

УДК 778.5

## ОБРАЗ ТРАВМЫ В ТВОРЧЕСТВЕ САТОСИ КОНА (НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА «АГЕНТ ПАРАНОИИ»)

**Юферова Софья Ивановна**

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

sophienoturner@gmail.com

**Аннотация.** Данная статья представляет собой результат исследования подхода японского режиссера-аниматора Сатоси Кона к конструированию образа травмы. Исследование было проведено на материале анимационного сериала «Агент Паранойи» (2004). В данном анимационном произведении механизм возникновения травмы и столкновения с ней становится одним из сюжетообразующих элементов и имеет огромное значение для дальнейшего развития событий, а также для развития отдельных историй героев. Более того, само воплощение травмы в самостоятельном образе также является предметом, требующим изучения. Теоретическую основу данной статьи составляют труды Зигмунда Фрейда и Карла Густава Юнга. Психоаналитический подход к исследованию образа травмы в творчестве Сатоси Кона обеспечивает более глубокое понимание природы этого явления и его влияния как на жизнь отдельного человека, так и на жизнь целой группы людей.

**Ключевые слова:** Сатоси Кон, аниме, анимационное искусство, травма, бессознательное

**Для цитирования:** Юферова, С. И. Образ травмы в творчестве Сатоси Кона (на примере анимационного сериала «Агент Паранойи») [Текст] / С. И. Юферова // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2025. – Т. 4. – № 2. – С. 94-101.

## THE IMAGE OF TRAUMA IN THE WORK OF SATOSHI KON (USING THE EXAMPLE OF THE ANIMATED SERIES PARANOIA AGENT)

**Yuferova Sophia Ivanovna**

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

sophienoturner@gmail.com

**Abstract.** This article is the result of a study of the approach of Japanese animation director Satoshi Kona to constructing the image of trauma. The study was based on the animated series Paranoia Agent (2004). In this animated work, the mechanism of trauma and collision with it becomes one of the plot-forming elements and is of great importance for the further development of events, as well as for the development of individual stories of the characters. Moreover, the very embodiment of trauma in an independent image is also a subject that requires study. The theoretical basis of this article is the works of Sigmund Freud and Carl Gustav Jung. The psychoanalytic approach to studying the image of trauma in Satoshi Kon's work provides a deeper understanding of the nature of this phenomenon and its impact on both the life of an individual and the life of an entire group of people.

**Key words:** Satoshi Kon, anime, animation art, trauma, the unconscious

**For citation:** Yuferova, S. I. (2025). The image of trauma in the work of Satoshi Kon (using the example of the animated series Paranoia Agent). Siberian Art History Journal, 2(4), 94-101.

### Введение

Японская анимация, известная на весь мир как аниме, может похвастаться целой

чередой выдающихся деятелей-аниматоров. К их числу безусловно можно отнести Сатоси Кона – режиссера-

аниматора, автора таких полнометражных произведений как «Истинная грусть», «Актриса тысячелетия», «Паприка». В творчестве Сатоси Кона есть и анимационный сериал «Агент Паранойи», увидевший свет в 2004 году. В нем мастер по-новому обращается к вопросам, волновавшим его на протяжении всей режиссерской деятельности – к вопросам о человеческом одиночестве, о специфике проживания в современном городе, о силе творческой потенции человека, о влиянии травмы – индивидуальной и коллективной – на жизнь отдельного человека и на жизнь общества.

Данная статья посвящена изучению образа индивидуальной и коллективной травмы, представленный Сатоси Коном – особенности конструирования этого образа, его влияние на художественный мир произведения. Данный образ будет рассмотрен на примере многосерийного анимационного произведения «Агент Паранойи» (2004). В основе теоретической базы данного исследования лежит теория психоанализа Зигмунда Фрейда, Карла Густава Юнга.

