

Гайворонський Гліб
Балашевич Олександра
Мілютіна Катерина

МІСЦЕ АРХЕТИПІВ У МИСТЕЦТВІ САТОШІ КОНА: ЮНГІАНСЬКИЙ АНАЛІЗ АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ «АГЕНТ ПАРАНОЇ»

Анотація

Актуальність теми зумовлена тим, що творчість режисера Сатоші Кона, зокрема анімаційний серіал «Агент Параної», попри значне міжнародне визнання, досі залишається недостатньо дослідженою в українському культурному й академічному контексті. Особливо актуальною є потреба проаналізувати, як архетипи колективного несвідомого за Юнгом проявляються в сучасних мистецьких творах, впливаючи на формування суспільної свідомості. Це може бути корисним у контексті роботи з підлітками та молоддю, серед яких аніме користується особливою популярністю, враховуючи їх потребу у пошуку відповідних моделей, що зможуть відобразити їх внутрішні переживання. Аніме в цьому контексті стає важливим джерелом пізнання себе та світу через яскраві, привабливі та складні образи.

Метою дослідження є виявлення й аналіз символічного навантаження образів серіалу «Агент Параної» через призму юнгіанської психології. Дослідження орієнтоване на розкриття ролі ключових архетипів, зокрема Тіні й ескапізму, в сюжетній структурі та характерології персонажів.

Методологія дослідження ґрунтується на теоретичному аналізі основних понять аналітичної психології Карла Юнга. Застосовано методи порівняльного аналізу для співставлення сюжетних ліній і персонажів серіалу з юнгіанськими концепціями. Окремо враховано соціокультурний контекст Японії як простору кризи та тривожності, що впливає на формування образів і наративу.

Результати роботи показують, що персонаж Шонен Бато виступає яскравим втіленням колективної Тіні суспільства, яка уособлює приховані страхи, агресію та невирішені внутрішні конфлікти. Іграшка Маромі символізує втечу від реальності (ескапізм), пропонуючи ілюзію захисту й спокою, але насправді лише поглиблюючи внутрішні проблеми персонажів.

Ключові висновки: «Агент Параної» демонструє, що зустрічі

з власною Тінню є необхідним етапом індивідуації та психічної інтеграції особистості. Водночас серіал підкреслює небезпеку ескапізму як джерела масової параної, яке заважає прийняттю реальності та особистісному зростанню, що відповідає головним постулатам юнгіанської психології.

Ключові слова. Архетип, Карл Густав Юнг, Сатоші Кон, Тінь, колективне несвідоме, ескапізм, кіноterapia.

Hlib Haivoronskyi
Oleksandra Balashevych
Kateryna Miliutina

THE PLACE OF ARCHETYPES IN THE ART OF SATOSHI KON: A JUNGIAN ANALYSIS OF THE ANIMATED SERIES «PARANOIA AGENT»

Abstract

This topic is relevant because, despite its significant international recognition, the work of director Satoshi Kon, particularly the animated series Paranoia Agent, remains insufficiently studied within the Ukrainian cultural and academic context. It is essential to examine how the archetypes of the collective unconscious, as described by C.G. Jung, manifest in contemporary artistic works, shaping the development of societal consciousness. This can be useful in the context of working with adolescents and young people, among whom anime is particularly popular, given their need to find appropriate models that can reflect their inner feelings. In this context, anime becomes an important source of cognition of oneself and the world through bright, attractive, and complex images.

This research aims to identify and analyze the symbolic significance of the images in Paranoia Agent through the lens of Jungian psychology. It also aims to uncover the role of key archetypes, particularly the Shadow and escapism, in the narrative structure and character development.

The research methodology is based on a theoretical analysis of the fundamental concepts of Carl Gustav Jung's analytical psychology. Comparative analysis methods are applied to juxtapose the plot lines and characters of the series with Jungian concepts. Special attention is given to the socio-cultural context of Japan as a space of crisis and anxiety, which influences the formation of images and the narrative.

The study's results demonstrate that the character Shōnen Bato vividly embodies society's collective Shadow, personifying hidden fears, aggression, and unresolved internal conflicts. The character Maromi symbolizes an escape from reality (escapism), offering an illusion of protection and tranquility but ultimately deepening the characters' internal problems.

Key conclusions: Paranoia Agent illustrates that encountering one's Shadow is necessary for individuation and psychological integration. At the same time, the series emphasizes the danger of escapism as a source of mass paranoia, hindering the

acceptance of reality and personal growth, which aligns with the main tenets of Jungian psychology.

