

Szkic tekstu “Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier Silent Hill”.
w: *Studia Kulturoznawcze* 2 (8), red. Adriana Staniszevska i Michał Staniszevski. Poznań:
Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM (2015) str. 89-100

Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier *Silent Hill*

Katarzyna Marak

W szerokim wachlarzu cyfrowych narzędzi i możliwości, które pojawiły się wraz z Internetem w życiu odbiorców najróżniejszych tekstów, na szczególną uwagę z punktu widzenia literaturoznawstwa zasługują narzędzia umożliwiające łączenie się i integrację ogromnych liczb fanów tych tekstów. Dzięki tym narzędziom fani mogą teraz łączyć swoje starania mające na celu lepsze zrozumienie tekstów (*forensic efforts*)¹. Niektóre teksty z uwagi na swój charakter z samego swojego założenia zachęcają graczy do tworzenia społeczności fandomu dochodzeniowego (*forensic fandom*), do zagłębiania się w tekst i drążenia, aby odkryć więcej² – tam, gdzie inne fandomy ograniczają się wyłącznie do – choćby i wyjątkowo entuzjastycznej – konsumpcji lub oddają się kreatywnej twórczości opartej na niuansach tekstu i swojej interpretacji tegoż, fandom dochodzeniowy poświęca czas i starania właśnie niuansom tekstu oraz samej interpretacji celem optymalizacji zrozumienia tekstu w obrębie danej społeczności fanowskiej. Ten typ zaangażowania wymaga od fanów koncentracji i motywacji, czyniąc go domeną najbardziej oddanych i entuzjastycznych fanów³. Dzisiaj najbardziej zagorzali fani dzięki narzędziom oferowanym przez Internet mogą tworzyć, rozpowszechniać i modyfikować najróżniejsze treści związane z grą różnymi kanałami (takimi jak społeczności i fora) i różnymi sposobami (takimi jak dyskusje, nagrania, czy teksty pisane).

Do tekstów, wokół których tworzy się fandom dochodzeniowy, należy wiele gier z gatunku *survival horror*, w tym cała seria *Silent Hill*, której popularność można mierzyć nie tylko ilością sprzedanych egzemplarzy kolejnych części gry, lecz także oddaniem i zaangażowaniem graczy i fanów. Gracze, którzy są fanami *Silent Hill*, z racji charakteru samego medium, jakim są gry, nie są jedynie biernymi odbiorcami; sama czynność grania

¹ Mittell J., *Forensic Fandom and the Drillable Text*, 2013, spreadablemedia.org/essays/mittell/ (2013-10-04).

² Tamże.

³ Tamże.

czyni ich aktywnymi współtwórcami treści⁴. W fandomie jednak zakres aktywności graczy i ich zaangażowanie rozciągają się jeszcze dalej; nie tylko grają oni w daną grę i o niej dyskutują, lecz angażują się w najróżniejsze formy aktywności i tworzenia treści, takie jak omawianie mechanizmu gier, omawianie fabuły gier, analiza fabuły gier, analiza postaci, spisywanie instrukcji przejścia gry, spisywanie przewodników, nagrywanie własnych zmagania z grą (z komentarzem lub bez), recenzowanie gier, tłumaczenia materiałów, tworzenie fanowskich filmów dokumentalnych i tworzenie memów. Niniejszy tekst skupia się na konkretnym obszarze aktywności i zainteresowań graczy i fanów *Silent Hill*, jakim jest ich krytyczny stosunek do fabuły gier z serii⁵; wychodząc z założenia, że fandom *Silent Hill* nosi wszelkie cechy fandomu dochodzeniowego (tak, jak definiuje taki fandom Mittell), celem tego artykułu jest wykazanie, że badanie narracji użytkowników dotyczących fabuły gier, oraz powiązanych z tymi narracjami dążeń dochodzeniowych mających na celu zrozumienie i dokonanie interpretacji tejże fabuły, pozwala na zbadanie postaw graczy wobec tekstów serii oraz na zrozumienie, w jaki sposób teksty te są odbierane i doświadczane przez odbiorców docelowych.

