

Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»
https://vfn-journal.ru
2026, Том 6, № 4 / 2026, Vol. 6, Iss. 4 https://vfn-journal.ru/archives/category/publications
Научная статья / Original article
Шифр научной специальности: 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (филологические науки)
УДК 791.43.04, 791.43-252.5
DOI: 10.62257/2782-5329-2026-4-123-128

[1] Рубцова А.В, [2] Рубцова М.В.

[1] Санкт-Петербургский государственный университет
[2] Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевиденния

Эволюция экокритики: от экопоэтики к эконарратологии

Аннотация: *в статье анализируется эволюция экокритики от экопоэтики к эконарратологии на примере аниме-сериала «Подземелье вкусностей» (2024), где биосфера подземелья выступает ключевым механизмом повествования через пищевые цепочки, иерархию монстров и экологический детерминизм. В статье обосновывается необходимоть методологического синтеза нарратологии и экокритики для медиаанализа. Дается определение эконарратологии как методологического подхода в рамках экокритики, изучающего взаимосвязь между структурой повествования и экологической концепцией художественного мира, где окружающая среда рассматривается не как пассивный фон, а как актант, обладающий нарративной агентностью. Результаты свидетельствуют о формировании новой этики взаимоотношений человека и экосистемы посредством инструментов массовой культуры.*

Ключевые слова: *экокритика, эконарратология, экопоэтика, аниме, «Подземелье вкусностей» (Dungeon Meshi), биосфера, нарративный агент, нарративный поворот*

Для цитирования: Рубцова А.В., Рубцова М.В. Эволюция экокритики: от экопоэтики к эконарратологии // Вестник филологических наук. 2026. Том 6. № 4. С. 123 – 128. DOI: 10.62257/2782-5329-2026-4-123-128

Поступила в редакцию: 11 февраля 2026 г.; Одобрена после рецензирования: 25 февраля 2026 г.; Принята к публикации: 19 марта 2026 г.

[1] Rubtsova A.V., [2] Rubtsova M.V.

[1] Saint Petersburg State University
[2] Saint Petersburg State Institute of Film and Television

The evolution of ecocriticism: from ecopoetics to econarratology

Abstract: *the article analyzes the evolution of ecocriticism from ecopoetics to econarratology, using the example of the anime series Dungeon of Deliciousness (2024), where the underground biosphere acts as a narrative engine through food chains, a hierarchy of monsters, and environmental determinism. The article substantiates the need for a methodological synthesis of narratology and ecocriticism in media analysis. Econarratology is defined as a methodological approach within ecocriticism that studies the relationship between narrative structure and the ecological conception of the artistic world, where the environment is viewed not as a passive backdrop but as an actant possessing narrative agency. The results indicate the emergence of a new ethic of human-ecosystem relationships through the tools of popular culture.*

Keywords: *ecocriticism, econarratology, ecopoetics, anime, Dungeon Meshi, biosphere, narrative agent, narrative turn*

For citation: Rubtsova A.V., Rubtsova M.V. The evolution of ecocriticism: from ecopoetics to econarratology. Philological Sciences Bulletin. 2026. 6 (4). P. 123 – 128. DOI: 10.62257/2782-5329-2026-4-123-128

The article was submitted: February 11, 2026; Approved after reviewing: February 25, 2026; Accepted for publication: March 19, 2026.

Введение

Актуальность представленной работы. Современное гуманитарное знание переживает этап активного включения экологической проблематики в анализ традиционных гуманитарных дисциплин. Формирование экокритики как самостоятельного направления во второй половине XX века и её последующая эволюция в сторону эконарратологии обусловили необходимость пересмотра подходов к анализу художественных текстов, где окружающая среда ранее рассматривалась преимущественно как фон. В условиях глобального экологического кризиса искусство становится важной площадкой для моделирования новых типов взаимоотношений человека и природы, что повышает научный интерес к произведениям, репрезентирующим новое экологическое сознание.