Keywords: Archetype, Carl G. Jung, Satoshi Kon, Shadow, Collective Unconscious, Escapism, Cinematherapy.

Вступ
Японський аніматор і режисер Сатоші Кон за свою продуктивну, але доволі коротку творчу кар'єру встиг вписати своє ім'я не лише в історію японської анімації, а й світового кінематографічного процесу загалом. Цитування його робіт можна побачити у творах таких визнаних митців як Крістофер Нолан («Початок») і Даррен Ароновскі («Чорний лебідь», «Реквієм за мрією»). Аналізу творів автора приділяли увагу культурні та соціальні дослідники з усього світу: з психологічної точки зору (Choo, 2014; Uy, et al., 2023) твір ставав у центрі нейрокультурологічних досліджень (Chang, n.d.), культурологічної (Perkins, 2019; Saint-Oyant, 2017; Liang, 2024), кінознавчої точки зору (Napier, 2006; Chang, 2013; Mishra&Mishra, 2014), також аналізувався і з перспективи соціології (Josephy-Hernández, 2019).

Але варто зазначити, що в українському культурному та науковому просторі його праці є недостатньо репрезентованими, а відтак недостатньо проаналізованими. Ми вважаємо, що це велике упущення, оскільки його роботи - глибокі дослідження не лише особистісної матерії, а й соціально-суспільної. Особливо цікаво його творіння розкриваються в контексті ідей швейцарського психіатра і психоаналітика Карла Густава Юнга. Немає жодних сумнівів, що Сатоші Кон надихався ідеями класика, чия теорія свідомо чи несвідомо була вписана у твори режисера.

Використання кінематографу в психотерапії стає все більш популярним у дискурсі трансформації інструментарію, де аналіз наративу від усних казок і друкованих книжок переходить у медіум аудіо-візуального кіно, формуючи так звану «кінотерапію» (Roesler, 2020; Portadin, 2006). Цей напрям психологічної допомоги знаходить своє використання в глибинній, гуманістичній та когнітивно-поведінковій парадигмах психотерапевтичної допомоги. Дослідження демонструє ефективність використання кіно- та відео-матеріалу для роботи з різними психологічними проблемами (Sacilotto et al, 2022), що лише підкреслює актуальність і важливість подальшого використання цього методу в психотерапевтичних цілях, особливо у час цифрової революції.

Окремої уваги заслуговує японська анімація, яка з початку 1980-х років і до сьогодні продовжує набирати обертів популярності, виходячи за межі субкультури, стаючи загальнолюдським поп-культурним надбанням (Chambers, 2012), особливо серед молодих глядачів. Необхідно також враховувати той факт, що через особливості підліткового та юнацького віку, що характеризується пошуком нових авторитетів, ці особи частіше звертаються до яскравих вигаданих персонажів і шукають свої ідеали у художніх творах, а не у реальному

світі (Shedlosky-Shoemaker, 2014). Тому аналіз саме аніме може стати цікавим і ефективним шляхом у роботі з підлітками та особами раннього дорослого віку.

Метою дослідження є аналіз анімаційного міні-серіалу «Агент параної» авторства Кона, ґрунтуючись на психоаналітичній парадигмі Юнга, а особливо на архетипах як центральному елементі його теорії. «Агент параної» є сміливим прикладом відображення суспільної та національної травми в контексті глобальних змін, аналіз яких може допомогти нам зрозуміти ті процеси колективного несвідомого, що відбуваються всередині кожного з нас та в українському суспільстві у період війни. Ця стаття також може запропонувати метафоричний приклад для діалогу з молодими особами, які переживають схожі складні емоції у час глобальної світової кризи.

Методи і матеріали дослідження

У дослідженні було застосовано методи психоаналітичної інтерпретації, герменевтичного аналізу, а також порівняльного аналізу для встановлення зв'язку між змістом художнього твору та актуальними соціокультурними феноменами. Отримані результати розглядаються з огляду на їх потенційну терапевтичну цінність.