### ***Материалы и методы исследования***

Объектом исследования выступает анимационный сериал авторства Сатоси Кона – «Агент Паранойи». Предметом исследования является сконструированный Сатоси Коном образ коллективной травмы в вышеуказанном произведении.

В исследовании были использованы общенаучные методы (наблюдение, анализ, синтез и т. д.), метод психоанализа, семиотический метод

### ***Обзор научной литературы***

Научная литература, использованная в данном исследовании, может быть условно поделена на три блока: статьи, диссертации, монографии, посвященные истории и особенностям японского анимационного искусства, посвященные творчеству Сатоси Кона и посвященные теории психоанализа.

В отношении источников, относящихся к вопросам теории

анимационного искусства, следует отметить исследования Н. Г. Кривули – такие, как, например, работа «Аниматология: Эволюция мировых аниматографий» (Krivulya, 2012), в которой автор подробно излагает основные теоретические положения об анимационном искусстве.

Среди источников, относящихся к творчеству Сатоси Кона, следует отметить работу L. Wang и N. Wang под названием «Japanese Aesthetic Expression and Social Environment Reflection in the Animated Films of Satoshi Kon». В данной работе авторы исследуют подход Сатоси Кона к отображению японского общества и традиционных элементов японской культуры. Также весьма малочисленны, но важны исследования, касающиеся самого произведения «Агент Паранойи» – например, статья К. Перкинса «Kon Satoshi and Japan's Monsters in the City», в которой автор рассматривает образ Мальчика с битой и образ Мароми как ответ на культуру потребления (Perkins, 2019).

Психоаналитическая теория в данной статье представлена в трудах двух выдающихся деятелей – Зигмунда Фрейда и Карла Густава Юнга. Их произведения – «Введение в психоанализ» (Freud, 2019) и «Архетип и символ» (Jung, 1991), соответственно, – служат основой проведенного исследования. Также следует уделить внимание статьям и монографиям тех авторов, которые комментируют и дополняют положения Фрейда и Юнга. К таким источникам можно отнести, например, статью О. А. Бойко «Архетип "тени" в искусстве XX в.», в которой автор рассматривает искусство как пространство выражения импульсов такого архетипа коллективного бессознательного, как Тень (Boiko, 2016).

### ***Результаты исследования***

Понятие «травма» получило свое развитие в трудах деятеля, не просто внесшего огромный вклад в развитие теории психоанализа, но заложившего её основы – в трудах Зигмунда Фрейда. Согласно З. Фрейду, травма – это

подавленное воспоминание о событии, которое причинило человеку боль, заставило человека испытать отчаяние, страх, унижение, испуг, и которое – что немаловажно – осталось «без ответа» со стороны пострадавшего. Иными словами, формирование травмы происходит в момент переживания сильнейшего стресса, с последствиями которого человек не может разобраться сразу, но подавляет свои чувства по поводу случившегося. Такой инвариант понятия «травма» относится к индивидуальному и глубоко личному переживанию.

В работах К. Г. Юнга, последователя и ученика З. Фрейда, существует понятие, на первый взгляд не связанное с травмой, но в то же время крайне важное для данного исследования – это понятие «архетип», в частности – «архетип Тень». Архетип К. Г. Юнга представляет собой некую универсальную матрицу, присутствующую в сознании каждого человека, т. е. залегающую не в индивидуальном, но в коллективном бессознательном. Коллективное бессознательное – некий массив опыта, накопленного всем человечеством на разных этапах его развития, сформировавшийся в набор глубинных, неосознанных образов, возникающих в политической, культурной жизни во все времена. Эти образы, ячейки, предопределенные формы, собирающие из себя коллективное бессознательное – это и есть архетипы. Архетип Тень является одним из основополагающих архетипов юнгианской психоаналитической теории. Он представляет собой весь негативный потенциал человеческой личности – ту часть бессознательного, из которой исходят неподобающие желания, сильные разрушительные эмоции. Архетип Тень неизбежно проявляет себя в жизни каждого человека, поскольку является частью коллективного бессознательного. Более того, Тень постоянно противодействует архетипу Персона – архетипу, который, согласно мысли К. Г. Юнга, является универсальной «маской», необходимой для адаптации в социуме. Таким образом,

глубинное желаемое всегда вступает в противоречие с проявленным необходимым.