Особую актуальность приобретает изучение современных медиаформатов, в частности аниме, которое за последние десятилетия трансформировалось из маргинального явления в значимый элемент популярной мировой культуры. Аниме-индустрия активно осваивает жанр фэнтези, предлагая уникальные модели вымышленных миров. Однако большинство отечественных исследований сосредоточено либо на визуальной эстетике, либо на культурологических аспектах японской анимации, оставляя вне поля зрения нарративные механизмы, посредством которых экологическая концепция может структурировать художественное произведение [1, 2].

Аниме-сериал «Подземелье вкусностей» (яп. ダンジョン飯, реж. Ёсихиро Миядзима, 2024), созданный по мотивам манги Рёко Куи, представляет собой оригинальный медиатекст, в котором экологическая тематика является не декоративным элементом, а основа развития сюжета. Уникальность произведения обусловлена детальной проработкой биосферы вымышленного подземелья, где пищевые цепочки, магический обмен веществ и замкнутость экосистемы выступают ключевыми факторами, определяющими логику повествования. Таким образом, анализ данного произведения позволяет выявить новые закономерности функционирования биосферы как механизма повествования (*narrative engine*, букв. нарративный двигатель [3]) в визуальных искусствах.

Цель исследования – показать как сюжет аниме-сериала «Подземелье вкусностей» демонстрирует переход от экопоэтики к эконарратологии в современных визуальных искусствах. *Задачи исследования*: (1) охарактеризовать эволюцию экокритики от экопоэтики к эконарратологии и обосновать необходимость «нарративного поворота» для анализа визуальных медиа; (2) уточнить содержание понятия «эконарратология» и описать её ключевые категории применительно к экранным нарративам (биосфера как актант, нарративная агентность среды, экологический детерминизм). (3) проанализировать аниме-сериал «Подземелье вкусностей» как нарратив, в котором подземелье функционирует как саморегулирующаяся экосистема, влияющая на структуру сюжета и развитие персонажей.

Материалы и методы исследований

Эмпирическим материалом исследования выступает аниме-сериал «Подземелье вкусностей» (Dungeon Meshi), рассматриваемый как целостный аудиовизуальный нарратив. В качестве теоретической базы использованы работы по экокритике, экопоэтике и эконарратологии (Ш. Глотфелти, Э. Джеймс и др.). Методологически работа опирается на эконарратологический подход. Применяется интерпретативный анализ сюжетных арок с фокусом на нарративную агентность среды.

Гипотеза исследования состоит в предположении, что в аниме-сериале «Подземелье вкусностей» биосфера подземелья не выполняет функцию пассивного фона, а выступает в роли активного механизма повествования (narrative engine), чьи экологические законы (пищевые цепочки, циркуляция энергии, замкнутость пространства) определяют структуру сюжета, мотивацию персонажей и (био)этическую проблематику произведения.

Результаты и обсуждения

Становление экокритики как самостоятельного направления гуманитарного знания в конце XX века ознаменовало собой принципиальный сдвиг в парадигме литературоведения и культурологии. Если традиционное литературоведение долгое время рассматривало природу преимущественно как фон, декорацию или систему метафор для раскрытия внутреннего мира человека (антропоцентрическая модель), то экокритика стала ставить взаимоотношения между текстом и физической средой в центр своего рассмотрения.

Классическое определение Шерил Глотфелти, предложенное в сборнике «The Ecocriticism Reader» («Сборник статей по экокритике») (1996), трактует экокритику как «изучение взаимосвязи между литературой и физической окружающей средой» [4, с. 18]. К рубежу XX/XXI в. экокритика переходит из области литературоведения в более широкие культурологические исследования. Как отмечает И.Л. Галинская в 2003 году: «Экокритика концентрирует внимание на взаимосвязи между культурой и физической окружающей средой» [5, с. 33].