Seria *Silent Hill* została oryginalnie stworzona przez japońską firmę Konami – pierwsza część gry została wydana w roku 1999 – i na dzień dzisiejszy obejmuje osiem tytułów (nie licząc gier określanych jako *spin-off*). Pierwsze cztery części (*Silent Hill 1*, *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3* i *Silent Hill 4: The Room*), które charakteryzują się podobną koncepcją, estetyką oraz szeroko pojętą mitologią świata przedstawionego, zostały wyprodukowane i wydane przez japońskie zespoły. *Silent Hill Origins*, choć w mniejszym stopniu, nawiązuje do tej samej głównej historii, podczas gdy *Silent Hill: Shattered Memories* to *re-imagining* pierwszej gry. Ostatnia część, *Silent Hill: Downpour*, jest najbardziej kontrowersyjną częścią jako część wyprodukowana w całości przez zespół amerykański. Ponieważ omówienie w jednym krótkim artykule wszystkich części gry oraz obszarów zainteresowania graczy związanych z nimi jest niemożliwe, omówione zostaną dwie części z ośmiu, dzielących zasadniczo jedną fabułę (pierwsza część gry opowiada pierwszą połowę historii, trzecia część zaś kontynuuje ją aż do zakończenia) – *Silent Hill 1* [1999] i *Silent Hill 3* [2003]. Historia przedstawiona w tych grach obraca się wokół dwóch zasadniczych punktów: miejsca

⁴ P. Sweetser, *Emergence in games*. Boston, Mass: Charles River Media 2008, s. 379.

⁵ Podstawą do badań niezbędnych do napisania tego tekstu było połączenie metody studium przypadku (case-study research) oraz elementy metody netnograficznej (Patrz R.V. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne on-line*, Warszawa 2012, oraz

S. Lamnek, *Qualitative Sozialforschung: Lehrbuch*, Weinheim Basel: Beltz 2005)

przepełnionej mroczną, mistyczną mocą – tytułowego miasteczka Silent Hill – oraz kultu religijnego istniejącego w tym miejscu, czczącego tajemnicze bóstwo nieokreślonej płci, charakteru i natury. W ujęciu chronologicznym Dahlia Gillespie, kapłanka kultu, poświęca swoją córkę, Alessę, w ofierze wyznawanemu przez siebie Bogu. Rytuał ma na celu „zapłodnienie” (*impregnation*) Alessy nasieniem Boga (*seed of God*), aby Bóg mógł się narodzić ponownie⁶. Opór Alessy wobec planu matki powoduje, że jej dusza ulega rozszczepieniu, i rytuał zawodzi. Połowa duszy Alessy tkwi w utrzymywanym magicznie przy życiu, poparzoną na skutek wydarzeń tej nocy ciele Alessy, zaś druga połowa przyjmuje postać małego dziecka, znalezionej i adoptowanej przez Harry’ego Masona (główny bohater *Silent Hill 1*) i jego żonę. Drzemiące w Alessie bóstwo nadaje fizyczny kształt jej cierpieniu i koszmarom, dając początek Otherworldowi, czyli światowi koszmaru, zaś koszmar ten, w połączeniu ze strachem i bólem Alessy, karmi Boga, potęgując jej siłę. Po siedmiu latach do Silent Hill przyjeżdża Harry ze swoją adoptowaną córką, Cheryl. Mogąc wreszcie połączyć obie połówki duszy, Dahlia doprowadza do narodzin Boga w postaci Kobiety w Bieli, (zwanej też Inkubatorem; jeśli gracz uratuje postać Kaufmanna, ten przerwie proces narodzin, i Inkubator zostanie zastąpiony przez Inkubusa). W kanonicznej wersji fabuły Harry pokonuje Inkubusa, który przemienia się z powrotem w Inkubator; Inkubator wręcza Harry’emu małe dziecko i umożliwia obojgu ucieczkę. *Silent Hill 3* rozpoczyna się siedemnaście lat później, kiedy dziecko, Heather, jest już nastolatką. W jej duszy, która pochodzi od oryginalnej Alessy, również tkwi uspięte nasienie Boga. Heather zostaje przywieziona do Silent Hill przez Claudię, następczynię Dahlii; w nadziei, że Heather będzie w stanie powić Boga, Claudia otacza Heather światem koszmaru i zabija jej przybranego ojca, aby wypełnić serce Heather cierpieniem i nienawiścią (wierzy bowiem, że jeśli Bóg narodzi się z takich uczuć, będzie w stanie rozumieć, czym są współczucie i dobroć). Heather jednak sabotuje narodziny Boga, pozbywając się jej płodu ze swojego ciała. Claudia próbuje przyjąć płód Boga do swojego ciała, ale nie jest dość silna; Bóg ponownie pojawia się w niedoskonałej postaci, i zostaje pokonana przez Heather.