Тем не менее, выше уже было отмечено, что архетип Тень способен проявляться в различных аспектах жизни человека – более того, проявление этого архетипа в сознательной жизни является даже желательным, поскольку подавление всех импульсов, воспринимаемых как негативные, приводит лишь к усилению «внутреннего давления» в бессознательном, к «сгущению» самой Тени. Одним из способов воплощения архетипа Тень в сознательную деятельность субъекта можно назвать искусство, благодаря которому свое выражение находят потаенные образы, охраняемые как индивидуальным, так и коллективным бессознательным.

Травма и Тень как два концепта психоаналитической теории – в одном случае фрейдистской, в другом случае – юнгианской – имеют большое значение для анимационного произведения «Агент Паранойи».

В начале статьи уже было сказано о том, что в культуре Японии присутствуют явления, аккумулированные архетипом Тень, ставшие неотъемлемыми элементами жизни японцев, но при этом имеющие ту или иную степень негативной окраски. К таким явлениям, продемонстрированным в исследуемом анимационном сериале, можно отнести – неослабевающее влияние якудза, актуальную как для 2004 года, так и для наших дней проблему чрезмерного потребления и эскапизма с помощью медиа – телевидения, кинематографа, игр, – а также игнорирование вопросов, связанных с ментальным здоровьем, в том числе таких, как трудовогоголизм, выгорание и депрессия. Эти аспекты затрагивают жизни многих японцев, независимо от их статуса, их происхождения, их стиля жизни.

С целым рядом проблем сталкиваются и герои анимационного сериала – так, например, Масами Хирукава становится пособником в делах якудза и вынужден совершать преступления, чтобы

расплачиваться с долгами перед криминальными боссами, Макото Кодзука, восьмиклассник, оказывается пленником фэнтезийного мира настольной ролевой игры и мнит себя «святым воином», калеча при этом людей, в то время как девушка, с преступления над которой начинается действие произведения, Цукико Саги, страдает от выгорания и сопутствующего ему творческого кризиса. Стоит сказать, что, несмотря на присутствие этих персонажей, Сатоси Кон не сводит обозначенные проблемы лишь к ним – подчеркнуто, что от похожих психоэмоциональных «недугов» страдают многие люди. Особенно ярко это выражено в эпизоде, посвященном культуре трудоголизма – 10-м эпизоде, который называется «Мароми Мадороми» и который является своего рода мета-аниме внутри аниме-произведения, поскольку его сюжет разворачивается вокруг созданию анимационного сериала. Главный герой эпизода, координатор Наююки Сарута, страдает от бессонницы, утомленный производством нового продукта, из-за чего его начинает преследовать видение главного антагониста произведения «Агент Паранойи» – Мальчика с битой (рис. 1). Показаны также флэшбэки Наююки, раскрывающие о событиях на производстве «Мароми Мадороми» – вся команда аниматоров оказывается убита. Для зрителя остается неизвестным, стали ли коллеги Наююки жертвами Мальчика с битой или же погибли от его рук – на протяжении всего эпизода Наююки выказывает признаки помешательства.