Матеріалом для аналізу виступив твір «Агент Параної» (“Paranoia Agent”) – аніме-серіал режисера Сатоші Кона, який складається з 13 епізодів і глибоко досліджує теми масової істерії, соціального тиску та колективного несвідомого. У центрі сюжету серія нападів, які здійснює загадковий підліток на роликівих ковзанах, відомий як «Шонен Бато», що атакує людей золотистою бейсбольною битою. Серіал розгортається через кілька переплетених сюжетних ліній, де кожен персонаж стикається з власними внутрішніми конфліктами та соціальними страхами. Основним трикутником персонажів виступають: Цукіко Сагі — молода дизайнерка, яка створила популярну іграшку Маромі — рожевого плюшевого собаку, що став культурним феноменом. Шонен Бато — не стільки реальний персонаж, скільки міфічний образ, що символізує суспільний тиск і колективні страхи. Маромі — популярна іграшка, створена Цукіко, яка виступає символом втечі від реальності. Вона «взаємодіє» з багатьма персонажами як свого роду заспокійливий образ, що підкреслює зростаючу залежність суспільства від ілюзій. Окрім них у серіалі представлені й інші герої (два детективи: Кіічі Ікарі — детектив, який розслідує справу Шонена Бато. Міцушіро Маніва — є напарником детектива та бере активну участь у розслідуванні нападів Шонена Бато та інші), що репрезентують спектр соціальних конфліктів.

Результати дослідження та їх обговорення

Кризова Японія як світ пригніченої тривоги. Зображувана Сатоші Коном Японія є проекцією реального стану країни в період так званої «фінансової бульбашки». Японська фінансова бульбашка виникла наприкінці 1980-х - на початку 1990-х років. Цей період характеризувався стрімким зростанням цін на активи, включаючи акції та нерухомість, які подвоїлися і потроїлися за кілька років, починаючи з 1986 року. Бульбашка луснула на початку 1990-х років, що призвело до значного падіння цін на активи та тривалої економічної стагнації

(Cargilletal., 1996). Це призвело до глибокого занепокоєння в суспільстві, яке було підсилене культурним ґрунтом, що складається з трудоголізму, високих вимог та очікувань, а також безперервної жаги до успіху. Така соціальна ситуація, відповідно до термінології Еміля Дюркгайма, привела до аномії - стан суспільства, що характеризується порушенням соціальних норм і відсутністю моральних орієнтирів. Вона часто асоціюється з почуттям відчуження та безцільності серед індивідів у суспільстві (Teymooretal., 2017). У сучасному та постмодерному суспільстві, зануреному у безперервний інформаційний потік, втрачається зв'язок з власною ідентичністю та інтеграційними процесами (Pendseetal., 2022). Злиття з масовою інформаційною культурою та колективним несвідомим породжує спільні для всіх фантазії та переживання, яскравим прикладом чого є персонаж Шонен Бато.

Шонен Бато - тіньова дитина колективного несвідомого. Автор аналізує мегаполіс як простір перенасиченого соціального та інформаційного життя, в якому на тлі зростаючої внутрішньої напруги колективне несвідоме породжує архетиповий образ ШоненаБато — юнака на роликах із золотою битою (Рисунок 1). Цей образ стає феноменом урбаністичної міфології, вуличною легендою, яка водночас викликає страх і захоплення, Юнг зазначав, що колективна Тінь знаходить вираження в образах диявола, демонів і архетипового зла, втіленням якого і є ШоненБато (Jung, 2014). В умовах загальної параної образ бунтаря та саботажника набуває функціональності як прийнятний спосіб вираження колективних проєкцій у суспільстві інформаційної доби кінця ХХ — початку ХХІ століття. Його популярність і швидке поширення відображають глибокий соціальний резонанс.

Образ підлітка як представника урбанічної культури життя підкреслює його актуальність і адаптивність до різних епох. Його демонічність, яку неможливо ані піймати, ані підкорити, є канонічною характеристикою архетипу Тіні за Марією-Луїзою фон Франц (vonFranz, 1985). ШоненБато втілює несвідомі страхи, тривоги та латентну моральну амбівалентність, що пронизують суспільство. У ролі колективної Тіні цей образ викликає соціальну напругу, концентруючи на собі громадську увагу (Singer, 2006). При цьому він унеможлиблює індивідуальне прийняття власної ідентичності кожною окремою особистістю, що, своєю чергою, блокує процес індивідуації та ускладнює досягнення стану інтеграції з Самістю.



Рис. 1.Зображення ШоненаБато

Примітка: © SatoshiKon • MADHOUSE / PARANOIA AGENT COMMITTEE

У діях Шонен Бато персонажі знаходять вторинну вигоду, оскільки тілесні травми стають джерелом тимчасового звільнення від соціального тиску. Проте цей феномен має парадоксальний характер: замість досягнення внутрішньої гармонії він спричиняє ще більшу віддаленість від індивідуальної Самості кожного героя. Регресія, запропонована архетипом Тіні як захисний механізм, забезпечує тимчасовий вихід із стану психологічної напруги та тиску очікувань. У цій моделі герої трансформуються в жертв, знімаючи з себе відповідальність і перекладаючи її на абстрактний та зловісний образ, що підтримує колективну параною, притаманну населенню мегаполісу.

