

**„Dla ciebie wyglądają jak potwory?”.**

## **O naturze świata przedstawionego gry *Silent Hill* w fanowskich perspektywach interpretacyjnych**

KATARZYNA MARAK\*

### **Wstęp**

Niniejszy rozdział jest kontynuacją rozważań poruszonych w *Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier „Silent Hill”*, opublikowanym w roku 2015. Tekst ów miał przedstawić praktyki dochodzeniowe powszechne wśród członków fandomu skupionego wokół wydawanej przez Konami serii gier *Silent Hill*, ze szczególnym uwzględnieniem zapisu świadectw odbioru w formie wymiany zdań między członkami fandomu na forum poświęconemu tej serii oraz ich skoncentrowaniem na możliwie najpełniejszym zrozumieniu historii przedstawionych w poszczególnych grach. Śledzenie aktywności członków fandomu *Silent Hill*, wiążącej się z próbami objaśniania elementów fabuły tekstu lub jej całości, jest bardzo dobrą okazją do obserwacji praktyk związanych z odczuwaniem hermeneutycznej przyjemności wypływającej z rozwiązywania tajemnic i wyjaśniania niejasności (SANTOS & WHITE 2005: 70), charakterystycznych dla fandomu typowo dochodzeniowego (MITTEL 2013). Świadectwa odbioru oraz zapis aktywności fanów w formie wypowiedzi utrwalonych na forum *Silent Hill Heaven* stanowią materiał badawczy, który można analizować przede wszystkim pod kątem

\* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: kmarak@umk.pl

jakościowym (WILSON 2009: 30). Z uwagi na fakt, że linia fabularna kontynuowana w wielu częściach gry z serii *Silent Hill* i jej artystyczna prezentacja są relatywnie skomplikowane, zaś historia musi być w dużej mierze dedukowana z dialogów i materiałów znalezionych w grze<sup>1</sup>, obserwacja praktyk dochodzeniowych członków tego fandomu celem ich opisania i analizy, pozwala naświetlić zarówno skalę niektórych zjawisk związanych z owymi praktykami – w tym wypadku interpretowanie drobnych elementów fabularnych – jak i ich implikacje. Artykuł *Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe...* stanowił próbę zarysowania dość szerokiej problematyki związanej z relacją między graczami-fanami a tekstem, którego doświadczają, a także wskazania świadectw odbioru jako znakomitego przedmiotu badań, pozwalającego na zrozumienie tej relacji. Analiza i zestawienie narracji internetowych na temat serii gier *Silent Hill* pokazuje ponad wszelką wątpliwość, że znaczna część graczy chce nie tylko doświadczać gry, ale chce ją też rozumieć – im dokładniej, tym lepiej; w trakcie obserwacji i zbierania danych badacz natrafia na wiele różnych wersji jednej historii, które czasem różnią się od siebie tylko w niewielkim stopniu, a czasem – fundamentalnie (MARAK 2015: 102).

Dlatego też roztrząsanie rozmaitych koncepcji interpretacyjnych dotyczących historii przedstawionej w grach z serii *Silent Hill* jest czymś więcej niż tylko lekturą oryginalnego tekstu – jest także badaniem jego odbioru, czyli spojrzeniem na całą narracyjną konstelację gry *Silent Hill*, której doświadczają gracze. Urzeczywistnione świadectwa odbioru w postaci narracji uwiecznionych na forach i innych miejscach w sieci pozwalają zaobserwować bogactwo postaw i opinii graczy, zaś analiza tych świadectw w kontekście stosowanych przez fanów praktyk dochodzeniowych umożliwia pełniejsze zrozumienie tego, jak funkcjonuje dana gra – w tym wypadku *Silent Hill 3* – jako tekst popkultury (MARAK 2015: 102).

Świadectwa odbioru są podstawowymi jednostkami większych ogniw składających się na sieć informacji i znaczeń dzielonych przez fanów *Silent Hill*. Fani ci, komunikujący się i łączący w społeczności przez internet, tworzą narracje o tekstach serii i zjawiskach z nimi związanych przy użyciu praktyk typowo dochodzeniowych, ale również i czysto

<sup>1</sup> *Silent Hill 3* kontynuuje rozpoczęty w *Silent Hill 1* wątek kultu dążącego do umożliwienia narodzin wyznawanego przez siebie bóstwa poprzez ofiarę z nastolatki, Heather, w duszy której, na skutek wydarzeń przedstawionych w *Silent Hill*, tkwi uśpione nasienie owego bóstwa. Kapłanka kultu, Claudia, otacza Heather wypełnionym monstrualnymi stworzeniami światem koszmaru (*Otherworld*) i zabija jej przybranego ojca, aby wypełnić serce Heather cierpieniem i nienawiścią, przekonana, że bóstwo, które narodzi się z takich uczuć, będzie w stanie rozumieć, czym są współczucie i dobroć. W czasie rozgrywki Heather błąka się po świecie koszmaru, walcząc z atakującymi ją potworami. Pełna fabuła jest zbyt złożona, aby przytaczać ją w całości w rozdziale, jednak jej znajomość ułatwi zrozumienie wagi przedstawianych tu argumentów.

analitycznych. Poprzez dyskusje i snucie rozmaitych narracji, członkowie społeczności stale tworzą, rozszerzają i modyfikują stan wspólnej wiedzy (*shared knowledge*) na temat serii. Wspólna (lub dzielona) wiedza użytkowników charakteryzuje się tym, że obejmuje wiele różnych, czasem nawet sprzecznych zestawów informacji. W wypadku fandomu *Silent Hill* oznacza to współistnienie wielu koncepcji interpretacji różniących się od siebie w większym lub mniejszym stopniu (od takich, które łączy wszystko poza drobnymi detalami, do takich, które zupełnie się wzajemnie wykluczają). Fakt, że fandom ten ma wyraźnie dochodzeniowy charakter, oznacza, że praktycznie każda koncepcja interpretacyjna może zostać poddana pod dyskusję na forum społeczności, a wynikający z niej proces negocjowania faktów i znaczeń wpływa nie tylko na opinie i przemyślenia osób bezpośrednio zaangażowanych, ale też wpływa na stan wspólnej wiedzy. Celem tego rozdziału jest demonstracja na konkretnym przykładzie, że wnikliwe przesłedzenie świadectw odbioru dotyczących nawet pojedynczego elementu danego tekstu lub serii tekstów wyjaśnia wiele aspektów ich odbioru, między innymi to, że odbiór ten jest dynamiczny i podlega zmianom na drodze negocjacji znaczeń prowadzonej między członkami społeczności fandomu. W tym wypadku analiza świadectw odbioru i zapisu procesu negocjacji znaczeń pozwala na zrozumienie tego, w jaki sposób budowanie i dyskusowanie koncepcji interpretacyjnych oraz włączanie tychże w stan dzielonej wiedzy wpływa na całościowe, kompleksowe doświadczenie i postrzeganie nie tylko pojedynczej sceny czy nawet całego tekstu (gry), ale nawet całej sekwencji tekstów (przynajmniej dwóch gier z serii *Silent Hill*).