Героиня Цукико Саги, девушка, с которой начинается череда преступлений Мальчика с битой, работает аниматором, создает прототипы героев, которые должны появиться на экранах японцев. Её лучшим творением является розовая собачка по имени Мароми (рис. 2), приключениям которой посвящен отдельный мультипликационный сериал «Мароми Мадороми» («Сонная Мароми»). История Цукико начинается с того, что начальство требует от нее создания нового героя,

который по привлекательности и популярности сравнялся бы с Мароми. Стресс, растерянность, давление из-за больших ожиданий – все это сделало Цукико привлекательной жертвой для Мальчика с битой. Однако в финале сериала зритель узнает о том, что Цукико симитировала нападение хулигана, чтобы привлечь к себе внимание иным способом, кроме творчества, а также для того, чтобы избежать необходимости отчитываться перед начальством. Мальчик с битой был порождением её фантазии, равно как и Мароми – более того, они даже возникли в одно и то же время – еще в детстве, когда Цукико придумала историю о нападении хулигана, чтобы оправдаться за потерю собаки во время прогулки. Это позволяет сделать вывод о том, что Мальчик с битой и Мароми являются продолжением друг друга, они представляют две крайние точки одного и того же спектра – спектра возможностей воплощения травмы в новом образе.



*Рис. 1. Мальчик с битой*



*Рис. 2. Мароми*

Мальчик с битой как одно из проявлений образа травмы может быть охарактеризован следующим образом – вызывающий чувство страха, тревоги, паники, преследующий своих жертв, находящий их в любых, даже весьма

отдаленных местах (вездесущий), обладающий невероятной силой, способный причинить серьезный вред своей жертве. Он воплощает в себе все негативные аспекты, связанные с травмой как с явлением психики. Для Мальчика с битой также характерно то, что, являясь каждой своей жертве в индивидуальном порядке, не совершая никаких массовых нападений, он все же принимает форму некоего повсеместного бедствия, поскольку за очень короткий промежуток времени множество людей становятся его жертвами в том или ином смысле, что придает ему скорее мистический статус «городской легенды», а не делает его похожим на действительного преступника. Таким образом, Мальчик с битой еще больше отстраняется от человеческой природы, приобретая характер могущественного, не подчиняющегося законам человеческого общества явления.

Тем не менее, важно отметить, что даже при всех отрицательных чертах Мальчик с битой как воплощение травмы имеет и положительное воздействие на тех, кто сталкивался с ним – испытавшие катарсис после нападения, его жертвы обретают новый стимул и новую возможность для свершения перемен в своей жизни. Это, например, происходит с героиней по имени Тэёко Хирукава, появившейся в 6-м эпизоде под названием «Страх перед прямым ударом». Тэёко, ставшая жертвой сексуальной девиации собственного отца, убегает из дома и подвергается нападению Мальчика с битой. Пришедшая в себя уже в больнице, Тэёко не может вспомнить ни о нападении, ни о произошедших с ней ужасных событиях, ни о самом отце. Она становится «чистым листом», у нее появляется шанс начать новую жизнь, освободиться от оков прошлого.

Не только образ Мальчика с битой требует анализа, поскольку сам он является антиподом, допельгангером другого существа, воплотившегося из фантазии, из эмоционального переживания Цукико – он является антиподом собачки Мароми.

Цукико породила их обоих в момент гибели своей собаки – Мальчика с битой она придумала для того, чтобы избавить себя от чувства вины и переложить ответственность на кого-то другого, в то время как Мароми она создала для того, чтобы дать своему питомцу возможность прожить еще одну жизнь – виртуальную, не физическую, но умозрительную. Тем более интересно, что Мароми становится не просто игрушкой для личного психологического удовлетворения Цукико Саги, но выпускается в тираж как плюшевая игрушка, доступная для приобретения каждому. Несмотря на свою игрушечную природу, Мароми является популярной не только среди детского и подросткового населения Японии – в анимационном сериале она показана как народный любимец и детей, и взрослых, и мужчин, и женщин.