З кожним епізодом цей стан загострюється, що призводить до зростання впливу Тіні. Юнг писав, що чим більше ми ігноруємо свою Тінь, то сильніше вона проектується на навколишній світ (Jung, 2020). У кульмінаційний момент вона набуває форми всепоглинаючої чорної маси, яка розриває межі між свідомим і несвідомим, реальним і уявним, досягаючи свого апогею, певною мірою символізуючи стан психозу, який, як діагноз, Сатоші Кон приписує суспільству своєї країни.

Ілюзорна привабливість ескапізму в образі Маромі. На перший погляд, противагою темному архетипу ШоненБато виступає образ Маромі — іграшки у формі рожевого песика, створеною молодою дизайнеркою Цукіко Сагі (Рисунок 2). Вона здається символом сили, що врівноважує напругу, пов'язану з фігурою хлопчика із битою. Однак детальніший аналіз внутрішнього змісту цього образу виявляє ілюзорність тієї легкості, яку прагнуть знайти як її творчиня, так і користувачі цього символу.

Маромі виконує функцію ескапізму, виступаючи проекцією глибинної психологічної травми самої дизайнерки. Замість сприяння подоланню напруги,

іграшка створює додаткові бар'єри між її творцем і травматичним досвідом (Halfmann&Reinecke, 2021). Ця напруга трансформується у шизотипові прояви, зокрема аудіовізуальні галюцинації, які пропагують «комфорт» уникнення реальності. Таким чином, Маромі, як і ШоненБато, репрезентує архетип Тіні, який проявляється у різних формах, але має спільну деструктивну природу (Johnson, 1991).

Маромі має сильну захисну силу, пропонуючи ілюзорний спокій та ізоляцію від реальності, тоді як Шонен Бато уособлює загрозу, що залякує та руйнує. Разом ці два образи стають інструментами генерації колективної істерії та параної, кожен із яких посилює деструктивні процеси через різні, але взаємодоповнюючі механізми.



Рис. 2.Зображення іграшки Маромі

Примітка: © SatoshiKon • MADHOUSE / PARANOIA AGENT COMMITTEE

Протистояння ШоненБато як рух до Самості. У концепції К. Юнга Самість розглядається як психічна цілісність і одночасно як центр, до якого має прагнути особистість у процесі індивідуації (Leigh, 2011). Юнг підкреслював, що зустріч із власною сутністю, передусім, передбачає зустріч із Тінню, яку він описував метафорично як «тісний прохід», що виключає можливість уникнення болісного контакту (Jung, 2014). У контексті творчості СатошіКона така зустріч знаходить вираження в темних замкнених просторах — вулицях, кімнатах, метро — де герої стикаються з образом ШоненаБато. Результат цієї зустрічі залежить від індивідуальної готовності особистості до інтеграції несвідомого.

Сатоші Кон пропонує розглянути процес індивідуації на прикладі героїні Цукіко Сагі, яка долає створену нею ілюзію захисту в особі Маромі — символу ескапізму (Teodorescu, 2016). Цей процес починається з руйнування ілюзії і переходу у глибини несвідомого, у Тінь. У кульмінаційний момент Цукіко

стикається з травматичним досвідом дитинства — смертю свого домашнього улюбленця, образ якого трансформувалася в Маромі. У момент максимальної конфронтації з власним комплексом і звільнення від почуття провини героїня досягає психологічної свободи. Завдяки цьому Тінь інтегрується у її особистість, завершуючи процес індивідуації.

Сатоші Кон також додає іронічний вимір до теми боротьби з Тінню, використовуючи образ МацусіроМаніви, одного з поліцейських, який постає як «лицар» - класичне втілення архетипу Героя. Його боротьба з ШоненомБато стає приреченою конфронтацією з Тінню, яка набуває алегоричної форми боротьби Дон Кіхота з вітряками. Кон висміює марність ілюзорного пошуку зовнішнього ворога, але водночас показує, що цей процес сприяє трансформації Цукіко з антигероїні на Героя, символізуючи відкритість її шляху до інтеграції Самості.

