A játékos lelki világára tehát már az is empatikusan hat, ahogy az állat egyszerre néz rá segélykérőn és félve is, hiszen nem tudja, hogy bántani fogják vagy kiszabadítani. Másrészt sok kérdőjel jelenik meg a játékosban ebben a pillanatban, hiszen nem tudja, hogy miért és hogyan kerültek oda. Ki ez a lény mellette és hogyan került ő is a barlangba? Ez a helyzet már megalapozza azt a kötődési kapcsolatot, amely a játék előrehaladtával csak erősödik, ugyanis mind a ketten kiszolgáltatottak és csak egymásra számíthatnak. A „kik vagyunk, mi a célunk, mi a feladatunk” rejtélye végigkíséri a játékot, mert pont ez a játék és a játékos egyik célja, hogy ezt megfejtse, ahogy a játékkal előrehalad. A játékos, ahogy halad előre megfejtve a kisebb-nagyobb rejtvényeket, leküzdvé az akadályokat, megküzdve a kisiú és Trico ellenségeivel, kiismerve a világot, fokozatosan jön rá a szabályokra és a saját feladatára: minél feljebb jutni a mélyből a torony tetejére, és Trico megmentésén keresztül végül hazajutni. Bár túlzásnak hangozhat, de ez az emberi életet jelképezi, annak metaforája.

Trico egy olyan lény, aki nincs úgymond beleépítve a pályába, nem állandó, hanem szó szerint élő (Vaffler 2016). Tollait fújja a szél, megpróbál a kisiú után ka-

paszkodni, olyan helyekre is, amelyek számára elérhetetlenek és minden kis üregbe követni akarja a játékos (Sashegyi 2016). Trico minden egyes mozzanatából árad a szeretet. Tekintete mindennél beszédesebb, mozdulatai pedig sokkal többet árulnak el az érzéseiről, mint egy előre renderelt animáció. Ezt leszámítva Trico mégsem egy hétköznapi sárkány, ugyanis a tűz nem a szájából lövell ki, hanem a farka végéből, amit egy világító tükörrel tud a játékos előidézni. Trico az a hős, aki az élete kockáztatása árán minden helyzetben követi és óvja a kisfiút, és egyúttal segít neki abban is, hogy a kalandja végére érjen és megtalálja az édesapját (Sashegyi 2016).

A játékban később sem lesz látható karakterfejlődés, nem gyűjthetők olyan tárgyak, nem kaphatóak olyan fegyverek sem, amelyek segíthetnének a célja elérésében. A játék lényege tulajdonképpen a játékos (a kisfiú) és a sárkány (Trico) együttműködésének elmélyítése. A játék készítőit dicséri az is, hogy korántsem egyszerű ezt a fajta kötődést, empátiát, az együttműködést egy állattal, főleg nem egy sárkányszerű lénnel „elérteni” a játékosokkal. Más történetvezérelt játékoknál (például a *The Last of Us*, *Life Is Strange*, *It Takes Two*) ez könnyebben megy, mert emberekkel, gyermekekkel kell kialakítania a játékosnak a kötődést.

Vannak olyan pillanatok a játék során, amikor a sárkány erejére és ügyességére kell támaszkodni, ilyen, amikor át kell ugrani a nagyobb távolságokat. A játékos kisfiúként Trico nyakára mászva tud nagy távolságot ugrani a sárkánnyal, de hogy ezt megengedje neki, vagy hogy irányítani tudja az ugrás közben, a sárkány bizalmát el kell nyernie. Ami nagyon nehéz és nem is mindig ugyanúgy reagál az utasításaira, illetve nem is mindig szavakkal tudja irányítani. Meg kell tanulnia a saját „gesztusnyelvén” kommunikálni vele. Viszont olyan helyzettel is találkozik a játékos, amikor csak oda kell hívnunk valahova, hogy a hátára felkapaszkodva feljussunk egy olyan helyre, ahova amúgy képtelenek lennénk felmászni. Emellett a közös „munkára” példa az is, hogy az emberi léptékkal hatalmas és misztikus építményekben Trico sok helyre nem fér be, ezért ott csak a játékos tud átmászni, és ki kell találnia, hogyan hozhatja őt át. Ezen a kalandon tehát együtt segítik egymást.