На самом деле, в облике Мароми скрывается серьезная угроза. Являющаяся продолжением Мальчика с битой, Мароми была создана, чтобы помочь справиться с травмирующим событием в жизни Цукико-ребенка. Однако, получив воплощение в виде игрушки и в виде героини полноценного мультсериала, Мароми обретает большее влияние и большую самостоятельность – она оживает, когда оказывается рядом с Цукико, начинает говорить с ней и активно выражает свое желание помочь Цукико забыть обо всем «плохом», что случилось или случается с ней. Столь активное сопротивление всем негативным переживаниям не служит на пользу травмированному субъекту – напротив, активное подавление лишь усиливает внутреннее напряжение, о чем уже было сказано выше в данной статье. Таким образом, стремясь окружить людей – в частности саму Цукико Саги – лишь положительными стимулами, Мароми лишь способствует усилению непосредственного проявления подавленной негативной энергии человеческого подсознания – того, что воплощается в образе Мальчика с битой.

Такое изображение крайне популярной игрушки как «заглушки» для выхода негативных эмоций, способных помочь в более адекватном, своевременном и полноценном проживании травмирующего опыта, является своеобразным комментарием Сатоси Кона к проблеме активного перепотребления среди населения Японии. Особенно актуальным этот вопрос был и остается для представителей так называемого *shinjinrui generation* («поколение новых людей») – японцев, родившихся в 1960-х-1970-х годах, в юности заставших экономический подъем Японии, расширение внутреннего рынка страны. К этому поколению относился и сам Сатоси Кон. Тем не менее, на сегодняшний день проблема чрезмерного потребления продолжает оставаться важной для общества Японии.

### **Выводы**

По результатам проведенного исследования можно сделать следующие выводы о специфике конструирования образы травмы в произведении Сатоси Кона:

1. Расширяя список своих персонажей, не закручивая сюжет лишь вокруг одного протагониста, Сатоси Кон расширяет спектр тех негативных

явлений, с которыми сталкиваются японцы на протяжении многих десятилетий, которые оставляют негативный отпечаток на человеческом индивидуальном подсознании и на коллективном бессознательном.

2. Сатоси Кон не представляет травму как исключительно негативное явление, характерное для человеческой психики – он демонстрирует её двойкий характер. С одной стороны, травма способна парализовать жизнь человека, с другой стороны – она может стать стартом для нового этапа, что было проиллюстрировано в эпизоде «Страх перед прямым ударом».
3. Еще одна особенность дуального характера травмы – она может быть представлена как в виде негативного образа, буквального воплощения разрушительных сил, так и в виде его суррогата, который, напротив, отвергает все негативные черты и лишает субъект возможности адекватно прожить произошедшее – это подчеркнуто в двойственности образов Мальчика с битой и Мароми, которые являются продолжениями друг друга.

### **Библиографический список**

1. Балашова, Е. С., Грибанов, С. В., Мальцева, С. М., Носкова, О. И. Современные аспекты теории архетипов К.-Г. Юнга [Текст] / Е. С. Балашова, С. В. Грибанов, С. М. Мальцева, О. И. Носкова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – Т. 8, № 3(28). – С. 320–322.
2. Бойко, О. А. Архетип «тени» в искусстве XX в. [Текст] / О. А. Бойко // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2016. – № 3(23). – С. 15–23.
3. Ванеян, С. С. Юнг: символизм, мифология, индивидуация [Текст] / С. С. Ванеян // СТПН. – 2015. – № 1.
4. Жуков, В. Н. К. Г. Юнг: коллективное бессознательное, архетипы, культура [Текст] / В. Н. Жуков // Образование и право. – 2022. – № 3.
5. Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию [Текст] / Б. А. Иванов. – 2002. – 336 с.
6. Коростелев, А. С. Аниме как репрезентация кризиса 1990–2010 гг. [Текст] / А. С. Коростелев // *Lingua-Universum*. – 2023. – № 3. – С. 8–11.
7. Кривуля, Н. Г. Аниматология: эволюция мировых аниматографий [Текст] / Н. Г. Кривуля. – М.: Аметист, 2012. – 779 с.