Фон Франц писала, що конфронтація з Тінню є ключовим етапом індивідуації — розвитку цілісної особистості. У багатьох казках героїня має спочатку зустріти свою Тінь у вигляді темного персонажа, перемогти або трансформувати її, перш ніж досягти завершення своєї подорожі (von Franz, 1999). Сатоші Кон дає у свою чергу прозоро зрозуміти, що архетип Героя проявляється в кожному з нас, незалежно від складених стереотипів спільного людського культурного процесу. Так, в його погляді умовно “канонічний” образ чоловіка-героя стає частиною загальної істерії і ілюзії, у той час як головна героїня, як втілення крихкості і вразливості, приймає відповідальність за своє минуле і майбутнє, поборює свою тінь і досягає близькості зі своєю Самістю.

ВИСНОВКИ

“Агент Параної” за авторством Сатоші Кона є притчею, побудованою на системі архетипів Карла Густава Юнга, що використовується для гострого сатиричного коментаря на життя суспільства у кризовий період його існування. Втілення Тіні в міфологізованій ілюзії ШоненаБато чи у присипляючій деструктивній сублімації у вигляді іграшки Маромі завжди намагається побудувати бар’єри на шляху індивідуації та досягнення Самості. Сатоші Кон говорить, що не кожне мистецтво є терапією, не кожна зовнішня сила є справді такою, але внутрішня хоробрість зустрітися зі своїм минулим, поглянути на нього, прийняти і переосмислити є саме тим, що допоможе нам конфронтувати свою Тінь. Ця теза неабияк резонує з положенням сучасного українського суспільства, що відчуває сильний біль, коли приходить час зустрітися зі своєю історією, її комплексними і багатогранними подіями, коли надто важливою постає потреба не витіснити і викреслювати історичні травми, а переосмислювати їх і приймати, відновлювати наратив життя у всій його складності. Сатоші Кон залишає важливе побажання не виростити свого Шонена Бато. Коментарі авторів, що синтезувалися у процесі аналізу, можуть стати у нагоді психологам при роботі з представниками молодого покоління, які особливо гостро відчувають глобальні зсуви суспільства і можуть бути більш схильними до ескапізму та відходу від власного шляху до Самості.

ЛИТЕРАТУРА

1. Cargill, T. F., Hutchison, M. M., & Ito, T. (1996). Deposit guarantees and the burst of the Japanese bubble economy. *Contemporary Economic Policy*, 14(3), 41–52. <https://doi.org/10.1111/j.1465-7287.1996.tb00623.x>
2. Chambers, S. N. I. (2012). Anime: From cult following to pop culture phenomenon. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 3(2). <http://www.inquiriesjournal.com/articles/836/2/anime-from-cult-following-to-pop-culture-phenomenon>
3. Chang, C. (2022, May 1). The brat with a bat: Exploring the dark psychology of Satoshi Kon's paranoia agent. *Grey Matters at Vassar College*. <https://www.greymattersjournalvc.org/articles/issue4/blog-post-title-one-9py35-tencr-xe6rl-egjen-wp2pr-elzt4>
4. Chang, Y.-J. (2013). Satoshi Kon's Millennium Actress: A feminine journey with dream-like qualities. *Animation*, 8(1), 85–97. <https://doi.org/10.1177/1746847712467571>
5. Choo, H.-J. (2014). A study on persona of double-sided characters shown in Satoshi Kon's works. *Cartoon and Animation Studies*, 35, 181–208. <https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2014.35.181>
6. Halfmann, A., & Reinecke, L. (2021). Binge-watching as case of escapist entertainment use. In P. Vorderer, & C. Klimmt (Eds.), *The Oxford handbook of entertainment theory* (pp. 181–203). Oxford University Press. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24690.25288>
7. Johnson, R. A. (1991). *Owning your own shadow: Understanding the dark side of the psyche*. HarperSanFrancisco.
8. Josephy-Hernández, D. E. (2019). Reflections on the translation of gender in *Perfect Blue*, an anime film by Kon Satoshi. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 309–342. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2019.ne4.11>
9. Jung, C. G. (2014). *The archetypes and the collective unconscious*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315725642>
10. Jung, C. G. (2020). *Modern man in search of a soul*. Routledge.
11. Leigh, D. J. (2011). Carl Jung's archetypal psychology, literature, and ultimate meaning. *Ultimate Reality and Meaning*, 34(1–2), 95–112. <https://utppublishing.com/doi/pdf/10.3138/uram.34.1-2.95>
12. Liang, J. (2024). Tearing through the screen: Diegetic credits, dialogic media, and fictional reality in Kon Satoshi's *Paprika*. *Japan Forum*, 36(3), 257–283. <https://doi.org/10.1080/09555803.2024.2332173>
13. Mishra, M., & Mishra, M. (2014). Animated worlds of magical realism: An exploration of Satoshi Kon's *Millennium Actress* and *Paprika*. *Animation*, 9(3), 299–316. <https://doi.org/10.1177/1746847714545939>
14. Napier, S. (2006). "Excuse Me, Who Are You?": Performance, the gaze, and the female in the works of Kon Satoshi. In S. T. Brown (Ed.), *Cinema Anime* (pp. 23–42). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781403983084_2
15. Pendse, S. R., Nkemelu, D., Bidwell, N. J., Jadhav, S., Pathare, S., De Choudhury, M., & Kumar, N. (2022). From treatment to healing: envisioning a decolonial