На начальном этапе развития экокритики основной фокус внимания исследователей был смещен в сторону лингвистического и образного анализа, что позволило выделить отдельное направление - экопоэтику. Экопоэтика исследовала то, как природа была репрезентирована в тексте. В поле зрения исследователей попадали лексические средства, тропы, ритмика и образы, создающие «портрет» ландшафта. Первоначально, в рамках этого подхода природа часто рассматривалась как пассивный объект эстетического созерцания или морального суждения. Например, анализ романтической поэзии или реалистической прозы XIX века в ключе экопоэтики выявлял степени идеализации природы или, напротив, индустриального отчуждения от нее. Тем не менее, подобный подход обладал существенным ограничением для анализа современных нарративных форм, особенно визуальных (кинематограф, анимация, видеоигры). Экопоэтика отвечала на вопрос: «Что изображено?», но зачастую оставляла без внимания вопрос: «Как изображенное влияет на структуру сюжета?» Впрочем, постепенно в рамках экопоэтики стали формироваться более радикальные идеи. Например, авторы значимого для этой области знания специального выпуска журнала «Литература и экология: к экопоэтике» (2008) отмечали в редакторском предисловии, что необходимо «рассматривать письмо и саму форму текстов как стимул к развитию экологической мысли или даже как выражение этой мысли» [6].

На рубеже 2010-х годов начинает формироваться эконарратология. Этот поворот, часто обозначаемый термином «нарративный поворот в экокритике» (narrative turn in ecocriticism), был обусловлен необходимостью изучения окружающей среды не как фона, а как активного участника событий. Ключевой работой здесь выступает труд Эрина Джеймс «The Storyworld Accord: Econarratology and Postcolonial Narratives» («Соглашение о мире историй: эконарратология и постколониальные нарративы», 2015), в котором обосновала необходимость рассмотрения экологии через призму нарративной теории [7]. Согласно эконарратологическому подходу, физическая среда, природа обладает нарративной агентностью, то есть способностью влиять на ход повествования: она способна инициировать события, ограничивать действия персонажей, формировать конфликты между ними и определять развязку сюжета.

Переход от экопоэтики к эконарратологии подразумевает смену исследовательской оптики: от анализа репрезентации природы к анализу функционирования экосистемы внутри сюжета. В этой парадигме экоситсема перестает быть просто «местом действия» и трансформируется в актанта (по терминологии А.Ж. Греймаса). Остановимся на отличии «актанта» от «субъекта». В отличие от субъекта, актант освобожден «от своей психологической оболочки и определяется лишь своими действиями» [8, с. 19]. В этом контексте «субъект» - это только одна из разновидностей (ролей) актанта, представленный А.Ж. Греймасом через его систему бинарных оппозиций. Мы, конечно, могли бы сказать, что природа превращается в полноценного субъекта повествования, но надо учитывать, что даже в фантастической литературе, природа часто не обладает психикой, и термин «актант» представляется в этой связи более универсальным.

Таким образом, в контексте данной работы эконарратология определяется как методологический подход в рамках экокритики, изучающий взаимосвязь между структурой повествования и экологической концепцией художественного мира, где окружающая среда рассматривается не как пассивный фон, а как актант, обладающий нарративной агентностью. В свою очередь, нарративная агентность - это способность актантов влиять на ход повествования, структуру сюжета или смысловое наполнение текста. Она отражает степень, в которой актант (осознанно или нет) может инициировать изменения в нарративе и определять его развитие.

Эволюция от экопоэтики к эконарратологии позволяет перейти от констатации наличия «природных мотивов» в произведении к анализу механизмов, с помощью которых экологическая концепция структурирует текст. Если экопоэтика спрашивает: «Какими словами описано подземелье?», то эконарратология спрашивает: «Как законы подземелья определяют выбор персонажей, сюжет и финал истории?». Для исследования аниме-сериала «Подземелье вкусностей» (2024) этот методологический сдвиг является критически важным. Подземелье в данном сериале не является статичным фоном для персонажей «приключенцев»; это сложная, саморегулирующаяся биосфера, где пищевые цепочки, магический обмен веществ и поведение монстров на каждом из уровней диктуют логику повествования.

Применение эконарратологического метода позволяет выявить, что в сериале реализуется модель «экологического детерминизма» в рамках художественного мира: персонажи не могут действовать вне контекста ресурсной базы подземелья. Их выживание, развитие навыков и даже моральная эволюция напрямую зависят от их способности интегрироваться в локальную экосистему, а не покорить ее. Эти идеи близки современным философским экологическим концепциям, где человек рассматривается как часть биосферы, а не как ее хозяин [9].