⁶ Choć Bóg jest płci żeńskiej, nie nazywa się *Goddess* („Bogini”), tylko po prostu *God*, co zdecydowałam się tłumaczyć jako „Bóg” (widać to w takich zwrotach z oryginalnej kompilacji mitów jak “*God’s strength ran out, and She collapsed*” (siła Boga opuściła Ją, Ona sama zaś osłabła) czy “*God breathed Her last*” (Bóg wydała z siebie ostatnie tchnienie. *Silent Hill 3*, 2003, Konami). Jest to szczególnie interesujący zabieg ze strony twórców, którzy decydując się na nadanie żeńskiej istocie imienia o rodzaju jednoznacznie męskim w euroamerykańskim kręgu kulturowym, są w stanie wywołać w odbiorcach swoisty dysonans związany z naturą tejże istoty, i tym samym wprowadzić w przedstawianej historii niesamowitość także na poziomie językowym.

Można śmiało powiedzieć, że fabuła jest jednym z najistotniejszych elementów serii *Silent Hill*, zarówno jeśli chodzi o ogólny sukces komercyjny serii, jak i osobiste odczucia fanów. Obok fabuły, najlepiej rozpoznawanymi i wymienianymi przez fanów atutami *Silent Hill* są ogólna estetyka, atmosfera⁷, kreacja potworów⁸ i „oryginalność” *Silent Hill*. Ta ostatnia cecha wiązana często z „japońskością” (*japaneseness*) tej serii – charakterystyką, która oznacza pewną nieuchwytną właściwość cechującą produkty „prawdziwie” japońskie⁹. „Japońskość” jest cechą promowaną głównie w szeroko rozumianym środowisku zachodnim, co jest tym bardziej interesujące, że zamierzeniem twórców *Silent Hill* było stworzenie horroru w stylu typowo hollywoodzkim¹⁰. Z wyżej wymienionych elementów fabuła jest jedynym, który jest kompletnie niezależny od jakości grafiki i mechaniki gry, i który najbardziej przyciąga uwagę fanów – co można wywnioskować zarówno z ogólnych wypowiedzi dotyczących gry, jak i w dyskusjach i sondażach porównujących wagę fabuły z wagą *gameplay*¹¹.

Entuzjazm wkładany przez graczy w omawianie fabuły *Silent Hill* jest tym bardziej godny uwagi, że jedną z podstawowych cech definiujących przedstawioną w grach historię jest jej niejasność: choć chronologia i podstawowe informacje dotyczące wydarzeń w grze nie budzą wątpliwości ani graczy, ani krytyków (np. dla wszystkich jasne jest, że historia zaczyna się od rytuału Dahlii, który miał umożliwić ponowne narodziny Boga przez Alessę), charakter tych zdarzeń nie jest już równie jednoznaczny. Z tego powodu objaśnienia, dyskusje i interpretacje fabuły *Silent Hill* są niezwykle liczne, a przy tym nieraz sprzeczne: czy Bóg to Samael, czy też może Bóg w ogóle nie istnieje? Czy Inkubator i Inkubus to ta sama istota? Czy rytuał Dahlii polegał na spaleniu Alessy, czy też jej obrażenia powstały w wyniku pożaru, który wybuchł w domu Gillespie przez przypadek? Konsekwencje tej sytuacji widać wszędzie – na forach, w społecznościach i w najróżniejszych tekstach omawiających grę, od Wikipedii (gdzie według anglojęzycznej wersji Bóg to Samael, a według polskojęzycznej to pasożyt żyjący w Alessie) do tekstów akademickich (z których niektóre opisują *Silent Hill* jako grę, w której gracz walczy z zombie). Seria *Silent Hill* należy do tego rodzaju gier, w których gracze sami muszą wpasować materiały znalezione podczas grania w strukturę narracyjną,

⁷ <http://silenthillcommunity.com/viewtopic.php?f=20&t=432884> (2013-11-09).