## Koncepcje interpretacyjne i negocjowanie znaczeń

W celu nakreślenia możliwie trafnego obrazu zależności między tworzeniem i dyskusowaniem koncepcji interpretacyjnych a odbiorem tekstu w ramach jednego tylko rozdziału, będzie on z konieczności poświęcony pojedynczej scenie z gry *Silent Hill 3* (2003), która w cytowanym wyżej artykule (MARAK 2015) została wspomniana tylko pobieżnie. Scena ta, będąca fragmentem konwersacji między bohaterką gry, Heather, a kapłanem kultu, Vincentem, doskonale nadaje się do przedstawienia mechanizmów i procesów związanych z konstruowaniem koncepcji interpretacji, oraz ich znaczenia dla odbioru gier z serii z uwagi na swoją enigmatyczną i intrygującą naturę. Dialog ten, choć z pozoru zupełnie nieistotny dla fabuły, w oczach odbiorców okazał się jednym z najbardziej intrygujących elementów gry *Silent Hill 3* (MARAK 2015: 101). Gracze i fani nie tylko uznali konwersację pomiędzy Heather a jedną z drugoplanowych postaci, Vincentem, za świetnie napisaną i budującą atmosferę, ale także poświęcili jej mnóstwo czasu –

stała się ona tematem zacieklej debaty i szczegółowych analiz na niemal każdym forum poświęconym serii *Silent Hill* i w niemal każdej społeczności internetowej (MARAK 2015: 101).

W dyskusjach tych ścierają się głównie dwie przeciwstawne teorie. Według jednej z nich wypowiedź Vincenta ma głębsze znaczenie i „potwory” to w istocie wyznawcy, a konkretnie „stronnicy Claudii, którzy dla Heather wyglądają monstrualnie” (NarooN). Zwolennicy tej teorii uważają, że Vincent mówił prawdę, a jego późniejsze zapewnienia, że tylko żartował, były próbą ratowania sytuacji (*femmeclaudia*). Natomiast ci opowiadający się za teorią przeciwstawną, zbywają tę wymianę zdań jako intencjonalny żart wynikający z ekscentrycznej natury Vincenta, mający na celu tylko „zdezorientować gracza” (Anigav) (MARAK 2015: 101)<sup>2</sup>. Opowiedzenie się za jedną z koncepcji interpretacyjnych wpływa istotnie na odbiór nie tylko fabuły fabuły *Silent Hill 3*, lecz w niektórych wypadkach wszystkich innych części gry (MARAK 2015: 101).

Sama scena w bibliotece kościoła w *Silent Hill* (a właściwie jej kluczowy fragment) pojawia się dopiero pod koniec gry, której przejście zajmuje graczom średnio od sześciu do ośmiu godzin. Cały przerywnik filmowy trwa w porównaniu do czasu gry bardzo krótko (cztery minuty i dwanaście sekund), z czego wymiana zdań pomiędzy Heather a Vincentem zajmuje tylko trzydzieści sekund. Co więcej, większość rozmowy dotyczy Claudii i możliwości zapobiegnięcia narodzinom Boga, a kontrowersyjna uwaga Vincenta wypowiedziana zostaje dopiero pod koniec sekwencji, kiedy popada on w irytację z powodu sceptycznego nastawienia Heather wobec jego słów i traci nagle opanowanie:

Vincent: Nie masz powodu, żeby tam stać taka zadowolona z siebie! To ty jesteś najgorszą osobą w tym pokoju! Przelewanie ich krwi sprawia ci przyjemność! Tak jak słuchanie ich krzyków! Czujesz podniecenie, kiedy przygniatasz ich stopą do ziemi, zduszając resztki życia!

Heather: Masz na myśli te potwory?

Vincent: Potwory? Dla ciebie wyglądają jak potwory? (KONAMI 2003).

Siła tej sceny nie leży wyłącznie w samym sformułowaniu wypowiedzianej przez Vincenta kwestii, lecz także w sposobie, w jaki ją on wypowiada oraz mimice, która temu towarzyszy; między słowem „Potwory?” a pytaniem „Dla ciebie wyglądają jak potwory?” wyraz twarzy Vincenta zmienia się z łagodnego zdziwienia w zrozumienie, a następnie

<sup>2</sup> Przytoczony cytat jest podsumowaniem wielu dyskusji prowadzonych przez użytkowników forum *Silent Hill Heaven* w latach 2006-2016 w licznych wątkach; kompilacja cytatów ma na celu zobrazowanie różnic w interpretacjach i postawach użytkowników. Z tego samego powodu daty przy cytowanych wypowiedziach konkretnych użytkowników mogą się nie pokrywać z datami rozpoczęcia wątków podanymi w bibliografii.

w zatroskanie. Gdy Heather w przerażeniu cofa się o krok, zakrywając usta dłonią, Vincent z szerokim uśmiechem na twarzy wygłasza kwestię „Bez obaw, to był tylko żart” (KONAMI 2003).

Te dwie kwestie (*Monsters? They look like monsters to you?* oraz *Don't worry, it was just a joke*) nie są może najczęściej dyskutowanym elementem serii *Silent Hill*, bez wątpienia są jednak czynnikiem najbardziej dramatycznie zmieniającym sposób, w jaki gracze interpretują świat przedstawiony, intencje postaci, oraz główną linię fabularną opartą na wątku kultu i narodzin Boga. Chociaż *Silent Hill 3* jest bezpośrednią kontynuacją *Silent Hill 1*, zasady rządzące światem przedstawionym ukazane są graczom w nieco inny sposób, zaś zaistniałe w pierwszej części wydarzenia przywoływane są w sposób wysoce subiektywny, poprzez dzienniki, rozmowy lub relacje. Z tego względu gracze zastanawiają się nad naturą świata koszmaru (*Otherworld*) w *Silent Hill 3* oraz nad rolą Heather nawet poza kontekstem tej kontrowersyjnej sceny:

Kampfgruppe Haus: Heather nosi w łonie nienarodzone bóstwo, prawda? Jeśli tak, to dlaczego potwory w ogóle miałyby chcieć ją zaatakować? Czy one nie są po tej samej stronie co to bóstwo? Jeśli nie, to po czyjej są stronie? Są wytworami pochodzącymi ze wspomnień Alessy, i dlatego chcą tak samo jak ona powstrzymać narodziny Boga? [...] Czy są tylko głupimi bestiami kierującymi się instynktem agresji? A może są wytworami lęków Heather, i dążą do zniszczenia jej, ponieważ uosabiają jej własne koszmary? (SILENT HILL HEAVEN 2009)<sup>3</sup>.