Miközben néztem a végigjátszást, akkor jöttem rá, hogy Nessaj nem mindennapi játékkal játszik. Hasonló hatással volt rám is az, amikor a kisfiút valaki megtámadja, akkor a sárkány a segítségére siet, vagy éppen látszik rajta (amikor már megerősödött kettejük között a kapcsolat) az aggodás. Amikor a játék közepe felé Tricót gonosz, vörös szemű sárkányok (Trico fajtársai) támadják meg, akkor bennem is feléledt az aggodalom, és szinte éreztem azt a fájdalmat, amit Trico is átélhetett, és örültem annak, hogy a játékos a megsegítésére sietett. Nagyon nehezen bírtam ki érzelmileg (izgultam és aggódtam a sárkányért) azt, hogy abban a helyzetben sokáig a kisfiú szerepében lévő játékos nem tudott segíteni rajta, hiszen a feladványt (többek között, hogy milyen módszerrel segíthet Tricón) kellett megoldania ahhoz, hogy egyáltalán oda mehessen hozzá és megmenthesse. Egyszerre nagyon sokan támadták meg Tricót, lassan tudott csak odafutni hozzá és sokszor a játékos maga is veszélyben volt a démoni sárkányok miatt. Arra is a játékosnak kell rájönnie, hogyan segíthet Tricónak, amikor fél a pályákon elszórt festett tükröktől. A játékosnak kell megnyugtatnia Tricót és neki kell a félelmének forrásait eltávolítani az útból. Fel kell ismernie, mikor fél, aggódik, mikor van játékos kedvében, mikor éhes, hogyan

kell megetetni. Ezek szintén mélyítik a sárkánnyal való kapcsolatát, és a játék közepétől szinte már olyan, mintha egy másik emberrel érezne és kalandozna együtt.

Az esetenként előforduló harcoknál csak rá tud hagyatkozni, hiszen a játékos kisleányként legfeljebb segíthet csak neki (Vaffler 2016). Harcolni ugyanis csak Trico tud, úgyhogy ő lesz az erő. Erre példa, hogy Trico farkából villámszerű sugár tud kitörni, a játékosnak kell azonban rávenni őt arra, hogyan használja és hogy merre irányítsa egy tükör segítségével. A kisleány bőrébe bújó játékosnak kell biztosítania az ügyességet, az értelmet, aki tudja, hogy mikor mire van szükség (Mazur 2017). Hiszen akadályokat, rejtvényeket kell megoldani, illetve sokszor kitalálni az útvonalat, vagy hogy adott célba hogyan, mi módon jutnak el. Fontos itt tisztázni azt, hogy Trico nem a kisleány háziállata, hanem önálló akarattal és érzelmekkel rendelkező élőlény, akivel meg kell értetnie magát, meg kell győznie őt a kisleánnyal, hogy mit tegyen. Az akadályok sikeres legyőzéséhez ugyanis ez is fontos. A játékos tehát nem irányítja közvetlenül Tricót. A kisleánnyal keresztül tud csak utasításokat adni neki, amit Trico több-kevesebb sikerrel meg is ért és meg is csinál.

Alapvetően a kamera mozgása és a zene segít hatni az érzékszerveinkre. Jelen esetben a kameramozgás nagy részét a játékos végzi. Így nehéz erre a szempontra hagyatkozni az empátia bemutatásában. Ha viszont a zenét vesszük alapul, akkor az már segítségünkre lehet az empátia érzékeltetésére. A játékban leginkább akkor hallható zene, amikor jön az ellenség. Ahogy halad előre a játék és mélyül el a kisleány és Trico kapcsolata, a sárkány egyre jobban hallgat a kisleány utasításaira és védi meg őt a veszélyes helyzetekben, de még mindig van saját akarata. Viszont – hogy ne legyen egyszerű a játék – vannak olyan részek, ahol az ugrás után leszakad a híd és elkezdünk aggódni azért, hogy Trico és a kisleány le ne essenek.

Az empátia megjelenését a játékból vett néhány példával fogom szemléltetni. Nem kell sokáig játszani a játékkal ahhoz, hogy először megjelenjen a játékosban az empátia érzése. Ugyanis, ahogy már írtam, a barlangban játszódó képsorok is erről adnak tanúbizonyságot. Amikor a játékos a kisleányt irányítva játszik, akaratán kívül is a helyébe képzeletben magát, vagyis egy kis idő elteltével a játékos úgy érezheti, hogy ő van ott a barlangban Tricóval. Ezért már az is a játékos lelke, lelkiismeretére hat, ahogyan Trico néz a kisleányra. Tehát amikor a sárkány segélykérően néz a kisleány karakterére, hogy szabadítsa őt ki, akkor már a játékosban elindul egyfajta együttérzés, empátia, és igyekszik minél hamarabb kihúzni a dárdaikat az állatból és leszedni a láncot a nyakáról.