Концепция эконарратологии позволяет провести анализ аниме-сериала «Подземелье вкусностей» как сложного нарратива, моделирующего экологические взаимоотношения и предлагающего новую этику сосуществования человека и биосферы в условиях замкнутого пространства. В традиционном дискурсе фэнтези монстры часто выполняют функцию препятствия или маркера опасности, соответствуя роли «вредителя» или «антагониста» в морфологии сказки В.Я. Проппа [10, с. 28]. Однако в аниме-сериале «Подземелье вкусностей» животные и растения трансформируются из статических препятствий в динамические элементы сюжетной механики. Фауна и флора здесь выступают не просто как декоративное наполнение мира, а как актанты, чье биологическое поведение напрямую диктует логику повествования.

Центральным механизмом, связывающим биологическое разнообразие подземелья с сюжетом, является пищевая цепочка. В отличие от произведений, где питание персонажей вынесено за скобки нарратива или сведено к ритуалу восстановления сил без детализации, в «Подземелье вкусностей» акт потребления становится сюжетообразующим событием. Каждое столкновение с монстром структурируется по схеме: обнаружение - идентификация биологического вида - оценка пищевой ценности - нейтрализация - приготовление - потребление. Эта схема замещает классическую схему боевого столкновения (обнаружение - бой - победа - награда). Биологические характеристики существ (вкус, токсичность, питательность и др.) становятся нарративными переменными, влияющими на развитие действия. Как отмечает М.Дж.П. Вулф в исследованиях по построению фантастических миров, внутренняя непротиворечивость экологии мира является ключевым фактором его убедительности и нарративной устойчивости [11]. В сериале эта непротиворечивость обеспечивается строгой иерархией монстров, где каждый вид занимает свою нишу, и нарушение этой ниши влечет за собой сюжетные последствия.

Иерархия монстров в подземелье выстроена по принципу экологической пирамиды, где энергия передается от нижних уровней к верхним. Слабые монстры (слизь, ходячие грибы) могут служить кормовой базой для хищников среднего звена (василиски, гигантские рыбы), которые, в свою очередь, становятся добычей для вершин пищевой цепи (драконы). Эта иерархия определяет стратегию героев: они не могут просто атаковать сильнейшего противника, они должны встроиться в текущий уровень пищевой цепочки. Сюжетное продвижение вглубь подземелья совпадает с усложнением добычи пищи. Экология становится метафорой прогресса: чтобы выжить на глубинных уровнях, нужно стать частью местной экологии через поглощение её элементов.

Важным аспектом является семиотизация фауны: монстры в сериале подлежат «прочтению» и классификации. Персонаж Лайос, обладающий энциклопедическими знаниями о монстрах, выступает в роли интерпретатора текстов природы. Его знания позволяют декодировать поведение существ, предсказывать их действия и находить уязвимости, основанные на биологии, а не на магической силе [12]. Это перекликается с концепцией Д. Харауэй о «сплетении» человеческих и нечеловеческих существ, где выживание зависит от способности понимать и уважать агентность другого вида, даже если этот вид предназначен для потребления [13, с. 3]. В контексте сериала «поедание» не является актом насилия в чистом виде, но становится актом коммуникации и признания ценности биологической жизни монстра через его усвоение организмом героя.

Пищевые цепочки также выполняют функцию регулятора баланса мира. Сюжетные арки часто строятся вокруг нарушения экологического равновесия: исчезновение хищника приводит к размножению вредителей, что создает угрозу для героев. Уничтожение одного вида может запустить цепную реакцию. Таким образом, фауна и флора обладают коллективной агентностью: они не просто индивидуализированные враги, но части системы, защищающей свою целостность. Изменения в популяции монстров инициируют новые приключения и меняют условия выживания команды «приключенцев».