O ile w *Silent Hill 1* założenie narracyjne było jeszcze dla graczy jasne i względnie zrozumiałe, o tyle w *Silent Hill 3* wszystko jest nieco bardziej skomplikowane. W *Silent Hill 1* Harry (awatar gracza) był „intruzem”, nieproszonym gościem – Dahlia chciała przywołać jedynie Cheryl, aby obie części duszy Alessy mogły się połączyć, tym samym umożliwiając narodziny Boga. Sama Alessa chciała jedynie umrzeć, zaś jej ból i strach przybrały formę straszliwego świata koszmaru i zamieszkujących go potwornych stworzeń. W *Silent Hill 3* sytuacja nie jest tak prosta, ponieważ gracze szybko orientują się, że już na pierwszy rzut oka logika kierująca wydarzeniami w tej grze pełna jest sprzeczności – *Otherworld*, czyli świat koszmaru, ma swój początek w mocy Boga, która jeszcze się nie narodziła, a której narodzin Claudia pragnie, ale żyjące w tym świecie potwory atakują Heather; chociaż

<sup>3</sup> Przekład własny za: „Heather is carrying the unborn god in her womb right? If that's the case then why are the monsters even remotely interested in attacking her? Aren't they aligned with the same god she carries? If not, then just who or what are they aligned to, if anything? Are the monsters spawned from Alessa's memories and thus as bent on stopping the birth as she is? That's why the Memory of Alessa boss attacks Heather. Are the monsters only dumb beasts following their own aggressive instincts? Or as the spawn of Heathers fears, do they seek to destroy and consume her because they are her nightmares?”.

to Heather nosi w sobie Boga, świat koszmaru odzwierciedla w dużej mierze cierpienie i lęki Alessy. Nawet tożsamość Heather nie jest do końca jasna – trudno jednoznacznie powiedzieć, czy jest ona narodzoną na nowo Cheryl, czy też odrodzoną Alessą, czy też może zupełnie nową osobą łączącą w sobie cechy ich obydwu. Ten brak jednoznaczności przekłada się na intensywne zaangażowanie społeczności w dyskusje o charakterze typowo dochodzeniowym i wspomniana scena w bibliotece jest zdecydowanie elementem o bardzo głębokim wpływie na koncepcje interpretacyjne.

W najprostszym ujęciu, wśród fanów można wyróżnić dwa podstawowe kierunki interpretacji: według niektórych graczy sugestia Vincenta, że Heather walczy z czymś innym niż koszarne monstra, jest prawdziwa, zaś według innych jego pytanie jest faktycznie swoistym żartem. Bez względu na obrane przez fana założenie, konsekwencje interpretacji mają charakter kompleksowy – obejmujący w mniejszym lub większym stopniu wszystkie gry, które oparte są na wątku fabularnym związanym z kultem, wraz ze wszystkimi ich elementami.

Biorąc pod uwagę zachowanie Vincenta, które gracze mogą zaobserwować podczas gry, jego słowa faktycznie mogą być okrutnym żartem wynikającym z jego złośliwej, skłonnej do manipulacji osobowości. Równie dobrze jednak może być w nich ziarno prawdy. Przyjęcie założenia, że „potwory” to niekoniecznie autentyczne monstra<sup>4</sup>, najczęściej wiąże się z założeniem, że przeciwnicy, z którymi walczy Heather, to tak naprawdę zwykli ludzie. Przyjęcie wersji, że pytanie Vincenta jest istotnie żartem, pozostawia nadprzyrodzony charakter stworzeń bez zmian:

*Aura Twilight*: Potwory kontrolowane przez Claudię to tak naprawdę zwykli ludzie, którzy wyglądają dla Heather jak potwory, ponieważ istnieją tylko po to, aby napęlić jej serce gniewem [...]. Inne potwory to twory Alessy, i reprezentują jej pragnienie, aby umrzeć.

*Son\_of\_Kauffman*: Skąd ta pewność? To była tylko aluzja zrobiona przez Vincenta, i uważam to bardziej za chory żart niż za coś z kanonu (*SILENT HILL HEAVEN 2009*)<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Z uwagi na charakter dyskusji użytkowników, a także z powodów stylistycznych, w przekładzie angielskich słów *monster* i *monstrosity* użyte zostały zamiennie słowa „potwór” i „monstrum”, w znaczeniu ‘stworzenia o przerażających kształtach’.

<sup>5</sup> Przekład własny za: „The monsters Claudia controls are actually human beings that look like monsters to Heather, and exist to fill her heart with anger (it’s nothing to do with evil). The other monsters are created by Alessa, representing her wish to die and what not. [...] How can you be so sure? It was only hinted by Vincent, and I think of it more like a sick joke rather than canon”.

O ile skutkiem przyjęcia słów Vincenta wyłącznie jako żartu nie wymaga zbytnej gimnastyki interpretacyjnej, o tyle przeciwne założenie pociąga za sobą szereg zróżnicowanych, interesujących konsekwencji interpretacyjnych w odbiorze tekstu. Fani, którzy sceptycznie podchodzą do zapewnienia Vincenta, jakoby jego pytanie było tylko żartem, w większości przyjmują pogląd, że jego wypowiedź jednoznacznie wskazuje na ludzką tożsamość wszystkich lub przynajmniej niektórych stworzeń w świecie koszmaru. Innymi słowy, dla tej grupy odbiorców albo wszystkie potworne stworzenia bytują w wymiarze *Otherworld*, albo przynajmniej część z nich jest tak naprawdę ludźmi, których Heather z jakiegoś powodu postrzega jako potwory. Wśród tych fanów przeważa opinia, że w świecie gry istnieją dwa konkretne potwory i jeden specyficzny rodzaj monstrów, które są tak naprawdę ludźmi: *Leonard* i *Missionary* (każdy z nich jest jednym z ważniejszych przeciwników), a także wszystkie stwory z gatunku *Scraper*. Pogląd ten jest konsekwencją logicznej dedukcji opartej na treści dialogów w grze:

AuraTwilight: Dla mnie było jasne, że Vincent miał na myśli potwora *Missionary* i wszystkie *Scrapers*, czyli kultystów, którzy zgłosili się na ochotnika, aby Claudia sprawiła, by wyglądali potwornie, żeby karmić nienawiścią Heather, a zatem też Boga (SILENT HILL HEAVEN 2010A)<sup>6</sup>.