A játék későbbi részeiben már megjelennek Trico ellenségei is, akik ugyanúgy néznek ki, mint ő, csak sisak van a fejükön és vörös a szemük. Trico és a kisleány (játékos) ügyesen veszik az akadályokat és szépen haladnak előre addig, amíg nem találkoznak először a gonosz sárkánnyal. Majdnem felérnek a torony tetejére, amikor az összeomlik alattuk. Viszont Tricónak sikerül felugrania a hegy oldalára és megkapaszkodnia a sziklákban. Ennél a résznél a játékos/néző reménykedik abban, hogy nem fognak leesni és a kalandjuk tovább folytatódik. A legvárhatóbb pillanatban azonban megjelenik az ellenség, aki mind a kettőjüket lelöki a mélybe. A kép elsötétül, de szerencsére nem hálnak meg. A következő képsorokban a játékos és a néző számára is az látható, hogy Trico a földön fekszik és megsérült, a kisleány pedig fennakadt egy faágon. Ennél a jelenetnél jelenik meg újra az empátia.

Mikor Trico magához tér és látja, hogy a társa bajban van, segíteni akar neki, de a kettejük közti távolság ellenük dolgozik. Trico viszont nem adja fel és az egyik mellső lábával próbál segíteni a kisiúnak, megpróbálja leszedni az ágról. A sárkányon végig látszódik a kisiú épségéért érzett aggodalom. Végül Trico felugrik a faágra és a kisiú meg tud kapaszkodni a farkában, így tovább tudnak menni.

A játék utolsó jelenetei szintén példaként szolgálnak az empátiára. Mindkét szereplő halálközeli pillanatokat él át és mindketten egymás életét mentik meg nagyon szorongatott, kilátástalan helyzetben, sokszoros túlerővel szemben. Nagyon epikusak a játék ezen utolsó percei, mély érzelmeket él át a játékos, szinte szenved, érzi Trico fájdalmát, szenvedését a végső csatában. Mikor a kisiúnak sikerül leállítania a hanghullámokat kiadó szerkezetet, a gonosz sárkányok szeme fehérre változik és nem bántják tovább Tricót. Így a sárkány a kisiú keresésére indul és megtalálja őt eszméletlenül a szerkezet belsejében. Próbálja ébresztgetni a barátját, de a fiú nem reagál semmire. Szájába veszi a ruhájánál fogva és kiviszi a levegőre. Majd a játék során először felrepül vele az égig és hazaviszi az emberek közé.

Ahogy a játék során többször is, itt is kapunk olyan jeleneteket, amikor nagyon közeli képeken látjuk Trico arcát, sőt szemeit és mintha könnycseppeket vélénk felfedezni akkor, mikor úgy látszik, hogy a kisiú meghalt. A monitort nézve a játékos és a néző is sokáig bizonytalan, hogy túlél-e a főszereplők a végső harcot. A játék lezárása, a stáblista közben, illetve utána is (mikor megtudjuk, mi lett a két főszereplő sorsa évekkel a játék eseményeit követően) felelevenítheti a játékos, hogyan vált a két egymással ellenséges érzelmekkel, félelmekkel és előítéletekkel rendelkező főszereplő¹⁰ (Trico és a kisiú) a játék végére bajtársá, közeli barátá. A felmérésem egyik válaszolójának szavaival élve Trico és a kisiú „spanok lesznek”.¹¹

A videójáték ezért odafigyelést és türelmet kíván, mert nem olyan játék, ahol elég csak megnyomni egy gombot, és azonnal az történik, amit mi szeretnénk. Elképzelhető, hogy Trico körbenéz az aktuális területen, lefekszik a fűben, ha jól érzi magát, vagy játszani kezd a vízben (Vaffler 2016). Nessaj is percekig csak állt és nézte, ahogy Trico remegő szárnyakkal próbál nekirugaszkodni egy ugrásnak. Nézte, ahogy könnyes szemekkel elkeseredetten keresi a továbbjutást jelentő helyzetet, vagy ahogy ijedten mártózik meg a tó vizében, később félelmét leküzdve felszabadult fürdőzés után rázza meg a tollait. Hallotta, ahogy keserűen hívja, ha megsérült, és örömmel teli hangot ad, ha sikerült elérnie valamit (Sashegyi 2016). Sok tanulsággal és felkavaróan, de mégis boldogan ér véget ez a nagy érzelmi utazás és izgalmas kaland. Egy másik válaszolóm szavaival zárnám le a fejezetet: ez egy „pacekos gameszko”.¹²

10 Ugyanis egy játékon belüli flashbackból mintha az derülne ki, hogy a kisiút Trico rabolta el, egy baleset során kerülnek együtt a játék kezdetén megismert helyzetbe, amikor is Trico elveszíti az arcát borító maszkot, amelynek szerepe, hogy a gonosz erők azon keresztül tudják az amúgy ártatlan sárkányokat irányítani és „gonosszá tenni”.