⁸ <http://silenthillcommunity.com/viewtopic.php?f=31&t=435137&start=0> (2013-11-08).

⁹ M. Picard, *Transnationality and Intermediality in Japanese Survival Horror Video Games*, w: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson N.C.: McFarland 2009, s. 101.

¹⁰ C. Pruett, *The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games*, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90> (2013-09-23)

¹¹ Terminy anglojęzyczne takie jak *plot*, *narrative* i *story* nie przekładają się wdzięcznie na język polski. W kontekście *Silent Hill* fani najczęściej używają słowa *story*, które tutaj przekładam jako „fabułę”.

porządkując wydarzenia tak, aby stworzyć pozornie spójną jedność¹². Pomimo tej raczej nieprzyjemnej specyfiki fabuły *Silent Hill* gracze starają się zrozumieć ją bardzo dokładnie, doceniając, jak zauważa Perron, jej złożoność i głębię; ich przyjemność nie wynika właściwie z przedstawianej historii (*story itself*), lecz z konstrukcji opowieści samej w sobie (*narrative construction itself*)¹³.

Należy oczywiście zauważyć, że charakterystyczne dla epoki Internetu praktyki dochodzeniowe (*forensic practice*) fandomu *Silent Hill*, czyli dyskusje i dążenia interpretacyjne graczy, nie są zjawiskami wyjątkowymi na tle innych fandomów czy unikalnymi dla serii *Silent Hill*; wiele gier i całych serii (*franchises*) cieszy się podobnym zainteresowaniem graczy. Aktywność fandomu *Silent Hill* jest w istocie zaledwie jednym z wielu przykładów podobnych praktyk dających się zaobserwować w dowolnym środowisku sieciowym – tym, co odróżnia narracje z serii *Silent Hill* od innych narracji gier typu *survival horror*, które otaczają równie zaangażowane społeczności odbiorców, oraz, co ważniejsze, co odróżnia same narracje o *Silent Hill* od innych narracji fandomowych o innych grach, jest intencja tych narracji. Na serię *Silent Hill* składają się teksty, które Mittell określa jako *drillable*¹⁴ – czyli takie, które zarówno umożliwiają fanom i jednocześnie zachęcają ich do zgłębiania prezentowanych treści i sensu – zaś prowadzone wokół niej narracje są narracjami typowo dochodzeniowymi (*forensic narratives*). Narracje użytkowników w fandomach skupionych wokół innych serii *survival horror* dotyczą różnych kwestii – także, między innymi, fabuły gier (czasem z uwagi na fakt, że fabuła/narracja w danej serii lub grze pełni rolę drugoplanową lub przedstawiona jest w tak zrozumiały sposób, że nie wymaga dodatkowych czynności interpretacyjnych ze strony graczy, jak ma to miejsce np. w *Evil Within* [2014] albo w serii *Fatal Frame* [2001 – 2014]). Fandom skupiony wokół serii *Silent Hill* dyskutuje natomiast przede wszystkim właśnie o fabule/narracji gier z serii; retoryka ludologiczna jest tu zdecydowanie drugorzędna wobec retoryki narratologicznej¹⁵; tym, co napędza znaczną część praktyk dochodzeniowych i większość dyskusji wśród fanów, są wewnętrzne rozbieżności fabularne między różnymi częściami serii oraz celowy brak przejrzystości w przedstawianiu sekwencji wydarzeń¹⁶.

¹² M. Santos i S. White, *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*, w: *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, red. N. Garrelts, Jefferson, N.C.: McFarland, 2005, s. 74.

¹³ B. Perron, *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: University of Michigan Press 2011, s. 41.

¹⁴ Mittell J., *Forensic Fandom and the Drillable Text*, 2013, spreadablemedia.org/essays/mittell/ (2013-10-04).

¹⁵ L. Konzack, *Rhetorics of computer and video game research*, w: *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*, red. J.P. Williams i J. Smith, Jefferson, N.C.: McFarland 2007, s. 111.