Кроме того, флора подземелья выступает как активный элемент ландшафта, влияющий на навигацию и тактику. Растения не являются пассивным фоном; они могут быть хищными, лечебными, ядовитыми или служить инструментом для приготовления пищи. Взаимодействие с флорой требует тех же знаний, что и взаимодействие с фауной. Интеграция растительных и животных ресурсов в единую систему приготовления блюд демонстрирует цельный подход к экосистеме подземелья. Герои вынуждены учитывать сезон-

ность, места обитания и симбиотические связи между видами. Это превращает процесс выживания в непрерывный урок экологии, где ошибка в идентификации вида может стоить жизни.

Таким образом, фауна и флора в «Подземелье вкусностей» реализуют функцию активных актантов, чьи биологические свойства определяют сюжетную механику. Иерархия монстров задает структуру сложности повествования. Через механизмы потребления и классификации аниме-сериал демонстрирует модель мира, где человек не доминирует над природой, а вынужден интегрироваться в её циклы. Биологическое разнообразие подземелья становится языком, на котором написан сюжет, где каждое существо – это своеобразное слово, а пищевая цепочка – синтаксис, связывающий существа/слова в единое нарративное высказывание.

Выводы

В ходе нашего исследования мы показали, что эволюция от экокритики и экопоэтики к эконарратологии была обусловлена недостаточностью чисто описательного анализа «природных мотивов» для современных визуальных медиа. Переход к эконарратологии позволяет рассматривать окружающую среду не как фон, а как структурообразующий фактор, организующий причинно-следственные связи, роли, их сотрудничество и конфликты в рамках единого аудиовизуального произведения.

В статье уточнено содержание понятия «эконарратология», показано, что её ключевые категории (биосфера как актант, нарративная агентность среды, экологический детерминизм) хорошо подходят для анализа произведений, в которых экосистема мира задаёт логику повествования. В контексте визуальных искусств эти категории позволяют интерпретировать пространство истории как модель экосистемы, обладающей механизмами саморегуляции.

В рассматриваемомо аниме-сериале «Подземелье вкусностей» подземелье показано как саморегулирующаяся экосистема, включающаяся иерархию монстров по уровням, их пищевую цепочку. Регенерация биомассы и замкнутость ресурсного цикла напрямую встроены в сюжетную механику. Продвижение героев вглубь подземелья совпадает с переходом на новые трофические уровни, а сюжетные повороты обусловлены нарушениями или восстановлением экологического баланса. Развитие персонажей (как в плане навыков, так и в плане разрешения этических проблем) связано с их способностью интегрироваться в локальную биосферу, а не подчинить её человеку как «хозяину природы».

Таким образом, цель нашего исследования достигнута. Сериал демонстрирует смещение фокуса от описания природных образов к исследованию того, как экологические структуры мира задают форму и динамику повествования. Это позволяет утверждать, что «Подземелье вкусностей» является характерным примером эконарратологического типа визуального нарратива, в котором биосфера выступает не тематическим украшением, а ядром организации сюжета.

В результате проведённого нами исследования гипотеза о том, что в аниме-сериале «Подземелье вкусностей» биосфера подземелья не является пассивным фоном, а выступает в роли активного механизма повествования, получила подтверждение. Экологические законы мира (пищевая цепочка, циркуляция магической и биоэнергии, замкнутость пространства) последовательно задают рамки возможных действий персонажей, структуру их конфликтов и этическое измерение их выбора, тем самым функционируя как механизм повествования (нарративный двигатель) сюжета.

Список источников

1. Мелихов А.Г. Японский комикс: к вопросу об истоках современной традиции «манга» // Russian Linguistic Bulletin. 2024. № 12 (60). С. 2 – 8.

2. Магера Ю.А. Роль образов европейской художественной культуры в японской манге: дис. … канд. культурологии. 2024. 234 с.

3. Mariani I., Ciancia M. Character‑driven Narrative Engine. Storytelling System for Building Interactive Narrative Experiences. Proceedings of DiGRA 2019 Conference: Game, Play and the Emerging Ludo‑Mix. Tampere: DiGRA, 2019. P. 2 – 19.

4. Glotfelty C., Fromm H. (eds.). The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology. Athens; London: University of Georgia Press, 1996. 415 p.