11 The Last Guardian kérdőív, <https://forms.office.com/r/HJfyYz6j1R?origin=IprLink>

12 The Last Guardian kérdőív, <https://forms.office.com/r/HJfyYz6j1R?origin=IprLink>

Konklúzió

Az általam elemzett könyvről, animációs filmről és videójátékról is elmondható, hogy nemcsak szórakoztatnak, hanem tanítanak és egyben valamilyen értéket is adnak át. Az egyik ilyen nélkülözhetetlen érték az empátia, ami, ahogy már korábban említettem, nagyon fontos az ember személyiségében. Emellett kiemelkedően fontosnak tartom azt is, hogy a gyermekek időben megismerkedjenek az empátiával, mert, ahogy már a dolgozatom elméleti részében is kifejtettem, az empátia tanulható érzelem, amihez az ilyen és ehhez hasonló popkulturális médiumok is hozzásegítenek.

Az ember és a sárkány kapcsolata egy erőteljes eszköz az empátia fejlesztésében, vagyis az empátiára nevelésben. A játékok, a mesevilág és az irodalom pedig lehetőséget nyújtanak arra, hogy az emberek mélyebb szinten megértsék, gyakorolják az empátiát, és ezáltal elősegítsék a harmonikus és empatikus társadalmi kapcsolatok kialakulását. Az empátia tanítása olyan értéket ad az emberi létezésnek, amely az együttélésünk alapjául szolgál, és elősegíti a pozitív változásokat a mindennapi életünkben. Remélem, hogy ezzel a dolgozattal sikerült bemutatnom azt, hogy nemcsak két ember között jöhet létre empátia, hanem egy ember és egy mitikus lény, egy sárkány között is.

Irodalom

Balázs Béla (1961): *A film*. Budapest: Gondolat Kiadó.

Balázs László (2015): Ézelmi intelligencia szerepe a kommunikációs készségfejlesztésben. In: *A kommunikációs készségfejlesztés eszköztára. A kommunikáció oktatása 7*. Szerk. Andok Mónika. Budapest: Hungarovox Kiadó.

Bauer, Joachim (2010): *Miért érzem azt, amit te? Ösztönös kommunikáció és a tükörneuronok titka*. Budapest: Ursus Libris.

Benyovszky Krisztián (2019): *Megközelítési Szempontok a populáris irodalom és kultúra tanulmányozásához*. Nyitra: Nyitrai Konstantin Filozófus Egyetem Közép-Európai Tanulmányok Kara.

Boros Norbert (2019): Empátia vagy szimpátia: mi a különbség? <https://innovationdesign.hu/pszichologia/empatia-vagy-szimpatia/> (Letöltve: 2023.07.12.)

Buda Béla (1978): *Az empátia – a beleélés lélektana*. Budapest: Gondolat Kiadó.

Buda Béla (2012): *Az empátia – a beleélés lélektana*. 6. kiadás. Budapest: Károli Gáspár Református Egyetem – L'Harmattan Kiadó.

Cole, Michael – Cole, Sheila R. (2006): *Fejlődéslélektan*. Budapest: Osiris Kiadó.

Cowell, Cressida (2014): Így neveld a sárkányodat 1. III. Hablaty Harákoló Harald. Budapest: Das Könyvek.

Csibra Gergely (2005): *Van-e szükség kognitív megközelítésre? A tükörneuronok esete a szimulációval*. Budapest: Akadémiai Kiadó.

Csupor Zsolt Jánosné (2010): Az empatikus bánásmód az együttnevelésben. *Iskolakultúra*, 20(10), 97–103.