Starania zrozumienia gier przez graczy obejmują wiele poziomów i sposobów ekspresji. Na najbardziej podstawowym poziomie mamy do czynienia z graczami, którzy po prostu nie są w stanie nadążyć za tym, co gra im pokazała. Widać to szczególnie dobrze w przypadku *blind playthroughs* z komentarzem, czyli zarejestrowanych przejść gry z zapisem reakcji gracza:

To już koniec? Nic nie rozumiem! To małe dziecko to była Cheryl, czy jak? Bo jak ona nagle tak się cofnęła w wieku, fizycznie? Cóż, sprawdzę sobie w necie. (L0rdVega)

Gracze nagrywający bez przygotowania (czyli „ślepe”, po angielsku *blind*) *playthroughs* i *letsplays* (tak zwani *letsplayers*, przez polskich użytkowników nazywani „zagrajmerami”) często reagują zdziwieniem na zakończenie gry, nie będąc w stanie za pierwszym razem objąć całości przedstawionej historii. Bardziej szczegółowe rozważania, dotyczące z reguły określonych fragmentów historii, zwłaszcza zaś motywacji postaci i chronologii wydarzeń, snują z reguły gracze zaznajomieni już z fabułą. Na przykład osoby, które zadają rzeczowe pytania (dotyczące znaczenia jakiegoś dialogu albo funkcji jakiegoś przedmiotu), dostają najczęściej rzeczowe odpowiedzi, spójne pod względem zawartych w nich informacji i kontekstu. Inaczej jest już w przypadku kwestii polegających wyłącznie na interpretacji – wtedy poza próbami tłumaczenia mamy też do czynienia z dyskusjami i sporami, tak jak ma to miejsce w przypadku choćby końcowej sceny pierwszej gry, w której dwie połówki duszy Alessy jednoczą się i narodziny Boga mogą się wreszcie rozpocząć. Ponieważ dialogi są bardzo enigmatyczne, i gracze zmuszeni są wyciągać wnioski samodzielnie na podstawie sekwencji wydarzeń, scena ta budzi mnóstwo emocji, zaś na temat jej przebiegu toczy się ogromna ilość dyskusji:

KiramidHead: Większość skłania się ku opinii, że zarówno Inkubator, jak i Inkubus to postaci Boga, i ja to akceptuję. Ale jedno nie daje mi spokoju: Inkubus zostaje oddzielony od Inkubatora, kiedy Kaufmann rzucił w niego butelką z Aglaophotisem. Moje pytanie jest następujące: jako można oddzielić coś od tego czegoś samego, tzn. Boga od Boga?

¹⁶ Dodatkowym czynnikiem pobudzającym dyskusje i spory są adaptacje filmowe gier *Silent Hill*, *Silent Hill* [2006] i *Silent Hill: Revelation* [2012], oraz stosunek ich treści o treści gier, które miały być ich podstawą. Ponieważ film Christopha Gansa *Silent Hill* [2006] było bardzo luźną interpretacją pierwszej gry z serii (w której kultyści zostali zastąpieni przez fanatycznych, konserwatywnych Chryścjan, Alessa zostaje spalona żywcem przez swoją ciotkę, nie zaś matkę, celem oczyszczenia społeczności z grzechu, Otherworld jest swoitym piekłem na ziemi sprowadzonym przez Diabła, który obiecuje Alessie zemstę na fanatykach, zaś Bóg – nadprzyrodzona istota z uniwersum *Silent Hill* – nie pojawia się w ogóle), zaś reżyser *Silent Hill: Revelation* [2012], Michael Bassett, podjął próbę kontynuowania historii *Silent Hill* [2006] przy jednoczesnym zekranizowaniu *Silent Hill 3* [2003] w jednym, pojedynczym filmie, filmy wzbudzają wśród fanów wiele intensywnym, skomplikowanych emocji, i są punktem wyjścia wielu sporów oraz powracania do istniejących interpretacji fabuły gier, czy to zamiarem udowodnienia, że ani Gans, ani Bassett kompletnie nie rozumieją serii, czy też zamiarem wykazania, że ich interpretacja nie jest zupełnie błędna.

Enika: W *Book of Lost Memories* jest napisane, że Inkubus jest mentalnym obrazem Boga, który miała w głowie Dahlia, a Inkubator jest mentalnym obrazem Boga, który miała Alessa.