5. Галинская И.Л. С. О'Брайен формулируя иной мир: экокритика, постколониализм и глобализация // Культурология. 2003. № 2 (25). С. 33 – 34.

6. Blanc N., Chartier D., Pughe Th. (Dir.). Littérature & écologie: Vers une écopoétique // Ecologie et Politique 2008. № 36. P. 1 – 12.

7. James E., Matz J.E., Herman D. The Storyworld Accord: Econarratology and Postcolonial Narratives. Series: Frontiers of Narrative. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2015. 285 p.

8. Греймас А.Ж., Фонтаний Ж. Семиотика страстей. От состояния вещей к состоянию души / пер. с фр. И. Меркуловой. М.: ЛКИ, 2007. 336 с.

9. Келигов М.Ю. Человек в биосфере: вызовы времени и стратегии поведения // Научная мысль Кавказа. 2008. № 2 (54). С. 3 – 11.

10. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки; науч. ред., текстол. коммент. И.В. Пешкова. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.

11. Wolf M.J.P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012. 408 p.

12. Рубцова А.В., Рубцова М.В. Альтруизм и эволюционная теория в «Этике» П.А. Кропоткина и «Оправдании добра» В.С. Соловьева // Смыслы, ценности, нормы в бытии человека, общества, государства: сборник статей и материалов. Челябинск: ЮУрГИИ им. П.И. Чайковского, 2023. С. 170 – 175.

13. Haraway D. The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. 113 p.

References

1. Melikhov A.G. Japanese Comics: On the Origins of the Modern Manga Tradition. Russian Linguistic Bulletin. 2024. No. 12 (60). P. 2 – 8.

2. Magera Yu.A. The Role of Images of European Artistic Culture in Japanese Manga: Cand. of Cultural Studies Dissertation. 2024. 234 p.

3. Mariani I., Ciancia M. Character-Driven Narrative Engine. Storytelling System for Building Interactive Narrative Experiences. Proceedings of DiGRA 2019 Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix. Tampere: DiGRA, 2019. P. 2 – 19.

4. Glotfelty C., Fromm H. (eds.). The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology. Athens; London: University of Georgia Press, 1996. 415 p.

5. Galinskaya I.L. S. O'Brien, Formulating Another World: Ecocriticism, Postcolonialism, and Globalization, in Cultural Studies. 2003. No. 2 (25). P. 33 – 34.

6. Blanc N., Chartier D., Pughe Th. (Dir.). Littérature & écologie: Vers une écopoétique, Ecologie et Politique 2008. No. 36. P. 1 – 12.

7. James E., Matz J.E., Herman D. The Storyworld Accord: Econarratology and Postcolonial Narratives. Series: Frontiers of Narrative. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2015. 285 p.

8. Greimas A.Zh., Fontany J. Semiotics of Passions. From the State of Things to the State of the Soul. Trans. from French by I. Merkulova. Moscow: LKI, 2007. 336 p.

9. Keligov M.Yu. Man in the Biosphere: Challenges of the Time and Behavioral Strategies. Scientific Thought of the Caucasus. 2008. No. 2 (54). P. 3 – 11.

10. Propp V.Ya. Morphology of the Fairy Tale; scientific ed., textological commentary by I.V. Peshkova. Moscow: Labyrinth, 2001. 192 p.

11. Wolf M.J.P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012. 408 p.

12. Rubtsova A.V., Rubtsova M.V. Altruism and evolutionary theory in P.A. Kropotkin’s Ethics and V.S. Solovyov’s Justification of the Good. Meanings, values, and norms in the existence of man, society, and state: a collection of articles and materials. Chelyabinsk: SURGII im. P.I. Tchaikovsky, 2023. P. 170 – 175.

13. Haraway D. The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. 113 p.

Информация об авторах

Рубцова А.В., *факультет искусств Санкт-Петербургского государственного университета, rubcovaanna42@gmail.com*

Рубцова М.В., *факультет медиатехнологий Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, abc33@yandex.ru*

© Рубцова А.В., Рубцова М.В., 2026