Według tej wykładni napotykanie w grze potwory nie są potworami, co oznacza, że niektóre z nich są tak naprawdę ludźmi, a konkretniej wyznawcami kultu, atakującymi Heather celem karmienia Boga cierpieniem i nienawiścią. Gracze wpisują swą interpretację słów Vincenta w logikę narracji wyłaniającej się z wszystkich wypowiedzi Claudii, która tłumaczy, że współczucie rodzi się z bólu i cierpienia, a ci, którzy są szczęśliwi, potrafią być okrutni. „Najwyraźniej ciało Heather musi przetrzymać tak dużo bólu i cierpienia za życia, jak to tylko możliwe [*it's more likely that her body has to endure as much pain and suffering during life as it can*],” spekuluje użytkowniczka Mis Krist, „żeby Bóg, gdy już się narodzi, mogła tego uniknąć [*so when God's born it can avoid all that*]” (SILENT HILL HEAVEN 2009). Według tej koncepcji kultyści poświęcają się świadomie i dobrowolnie dla ponownego przyjścia Boga (albo dlatego, że wierzą dokładnie w to samo, co Claudia albo dlatego, że jej ufają i gotowi są oddać życie za jej ideę; „*Missionary* i *Scrapers*” pewnie decydują się na swego rodzaju śmierć męczeńską, skoro – jak już było wspomniane – chcą przyspieszyć narodziny bóstwa poprzez sprawienie, aby Heather czuła ból i nienawiść [*Missionary and Scrapers are probably committing martyrdom of a sort, as*

<sup>6</sup> Przekład własny za: „I thought it was pretty obvious that Vincent was referring to the Missionary and Scraper monsters, which are volunteer cultists given monster appearances by Claudia to feed Heather's hatred, and thus the God”.

*stated before, they want to hasten the birth of god by making Heather feel pain and hatred]*" (SILENT HILL HEAVEN 2009). Fani dzielący tę koncepcję często zwracają uwagę na fakt, że pokonana przez potwora Heather tak naprawdę nie ginie – kiedy polegnie w walce, jej ciało (które może być martwe, ale równie dobrze może być nieprzytomne) odciągane jest gdzieś poza ekran przez stworzenie zwane *Valtielem*. Jak utrzymuje Matthew V. Smith, ten fakt wspiera wersję, że niektóre potwory to członkowie kultu, których zadaniem jest obezwładnienie, a nie zabicie Heather, ponieważ ta „[...] musi chyba nadal żyć, żeby być w stanie powić Boga, bo gdyby to była tylko kwestia zabicia jej i dotarcia do Boga w ten sposób, jestem pewien, że Claudia zrobiłaby to przy ich pierwszym spotkaniu” (SILENT HILL HEAVEN 2006B)<sup>7</sup>. Tymczasem wszystkie kwestie wypowiedziane przez Claudię wskazują na to, że faktycznie pragnie ona zbawienia świata bardziej niż cegokolwiek innego, wierząc, że Heather jest tą, która (wedle słów Claudii) „zawiedzie ich do Raju rękoma splamionymi krwią” (KONAMI 2003).

Inni członkowie społeczności fanowskiej dzielą pogląd, że Vincent sugerował, iż to, co Heather postrzega jako potwory, to zwykli ludzie, uważając jednak przy tym, że jego słowa odnosiły się do wszystkich ludzi, także osób postronnych czy nawet przechodniów:

Krysta: [...] to może być bardzo [podkr. oryg.] ważne w kontekście zagadki SH3. Zgadza się, że Heather widzi wyznawców kultu jako potwory. Nie ma co do tego wątpliwości, skoro w wesołym miasteczku wszędzie widzi martwych wyznawców. To jest fakt, więc co w takim razie z „normalnymi” potworami... na początku, kiedy Heather budzi się w centrum handlowym, jest tam mnóstwo normalnych ludzi, chociaż ich nie widzimy – ale widzimy cienie i „czujemy” ich obecność. A później Heather widzi tylko potwory. Czym w takim razie są te potwory (nie główne, tylko te zwykłe)? Czy to są ci ludzie z centrum handlowego? Czy jak Heather spotyka pierwszego potwora, to tak naprawdę natyka się na jakiś napad rabunkowy? (SILENT HILL HEAVEN 2006A)<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Parafraza i przekład własny za: [...] they are Cult members transfigured by Heathers views of them, they lie on all fours as a mark of respect to the God she carries inside her, they also know (from Claudia) that Heather must feel pain, suffering and anger to birth God, they have decided to fall to their knees and give up their lives for the God inside heather and thus, attack Heather and allow themselves to be killed by her for God's purposes, a Mark of respect and Sacrifice for the ultimate paradise they so crave".

<sup>8</sup> Przekład własny za: „[...] this may be very important in case of SH3 mystery. I already agree with topic author that she sees cult members as monsters. No doubt that's what it may be, she sees dead cult members dressed like valtiel in Amusement Parks area all the time. This is a fact, so what about "normal" monsters... Intro when she wakes up in bar looks like shopping mall is normal populated by normal people place though we don't see them but we see shadows and kinda "feel" their presence, what happens later is Heather seeing only monsters. So, what are these monsters which she sees (normal ones-not bosses) are these normal people walking around the mall. Is she seeing some plain shop robbery while meeting 1st monster".



Ten komentarz odnosi się do pierwszej sceny odbywającej się w świecie koszmaru. Heather wchodzi do pomieszczenia, gdzie na ziemi leży ciało kobiety, nad którą pochyla się potwór (humanoidalny stwór o nazwie Closer). Według przyjętej przez Krystę i innych podobnie myślących fanów koncepcji, to, co jawi się bohaterce jako monstrum, jest zwykłym człowiekiem; w tej koncepcji interpretacyjnej wszystkie potwory to ludzie a, Heather, atakując je, w rzeczywistości zabijała nie tylko kultystów, lecz także zwykłych przechodniów. Świat koszmaru, po którym Heather porusza się w świecie przedstawionym, jest tylko zniekształconą, przerażającą projekcją w jej głowie. Niektórzy fani opowiadający się za tą koncepcją (Krysta) uważają, że rzeczona projekcja jest efektem oddziaływania Boga. Inni przywołują dialogi z *Silent Hill 1* i sugerują, że istnienie świata koszmaru może być po prostu efektem działania narkotyku rozprawdzanego w miasteczku, kiedy nadal było ono popularne: „Wszyscy podczas pobytu w Silent Hill byli odurzeni Białą Klaudią, i dlatego bohaterowie widzieli »potwory«, podczas gdy tak naprawdę patrzyli na ludzi. Same »potwory« też mogły postrzegać bohatera jako potwora, i dlatego próbowały go zabić” (SILENT HILL HEAVEN 2010B)<sup>9</sup>. Ta interpretacja jest o tyle interesująca, że rozszerza przyjęte „postrzeganie ludzi jako potworów” przypisywane Heather także na innych protagonistów (między innymi Harry’ego Masona), tym samym sprowadzając większość, o ile nie wszystkie wydarzenia w *Silent Hill 1* i *Silent Hill 3* (jak również innych gier osadzonych w tym okresie czasowym) do iluzji lub halucynacji rozgrywających w głowie postaci.