- digital mental health. In CHI 2022: Conference on human factors in computing systems.(pp.1–23). Association for Computing Machinery (ACM). <https://doi.org/10.1145/3491102.3501982>
16. Perkins, C. (2019). Kon Satoshi and Japan's monsters in the city. *Nordlit*, (42), 141–152. <https://doi.org/10.7557/13.5009>
 17. Portadin, M. A. (2006). The use of popular film in psychotherapy: Is there a “cinematherapy”? *Massachusetts school of professional psychology*. <https://www.cinematherapy.com/pressclippings/Portadin-dissertation.pdf>
 18. Roesler, C. (2020). Märchen der spätmoderne – spielfilme in der psychotherapie. *Forum der Psychoanalyse*, 36(2), 199–216. <https://doi.org/10.1007/s00451-020-00387-5>
 19. Sacilotto, E., Salvato, G., Villa, F., Salvi, F., & Bottini, G. (2022). Through the looking glass: A scoping review of cinema and video therapy. *Frontiers in psychology*, 12, 732246. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.732246>
 20. Saint-Oyant, M. (2017). Queering animation: The animated aesthetics of queerness in the works of Satoshi Kon. [Master's thesis, University of Colorado at Boulder]. CU Scholar – University of Colorado at Boulder. <https://scholar.colorado.edu/concern/articles/kp78gh08h>
 21. Shedlosky-Shoemaker, R., Costabile, K. A., & Arkin, R. M. (2014). Self-expansion through fictional characters. *Self and Identity*, 13(5), 556–578. <https://doi.org/10.1080/15298868.2014.882269>
 22. Singer, T. (2006). The cultural complex: a statement of the theory and its application. *Psychotherapy and Politics International*, 4(3), 197–212. <https://doi.org/10.1002/ppi.110>
 23. Teodorescu, A. (2016). Blurring the screen: the fragmented self, the database, and the narratives of Satoshi Kon. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 15(1), 63–74. <https://www.ekphrasisjournal.ro/docs/R1/15E6.pdf>
 24. Teymoori, A., Bastian, B., & Jetten, J. (2017). Towards a psychological analysis of anomie. *Political Psychology*, 38(6), 1009–1023. <https://doi.org/10.1111/pops.12377>
 25. Uy, M. A. C., Chen, M. M. W., Serafica, M. C. A. P., & Orozco, J. A. B. (2023). Fantasy or reality: A comparative analysis of how Satoshi Kon depicts psychosis. *Animo Repository*. https://animorepository.dlsu.edu.ph/conf_shsrescon/2023/paper_mps/2/
 26. von Franz, M.-L. (1985). *Der schatten und das böse im märchen*. Kösel.
 27. von Franz, M.-L. (1999). *Archetypal dimensions of the psyche*. Shambhala Publications. 1997.

Інформація про авторів

Гліб ГАЙВОРОНСЬКИЙ, здобувач освітнього ступеня «Магістр», КНУ імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

Hlib Haivoronskyi, Master's student in Psychology, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-4285-9732>

E-mail: hlib_haivoronsky@knu.ua

Олександра БАЛАШЕВИЧ, здобувач освітнього ступеня «Магістр», КНУ імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

Oleksandra Balashevych, Master's student in Psychology, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4865-3487>

E-mail: alexbalashevich@ukr.net

Катерина МІЛЮТИНА, доктор психологічних наук, професор кафедри психології, Академії праці, соціальних відносин і туризму

Kateryna Miliutina, Doctor of Psychology, Professor of the Department of Psychology Academy of Labor, Social Relations and Tourism

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0013-2989>

E-mail: katerinamilutina1963@gmail.com