8. Фрейд, З. Введение в психоанализ [Текст] / З. Фрейд; сост. и примеч. И. Кивель; пер. с нем. В. Зоргенфрея, Г. Барышниковой. – М.: Группа компаний «РИПОЛ классик» / «Панглосс», (Серия «ЛекцииPRO-classic»). – 2019.
9. Юнг, К. Г. Архетип и символ [Текст] / К. Г. Юнг. – М.: Ренессанс, 1991. – 416 с.
10. Abrutyn, S. The Roots of Social Trauma: Collective, Cultural Pain and Its Consequences. – 2023. – Society and Mental Health. – Vol. 14.
11. Arora, V. Minds Adrift: Navigating the Surreal Depths of Satoshi Kon's Cinematic Universe. – International Journal of Novel Research and Development. – 2024. – Vol. 9. – №9. – pp. 589-597.
12. Perkins, C. Kon Satoshi and Japan's Monsters in the City. – Nordlit. – 2019. – pp. 142-152.
13. Vorobei, R. Mythological narratives of Japanese animation: the memory of the collective unconscious in the culture of consumerism. – 2024. – Skhid. – Vol. 6. – pp. 42-46.
14. Wang L., Wang N. Japanese Aesthetic Expression and Social Environment Reflection in the Animated Films of Satoshi Kon // 2024 4th International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2024). – Atlantis Press, 2025. – С. 771-779.
15. Xiaoyu, H. Satoshi Kon's animation works and Japanese national culture. – Shandong Normal University, 2016.
16. Uy M. A. C. et al. Fantasy or Reality: A Comparative Analysis of How Satoshi Kon Depicts Psychosis. – 2023.

### *References*

1. Balashova E. S., Griбанov S. V., Maltseva S. M., Noskova O. I. (2019). Modern aspects of K. G. Jung's theory of archetypes, Azimuth of Scientific Research Pedagogy and Psychology, 8(3), 320–322.
2. Boyko O. A. (2016). The archetype of shadows in the art of the 20th century, Bulletin of Tomsk State University Cultural Studies and Art Criticism, 3(23), 15–23.
3. Vaneyan S. S. (2015). Jung symbolism mythology individuation, Saint Petersburg, 1.
4. Zhukov V. N. (2022). K. G. Jung the collective unconscious archetypes culture, Education and Law, 3.
5. Ivanov B. A. (2001). Introduction to Japanese animation.
6. Korostelev A. S. (2023). Anime as a representation of the crisis of 1990–2010, Lingua-Universum, 3, 8–11.
7. Krivulya N. G. (2012). Animatology The evolution of world animatographies, Moscow: Amethyst, 779.
8. Freud S. (2019). Introduction to psychoanalysis, in Sigmund Freud, comp. and notes by I. Kivel, trans. from German by V. Sorgenfrey, G. Baryshnikova, Moscow: RIPOL Classic Group of Companies / Pangloss. (Series: Lectures Pro-classic)
9. Jung K. G. (1991). Archetype and symbol, Moscow: Renaissance.
10. Abrutyn S. (2023). The roots of social trauma collective cultural pain and its consequences, Society and Mental Health, 14.
11. Arora V. (2024). Minds adrift navigating the surreal depths of Satoshi Kon's cinematic universe, International Journal of Novel Research and Development, 9(9), 589–597.
12. Perkins C. (2019). Kon Satoshi and Japan's monsters in the city, Nordlit, 2019, 142–152.
13. Vorobei R. (2024). Mythological narratives of Japanese animation the memory of the collective unconscious in the culture of consumerism, Skhid, 6, 42–46.
14. Wang L., Wang N. (2025). Japanese aesthetic expression and social environment reflection in the animated films of Satoshi Kon, in Proceedings of the 4th International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2024), Atlantis Press, 771–779.
15. Xiaoyu H. (2016). Satoshi Kon's animation works and Japanese national culture, Shandong Normal University.

16. Uy M. A. C. et al. (2023). Fantasy or reality a comparative analysis of how Satoshi Kon depicts psychosis, unpublished manuscript or preprint.