Część fanów uważa jednak, że wypowiedź Vincenta jest dokładnie tym, czym sam Vincent utrzymuje, że jest, czyli żartem. Biorąc pod uwagę wszystkie wypowiedzi Vincenta w grze, oraz jego sposób bycia (na przykład jego rozmowy z Klaudią, kiedy złośliwie i z rozbawieniem przypomina jej on, jak bardzo znęcał się nad nią jej ojciec), niektórzy fani wierzą, że skoro Vincent jest (parafrazując) „arogancką, sadystyczną kanalią”, to takie poczucie humoru pasowałoby do niego idealnie. Jak zauważa dr bones, „Vincent jest przyprawiającym o gęsią skórę, podejrzanym kolesiem. Zapewne celowo stara się zryć Heather banie, i odczuwa jakieś chore podniecenie na widok jej reakcji [*Vincent is a creepy, shady little guy. I think he was deliberately trying to fuck with Heather’s emotions, and he seems to get some kind of sick thrill off her reaction*]” (SILENT HILL HEAVEN 2010A). Inne argumenty podnoszone w dyskusjach opierają się na sceptyczności wobec realizmu alternatywnej koncepcji – fani odrzucają możliwość, że Heather zabija zwykłych

<sup>9</sup> Przekład własny za: „Anyway, they said that they think that White Claudia leaves everyone pretty much intoxicated during their stay in Silent Hill, which would lead to the protagonist seeing »monsters« when they could actually be people. The »monsters« could also see you as a 'monster' as well hence them trying to kill you”.

ludzi, ponieważ zakładają, że wcześniej czy później zostałaby przez kogoś powstrzymana. Jak argumentuje jeden z nich: „Gdyby Heather zabijała prawdziwych ludzi, to policja w »prawdziwym« świecie raczej zastrzeliłaby ją na miejscu po krwawej łaźni, jakiej dokonała w centrum handlowym i w metrze [*If she was killing real people, I'd think that the police in the »real« world would have shot her on sight after her murderous rampage through the mall, the subway and so on*]” (SILENT HILL HEAVEN 2007).

Istnieją także koncepcje interpretacyjne sytuujące się pośrodku i zakładające, że istoty, które Heather widzi i z którymi walczy, na pewno nie są prawdziwymi ludźmi, ale niekoniecznie są też autentycznymi potworami. Niektórzy fani uważają, że dla Vincenta te istoty mogą wyglądać zupełnie inaczej:

The Necronoir: [...] siły, które istnieją w Silent Hill, odzwierciedlają nastawienie obserwatora. Dlatego Vincent i Claudia, którzy uważają je za wysłanników swojej zbawczyni, postrzegają je jako istoty piękne, być może wręcz anielskie. Heather natomiast nie chce mieć z nimi nic wspólnego, i dlatego wydają się jej przerażającymi monstrami, i tak też my je widzimy. Kiedy Vincent mówi „one wyglądają jak potwory”, ma na myśli te siły lub byty, a nie ludzi (SILENT HILL HEAVEN 2007)<sup>10</sup>.

Według tej koncepcji to wiara Vincenta sprawia, że *Otherworld* manifestuje dla niego stworzenia o boskim charakterze; „jeśli Vincent nie żartuje, to pewnie pod wpływem swoich wierzeń postrzega manifestacje [świata koszmaru — K.M.] jako coś niebiańskiego zamiast jako monstra [*he looks at the manifestations as something more divine than just monsters, as an influence of his beliefs*]” (SILENT HILL HEAVEN 2010A). Inni fani przypuszczają, że Vincent nie widzi w świecie koszmaru ani ludzi, ani żadnych anielskich stworzeń, lecz że jego komentarz wskazuje na jego szaleństwo, skoro postrzega potwory jako coś pięknego, a przynajmniej nie-potwornego. Jak ujmuje to użytkownik in zero, „Vincent to po prostu wariat, który myśli, że potwory to »mieszkańcy Raju«, więc nie nazywa ich »potworami«, tylko apostołami, albo dziećmi, czy jak tam jeszcze – tak jak Claudia [*Vincent is just a nutcase who thinks the monsters are just the »denizens of paradise«, so he doesn't refer to them as »monsters«, just disciples, or children, or whatever. Just like Claudia*]” (SILENT HILL HEAVEN 2006A). Niektórzy fani przypuszczają też, że komentarz Vincenta jest dogłębnie subiektywny, i że widzi on dokładnie te same stworzenia, co Heather – ten sam kształt, ten sam wygląd – jednak podziwia ich siłę i szybkość, a nie ich deformację:

<sup>10</sup> Przekład własny za: „[...] the forces which *Silent Hill* is populated with appear as reflections of the viewers attitude. Thus Vincent and Claudia, who regard them as agents of their savior, see them in pleasing, perhaps angelic forms. Sharon, wants nothing to do with them, and as such they appear as the frightening creatures we see”.

Ryantology: Dla mnie to zawsze była kwestia interpretacji, tak jak Vincent to zasugerował przy pierwszym spotkaniu. [...] Ja tam mu wierzę, że dla niego to nie są „potwory”, w podobnym sensie jak niektórzy ludzie patrzą na przykład na pitbulla, i jeden nazwie go „potworem”, a inny uzna, że to piękne stworzenie (SILENT HILL HEAVEN 2007)<sup>11</sup>.

Świadectwa odbioru świadczą o tym, że koncepcje interpretacyjne są nierozzerwalnie związane z określonym rozumieniem świata przedstawionego serii *Silent Hill*, jego elementów oraz fabuły (sekwencji wydarzeń, jakie miały miejsce w tym świecie), jak również pociągają za sobą konsekwencje w osobistym doświadczeniu rozgrywki i odbiorze tekstów *Silent Hill*. Wybór określonej interpretacji słów Vincenta wpływa na odbiór zarówno samej treści tekstu (pojmowanie świata koszmaru), jak i jego ogólnej natury (osobiste odczucia wobec wydarzeń i postaci). Przyjęcie koncepcji interpretacyjnej, w świetle której potwory są niekoniecznie monstrualnymi stworzeniami, pociąga za sobą wiele pytań oraz potrzebę dalszych wyjaśnień: jeśli potwory to naprawdę ludzie, to jak wydarzenia w grze wyglądałyby z perspektywy „obiektywnego obserwatora”? Dlaczego Heather postrzega nie-potwory jako monstra – czy jest to halucynacja, magia Claudii, czy może szaleństwo? Jeśli potwory są tylko w głowie Heather, to co dokładnie robi ona przez cały czas gry – czy jest zamknięta w iluzorycznym świecie, gdzie atakuje i strzela na oślep, niekiedy przypadkiem trafiając osoby postronne? Czy też może ten iluzoryczny świat wpasowuje się w rzeczywisty świat przedstawiony i uciekający przed nią ludzie nie pojawiają się w ogóle w jej koszmarze, a nieliczni śmiałkowie zbliżający się do niej, aby z nią porozmawiać lub ją powstrzymać jawią się jej jako potwory? Takie i podobne pytania nurtują fanów podczas dyskusji. Niektórzy starają się rozwiązać ten problem, interpretując sekwencje wydarzeń w grze według logiki wybranej koncepcji interpretacyjnej:

shadowcc: Zanim się wejdzie do tego sklepu, da się usłyszeć dźwięk stłumionej rozmowy, jeden głos wyższy i drugi niższy; zapewne rozmawiały ze sobą dwie osoby, mężczyzna i kobieta. [...] Myślę, że jeśli to byli ludzie, to ten *Closer* i ta kobieta byli w trakcie jakiegoś aktu seksualnego, kiedy nagle weszła Heather, i BUM! Zobaczyła coś zupełnie innego niż to, co się faktycznie działo... (SILENT HILL HEAVEN 2010A)<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> Przekład własny za: „I took it to be a matter of interpretation, as Vincent alludes in their first meeting. [...] I take his words to mean that he doesn't consider these things 'monsters' in the same way two people might see a pit bull and only one might call it a 'monster' while the other thinks it is a beautiful creature.

<sup>12</sup> Przekład własny za: „Before you go into that dress shop, turn up your BGM and SG sounds (I maxed them both) After you do that, just listen to the distant mumbling of a high pitched voice and another lower one; obviously there was a conversation going on in there between two people, possibly between a female and a male. [...] I think

Z drugiej strony jednak inni fani uważają, że niektóre koncepcje interpretacyjne nie są w stanie wytłumaczyć wszystkich scen i wydarzeń w grze:

in zero: Jeśli Heather jest szalona, to dlaczego to cholerne radio się uruchamia kiedy tylko coś jest w pobliżu? I jakim cudem Douglas też widzi potwory (wspominał o tym w centrum handlowym)? I na dodatek autentycznie zwymiotowała demoniczny płód, który później przekształcił się w naprawdę popieprzonego ostatniego bossa. Uważam, że skoro coś takiego [podkr. oryg.] mogło mieć miejsce, to kilka potworów tu czy tam nie wydaje mi się w tym świecie aż tak dziwne (SILENT HILL HEAVEN 2006A)<sup>13</sup>.

Logika tego wywodu opiera się na wszystkich elementach i detalach gry przeczących lub kładącym powątpiewać w koncepcję, według której w świecie koszmaru nie ma prawdziwych potworów. Innymi słowy, in zero argumentuje, że Heather musi walczyć z autentycznymi potworami, ponieważ otaczający ją koszmar także na nie reaguje, zanim ona jeszcze jest świadoma ich obecności (gracz może słyszeć trzask radia, gdy potwór jest jeszcze daleko, poza polem widzenia, lub na przykład jest ukryty za rogiem budynku). Kwestia relacji między subiektywnym postrzeganiem stworzeń spotykanych w *Otherworld* a faktycznym przebiegiem wydarzeń w grze – a raczej jej wyjaśnienie – jest przedmiotem wielu dyskusji i teorii. Zwolennicy koncepcji interpretacyjnej, w której każdy napotkany potwór nie jest po prostu człowiekiem wyglądającym monstrualnie w oczach Heather, lecz faktycznie dziwnym stworzeniem, często przychylają się też do teorii, że świat koszmaru jest *de facto* innym wymiarem, do którego protagonista zostaje przeniesiony:

King Crimson: Silent Hill jako miasto nie może być zupełnie opuszczone, ale bez sensu jest twierdzić, że jest tam normalna populacja i ruch taki jak w normalnym ośrodku wypoczynkowym – a to dlatego, że nie jest tak, że postacie w grach chodzą sobie po miejscach pełnych ludzi, ale widzą coś innego. [...] Więc jeśli teoria z alternatywną rzeczywistością jest prawdziwa, to postacie w grach muszą fizycznie zniknąć z prawdziwego świata [...]. Nie odczuwają zgiełku miasta, a mieszkańcy miasta nie są świadomi ich obecności (SILENT HILL HEAVEN 2013)<sup>14</sup>.

the Closer and the female (that is if they were actually humans) were in somekind of a sexual contact, then Heather came in and BANG! What she saw was completely different from what the situation actually was..."

<sup>13</sup> Przekład własny za: „If Heather is insane, why does the freaking radio go nuts whenever something is nearby? How did Douglas see monsters too (he mentions this in the mall)? And finally, she actually vomitted a demon fetus, which then became a gigantic screwed up final boss. I'd say if that could happen, a few monsters here and there wouldn't seem so strange in this world”.

<sup>14</sup> Przekład własny za: „the town of Silent Hill cannot be completely abandoned, but nor does it make sense to say it has the population and activity level of a normal resort town. Here's why. Obviously, the people we encounter

Uzasadnienie poglądu, że Heather z pewnością nie zabija ludzi z autentycznej rzeczywistości, opiera się na rozumowaniu, że gdyby błąkała się w świecie rzeczywistym, to ten musiałby na nią oddziaływać. Według takiej interpretacji *Otherworld* jest rzeczywistym, osobnym, materialnym miejscem, osobną rzeczywistością lub, jak to ujmuje formowicz o nicku The Adversary, „nierzeczywistością, która naśladuje prawdziwy świat, ale rządzią nią jej własne zasady [*unreality, in which the the real world is mimicked yet its own rules are maintained*]” (SILENT HILL HEAVEN 2013). Zgadza się z nim AuraTwilight, wysuwając tezę, że rzeczywistość świata koszmaru „operuje logiką snów, i niekoniecznie zachowuje się tak, jak powinna [*playing by dream logic and doesn't need to behave the way it should*]” (SILENT HILL HEAVEN 2013). Innymi słowy, *Otherworld* jest osobnym wymiarem niemającym nic wspólnego z rzeczywistością w podobny sposób, w jaki sny nie mają z nią nic wspólnego. Interesujące jest jednak to, że AuraTwilight używa właśnie tego argumentu, aby uzasadnić swoją koncepcję interpretacji, w której część potworów jest ludźmi – użytkowniczka tłumaczy bowiem, że wszystko, co zachodzi w świecie koszmaru, nie ma związku z rzeczywistością, ani poza ten koszmar nie wychodzi; „żaden człowiek-potwór, którego Heather zabiła w świecie koszmaru, nie pozostawiłby po sobie ciała w prawdziwym świecie, tym bardziej że sporo tych ciał byłoby w miejscach, które nie mają swoich odpowiedników w prawdziwym świecie [*Any humans-as-monsters Heather killed wouldn't leave real world corpses. Especially since a good number of them would be in places with no real world equivalent*]” (SILENT HILL HEAVEN 2012). Potencjalni kultyści poruszający się po alternatywnej rzeczywistości świata koszmaru nie mogliby być odnalezieni w prawdziwej rzeczywistości, ani za życia, ani po śmierci. Jednak według innych członków społeczności argumentacja opierająca się na świecie koszmaru będącym osobną rzeczywistością podważa zasadność dążeń Claudii i jej zwolenników:

KingCrimson: Co dokładnie kult chce osiągnąć, jeśli nic, co ich bóstwo zrobi, nie będzie miało wpływu na rzeczywistość? To dość sporo wysiłku włożonego tylko w to, żeby móc panować nad jakimś światem snów, do którego mogą wejść tylko gnębieni poczuciem winy urzędnicy i członkowie rodzin z zaburzeniami (SILENT HILL HEAVEN 2013)<sup>15</sup>.

in the games are not walking around in a crowded area and merely seeing different things. [...] So, if the alternate reality theory is true, then the people we encounter in the games are physically removed from the real world [...]. They don't experience the hustle and bustle of the town, and its denizens aren't aware of their presence”.

<sup>15</sup> Przekład własny za: „[...] what does the cult hope to accomplish if nothing their god does has any influence on reality? It seems like a lot of effort just to manipulate a dreamland that nobody but guilt-stricken clerks and dysfunctional families have access to”.

Komentarz użytkownika KingCrimson jest wyjątkowo interesujący, ponieważ wskazuje na bardzo istotne konsekwencje takiej interpretacji. W takiej wykładni *Otherworld* poddawana jest w wątpliwość zarówno potencjalna moc Boga oraz jej wpływ na rzeczywistość, a tym samym zbawienie całej ludzkości, w które wierzy Claudia; jeśli Bóg nie będzie mogła<sup>16</sup> opuścić świata koszmaru (czyli przejść z jednej rzeczywistości do drugiej), to nie będzie mogła też stworzyć Raju na ziemi.

Równie istotne, jak konsekwencje w rozumieniu świata przedstawionego, są konsekwencje w osobistym odbiorze tekstu, czyli w emocjonalnej reakcji graczy na treść gry:

Altrus: Myśl o Heather, która biega bez sensu i strzela do jakichś przypadkowych ludzi po prostu psuje mi cały obraz...

Mephisto: Mi tak samo. Po prostu nie wierzę, że cały czas zabijała prawdziwych ludzi. Dlatego uważam, że komentarz Vincenta był całkowicie sarkastyczny.

Darth Vasilus: Faktycznie, to zbyt okrutne – bo jeśli dopuścimy możliwość, że niektóre potwory są ludźmi, to nie ma sensu odrzucać tej możliwości dla innych potworów (SILENT HILL HEAVEN 2010A)<sup>17</sup>.

Gry charakteryzują się tym, że na tle innych mediów wyróżnia je idea sprawczości (*agency*); w *Silent Hill 3*, jak w większości gier z gatunku *survival horror*, gracze sprawują w pewnym stopniu kontrolę nad tym, co widzą i w jaki sposób, a także wpływają na rozwój akcji (PERRON 2012: 8). Przyjęcie określonej interpretacji (w tym wypadku tej, według której Heather „strzela do jakichś przypadkowych ludzi”) sprawia, że przedstawiona w grze historia nabiera cech tragedii. Sprawczość charakterystyczna dla gier łączy się także jednak z pewną pojmowaną mniej lub bardziej osobiście odpowiedzialnością graczy, którzy przez całą rozgrywkę atakowali i zabijali ludzi, a nie monstra. Nawet przy zachowaniu pewnego dystansu wobec awatara, emocjonalne zaangażowanie graczy i tak leży po stronie Heather – nawet jeśli postrzegają oni akcje awatara jako decyzje pozostające w zgodzie z postrzeganym charakterem bohaterki, a nie jako własne decyzje, nadal propozycja fabuły, w której Heather zabija ludzi, jawi się im jako tragiczna, okrutna i niemile

<sup>16</sup> Postać Bóg (*God*) w serii *Silent Hill* jest płci żeńskiej (co widać w takich zwrotach z oryginalnych materiałów w grze jak: „siła Boga opuściła Ją, Ona sama zaś osłabła [*God's strength ran out, and She collapsed*]” czy „Bóg wydała z siebie ostatnie tchnienie [*God breathed Her last*]” (KONAMI 2003). Nigdy nie zostaje użyte słowo „Goddess” (Bogini), tylko po prostu *God*, co tłumaczone jest też konsekwentnie w rozdziale jako „Bóg”.

<sup>17</sup> Przekład własny za: „I've just never really liked the alternatives. Heather running around shooting a bunch of random people just kinda ruins my image of everything. [...] Same here. I just can't believe that she was killing real people. That's why I believe that Vincent's comments were full of sarcasm. [...] If you allow the possibility of human nature of some monsters, there is no sense to deny this possibility for other monsters. Yes, it can be too cruel”.

widziana. Najbardziej interesującym i ważnym szczegółem w przytoczonych wypowiedziach jest jasno wyrażona postawa emocjonalna, która sama w sobie jest dla niektórych graczy wystarczającą podstawą do odrzucenia wybranej interpretacji treści gry. To samo zaangażowanie emocjonalne przejawia się także w innych fazach procesu negocjowania znaczeń, kiedy gracze dopuszczają koncepcję interpretacyjną, w której potwory są ludźmi (członkami kultu), lecz racjonalizują zachowanie bohaterki:

Fan From Silent Hill: Coś sobie właśnie uświadomiłem: dlaczego jeśli Heather zabija członków kultu, to uważamy, że jest agresywna? Chodzi mi o to, że kiedy ma się do czynienia z człowiekiem o wypranym mózgu z nożem w ręku, którego jedyną misją jest pokrojenie cię na kawałki, to czym te narzędzia zniszczenia różnią się od autentycznych potworów...? Pomyślcie o tym (SILENT HILL HEAVEN 2006A)<sup>18</sup>.