- Eggert, Brian (2010): How to train your dragon. <https://deepfocusreview.com/reviews/how-to-train-your-dragon/> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Esztán Mónika (é. n.): Filmlátvány óra jegyzetek, 1. <http://film.sapientia.ro/uploads/oktatas/segedanyagok/Filmlatvany.jegyzet.pdf> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Farkas Balázs (2014): *A fantasy feltérképezése*. Elérhető: <https://fantasyirodalom.wordpress.com/1-a-fantasy-felterkepezese/> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Galgóczi Tamás (2012): Christopher Paolini: Eragon (ajánló). <https://ekultura.hu/2012/10/07/christopher-paolini-eragon> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Goleman, Daniel (1997): *Érzelmi intelligencia*. 2. kiadás. Budapest: Háttér Kiadó.
- Gregus Péter (2014): Így neveld a sárkányodat. <https://port.hu/cikk/magazin/igy-neveld-a-sarkanyodat/article-33387> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Gyárfás Kitti (é. n.): Az empátia jelentősége ésszerepe a személyes és érzelmi kapcsolatokban. https://www.academia.edu/35324556/Az_emp%C3%A1tia_jelent%C5%91s%C3%A9ge_%C3%A9s_szerepe_a_szem%C3%A9lyes_%C3%A9s_%C3%A9rzelmikapcsolatokban (Letöltve: 2023.07.10.)
- Illés Máté (2020): Filmelemzés és ajánló – Így neveld a sárkányodat. *Mozgóképek*. <https://kszpe.hu/2020/12/29/igy-neveld-a-sarkanyodat/> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Ioannidou, F. – Konstantikaki, V. (2008): Empathy and emotional intelligence: What is it really about? *International Journal of Caring Sciences*, 1(3). https://www.researchgate.net/publication/47374425_Empathy_and_Emotional_intelligence_What_is_it_really_about (Letöltve: 2023.07.10.)
- Mazur (2017): The Last Guardian teszt – még hogy a kutya az ember legjobb barátja. <https://www.gsplus.hu/hir/the-last-guardian-teszt-223166.html> (Letöltve: 2023.07.10.)
- Mohás Livia (2009): Empátia – Értelem – Érzelem. In: Lux Elvira – Popper Péter – Mohás Livia: *Empátia*. Budapest: Saxum Kiadó.
- Molnár László (2009): *A fantasyfilm*. Budapest: Mozinét Kft.
- Monaco, James (2009): *How to read a film: Movies, Media, and Beyond*. Oxford: Oxford University Press.
- Paolini, Christopher (2009): *Eragon*. Ford. Bihari György. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Pázmány Ágnes – Permay Éva (2006): *Látás és ábrázolás*. Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó Rt.
- Petrolay Margit (1996): *Könyv a meséről*. Budapest: Trezor Kiadó.
- Povedák István (2004): Népi kultúra vagy populáris kultúra? Birkózás a fogalmakkal. *Tiszatáj*, 2004/8, 84–88.
- Raine, A. – Chen, F. R. (2018): The cognitive, affective, and somatic empathy scales (CASES) for children. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 47(1), 24–37.
- Sashegyi Zsolt (2016): The Last Guardian – Kritika. <https://hu.ign.com/the-last-guardian/18828/review/teszt-the-last-guardian> (Letöltve: 2023.10.08.)
- Southall, James (2014): Így neveld a sárkányodat (filmzene elemzés). <http://www.movie-wave.net/how-to-train-your-dragon/> (Letöltve: 2023.10.08.)
- Szilágyi Gábor (1995): *A film fogalma. A sajtóság természetrajza*. Budapest: Magyar Filmintézet.
- Vaffler Dániel (2016): The Last Guardian – Tollbamondott tökéletesség. <https://ipon.hu/magazin/cikk/the-last-guardian-tollbamondott-tokeletesseg> (Letöltve: 2023.10.08.)

Váta Lóránd (2021): Hogyan működnek a tükörneuronok? *Játéktér*, 10. évf. 4. sz., 58–64. https://epa.oszk.hu/02900/02997/00024/pdf/EPA02997_jatekter_2021_4_058-064.pdf (Letöltve: 2023.10.08.)

Zanobard (2018): How to train your dragon – soundtrack review. <https://zanobardreviews.com/2018/05/19/how-to-train-your-dragon-soundtrack-review/> (Letöltve: 2023.10.08.)

Film

How to Train Your Dragon. Rendező: Sanders, Chris, DeBlois, Dean. DreamWorks Animation – Paramount Pictures. Cressida Cowell Így neveld a sárkányodat c. könyve alapján. 2010.

Videójáték

The Last Guardian. Fejlesztő: Japan Studio, GenDesign. Kiadó: Sony Interactive Entertainment, 2016.