Pytanie postawione przez użytkownika Fan From Silent Hill porusza bardzo interesującą kwestię – jak gracze mają podchodzić do bohaterki, która wedle tej koncepcji interpretacyjnej przez całą historię zabijała ludzi. Czy powinni ją „rozgrzeszyć” w oparciu o racjonalne przesłanki? Ta wypowiedź doskonale ilustruje, jak bardzo złożone są zjawiska odbioru i proces negocjacji znaczeń, i jak starannie gracze rozważają ewentualne implikacje swoich teorii i propozycji. Im większa skłonność ku pogładowi, że potwory są tak naprawdę ludźmi, tym większa tendencja do abstrakcyjnego ujmowania – lub w ogóle kwestionowania – nadprzyrodzonego charakteru wydarzeń w *Silent Hill 3*, a także *Silent Hill 1*. Z kolei podział potworów na „prawdziwe potwory” i „nie-potwory” zaciera wyraźną granicę między tym, co jest jednoznaczną inwazją nadprzyrodzonego w świat „rzeczywisty”, a także sprawia, że groza protagonisty przestaje być naturalną reakcją na obiektywne dziejące się wydarzenia, a zaczyna być częściowo czymś przezeń wytworzonym. Postawienie pod znakiem zapytania nadprzyrodzonego charakteru całego konfliktu podważa też ramy moralne, w których funkcjonuje fabuła, prawie całkowicie wykluczając interpretacje oparte o elementy mitologii judeochrześcijańskiej (na przykład te, w których istota nazywana Bogiem to naprawdę demon lub Samael; LITWA 2016: 54-55), i wywracając do góry nogami moralny porządek, w który wpasowuje się zarówno Heather, jak i kultysty. W skrajnych wypadkach globalnym efektem takiej interpretacji staje się poddanie w wątpliwość nie tylko głównej fabuły przedstawionej w *Silent Hill 3* (wątek kultu,

<sup>18</sup> Przekład własny za: „One thing just occurred to me: why is Heather necessarily violent, if she does kill cult members? What I'm pointing at here is that, when you have a brain-washed man with a knife in his hand, and his one and only mission is chop you up good, then, how are these vessels of destruction any different from the actual monsters...? Think about it”.

narodziny Boga), ale także *Silent Hill 1*. Tymczasem przytoczona wcześniej wypowiedź użytkownika in zero dotycząca zwymiotowania płodu Boga oraz inne podobne wypowiedzi wskazują na postrzeganie jego istnienia jako czynnika potwierdzającego zasadność sensu całej linii fabularnej, co może tłumaczyć intensywne dyskusje i szczegółowość objaśnień tych koncepcji interpretacji, które mają na celu połączyć element „ludzi jawiących się jako potwory” z obiektywnym funkcjonowaniem potężnego bytu, który Claudia nazywa Bogiem, oraz z istnieniem jej nasienia, a później płodu w ciele Heather.

Niezmiernie interesujące jest, iż pomimo występowania różnic między poszczególnymi teoriami mogą, szczególnie te nie służą przysłowiowemu rozdzielaniu włosa na czworo. Innymi słowy, fani uważający, że Alessa pragnęła śmierci i umieszczała w mieście pieczęć Metatrona, aby powstrzymać narodziny Boga, nie toczą walk z tymi interpretatorami, którzy podobnie są przekonani o rozmieszczaniu przez Alesę pieczęci Metatrona w celu powstrzymania narodzin Boga, jednakże nie są już pewni, czy faktycznie chciała umrzeć. Różnicujące poszczególne warianty interpretacyjne detale służą w zamian do uzasadniania prawidłowości czyjejs koncepcji interpretacji lub ewentualnie do wykazania wewnętrznych sprzeczności koncepcji innych fanów lub błędnych założeń tychże. Podstawa danej koncepcji jest tu ewidentnie istotniejsza niż to chociażby, czy Vincentowi uwaga o potworach wyrwała się przez przypadek i zbył ją jako żart po to, by ją zamaskować, czy też wypowiedział się świadomie, dopowiadając uwagę o żarcie tylko po to, żeby zasiał w głowie Heather chaos? Nie jest to aż tak istotne jak to, że reprezentujący te stanowiska fani dzielą główną myśl, iż sama sugestia, jakoby przeciwnicy wyglądali jak potwory tylko dla Heather, była prawdziwa.

## Konkluzja

Badanie narracji fanów *Silent Hill* związanych z interpretowaniem i negocjowaniem znaczeń w procesie dążenia do jak najpełniejszego zrozumienia tekstów *Silent Hill* rzuca nowe światło na wiele istotnych aspektów doświadczania i recepcji tych tekstów, a przede wszystkim na skomplikowaną sieć mechanizmów i strategii związanych ze stylami odbioru. Analiza przypadku opisanej w tym rozdziale sceny pokazuje, że zabiegi i wysiłki interpretacyjne fanów mają konkretne i istotne konsekwencje w doświadczaniu tekstów *Silent Hill* przez odbiorców, takie jak przesunięcia semantyczne (Heather jest oto odważną nastolatką walczącą o swoje życie, albo żądną krwi wariatką) lub fluktuacje w procesie przypisywania wartości (jeśli Bóg istniała i naprawdę, zgodnie ze słowami Claudii, miała zbawić ludzkość, to czy Heather słusznie ją zniszczyła?). W wypadku *Silent Hill 3*



i analizowanej sceny można zaobserwować, jak najkrótszy nawet dialog może mieć dramatyczny wpływ nie tylko na odbiór danego tekstu lub nawet serii tekstów, ale i na rozumienie całego uniwersum serii.

## Źródła cytowań

- KONAMI (2003), *Silent Hill 3*, Konami [PlayStation 2].
- LITWA, M. DAVID (2016), *Desiring Divinity: Self-deification in Early Jewish and Christian Mythmaking*, New York: Oxford University Press.
- MARAK, KATARZYNA (2015), 'Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandumu gier Silent Hill', *Studia Kulturoznawcze* 2 (8), ss. 89-102.
- MITTELL, JASON (2013), 'Forensic Fandom and the Drillable Text', *Spreadable-Media.org*, online: <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.V58XHTVBJ5Q> [dostęp: 30.08.2019].
- PERRON, BERNARD (2011), *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- SANTOS, MARC, SARAH WHITE (2005), *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*, w: Nate Garrelts (red.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Jefferson, N.C.: McFarland, ss. 69-79.
- SILENT HILL HEAVEN (2010A), *Vincent was not joking on the monster thing...*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=21424> [dostęp: 30.08.2019].
- SILENT HILL HEAVEN (2010B), *Chrissie The Nurse: Evidence For Vincent's "Joke"?*, <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=10910&start=80> [dostęp: 30.08.2019].
- SILENT HILL HEAVEN (2007), *Chrissie The Nurse: Evidence For Vincent's "Joke"?*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?t=10910> [dostęp: 30.08.2019].
- SILENT HILL HEAVEN (2012), *Vincent was not joking on the monster thing...*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=21424> [dostęp: 30.08.2019].

SILENT HILL HEAVEN (2013), *Inconsistencies of the "alternate realities" explanation*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=16&t=25443>)IIIII [dostęp: 30.08.2019].

SILENT HILL HEAVEN (2006A), *Heather "is" insane...?*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=6188> [dostęp: 30.08.2019].

SILENT HILL HEAVEN (2006B), *Monster Symbolism*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=2069> [dostęp: 30.08.2019].

SILENT HILL HEAVEN (2009), *Why do the monsters attack Heather?*, online: <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=18998> [dostęp: 30.08.2019].

WILSON, TONY (2009), *Understanding Media Users. From Theory to Practice*, Chichester: John Wiley & Sons.