AuraTwilight: Nie było żadnego rozdzielania. Widać, jak z pleców Kobiety w Bieli wyłaniają się skrzydła, po czym następuje zmiana ujęcia, a potem widać tylko Inkubusa, zaś Kobiety w Bieli nie ma nigdzie w pobliżu. Inkubus, kiedy zostanie pokonany, przeobraża się w Kobietę w Bieli. To jest transformacja, nic więcej.

KiramidHead: W moim egzemplarzu gry widać wyraźnie, jak Inkubus wyłania się z pleców Inkubatora, po czym Inkubator znika. Miałem skojarzenie z wężem zrzucającym skórę.

AuraTwilight: Pics or it didn't happen, ponieważ każdy jeden przykład na Youtube pokazuje coś innego niż to, o czym piszesz, a szczerze wątpię, żeby ktokolwiek, kto posiadałby alternatywną wersję, jej tam nie zamieścił. Owszem, widać skrzydła Inkubusa wyłaniające się z pleców Kobiety w Bieli, ale potem następuje zmiana ujęcia.

Poza oczywistymi różnicami w interpretacji, które ilustruje ta dyskusja, warto zwrócić uwagę na argumentację graczy. Ponieważ gra nie dostarcza jednoznacznego, słownego zapisu historii, która wydarzyła się w *Silent Hill* gracze muszą sami zrozumieć, na co patrzą. W efekcie najczęściej powołują się na samą scenę, analizując ją klatka po klatce (ewentualnie odwołując się do oficjalnych przewodników wydanych przez Konami).

Poza zupełnie naturalnym dążeniem do zrozumienia tekstu z punktu widzenia odbiorcy, gracze wypowiadają się także jako znawcy, analizując tekst szczegółowo oraz tworząc meta-analizy, identyfikując przy tym elementy fabuły „charakterystyczne” dla *Silent Hill* i „niepasujące” do serii, jak również takie, które wydają się prawdopodobne, oraz nieprawdopodobne. Na przykład znany w środowisku fanów duet Twin Perfect, mający na koncie całą serię fanowskich filmów dokumentalnych na temat serii, nazwaną *The Real Silent Hill Experience*, w taki sposób omawia piątą część gry, *Silent Hill: Origins*:

W porównaniu z innymi grami na PSP, ta nie jest zła. Ale tylko jako samodzielna gra. Dopiero przy próbie wpasowania jej w historię *Silent Hill* zaczynają się kłopoty. (...) Naprawdę staraliśmy się zrozumieć fabułę [*Silent Hill Origins*], i to przez długi czas. Jest ona bardzo myląca, zwłaszcza pod koniec. Wydaje nam się, że to pomieszanie wynika z faktu, że fabuła [*Silent Hill Origins*] oparta jest na analizie dotychczasowej fabuły, napisanej przez Dana Birlew, zamieszczonej na tylnej okładce [*Silent Hill 3 Official Strategy Guide*] (...) Wielu fanów uważa, że to autentyczna, napisana przez Team Silent historia. Jest to błąd (...). Fabuła *Origins* została napisana przez człowieka o imieniu Sam Barlow, który zdecydowanie nie jest członkiem Team Silent. Jeśli natomiast mowa o tym, czy pan Barlow w ogóle wiedział, o czym pisze – osobiście przychylamy się ku „nie ma mowy!” Istnieje zbyt wiele nieścisłości, złych decyzji oraz – nie oszukujmy się – niemożliwych rozwiązań, które sprawiają, że fabule tej gry daleko jest do autentycznej historii z serii *Silent Hill*. (*TRSHE, 8a: Origins*)

Warto zwrócić uwagę na autorytatywny ton wypowiedzi użytkowników Fungo i Rossetera; bez ogródek określają oni fabułę *Silent Hill: Origins* jako „myłącą” (*confusing*), po czym stwierdzają, że historia przedstawiona w grze nie jest „autentycznym” tekstem *Silent Hill*. Inni fani z kolei wykazują większą tolerancję, i są skłonni zaakceptować wszystkie wydane

przez Konami gry jako należące do serii, twierdząc, że to nie fani decydują, „które części należą do serii *Silent Hill*, a które nie. Marka nie należy do fanów¹⁷”

O ile można zgodzić się z twierdzeniem, że marka nie należy do fanów, to jednak decyzje interpretacyjne fanów bez wątpienia pociągają za sobą włączanie lub wykluczanie elementów i fragmentów narracji do tekstów przez nich doświadczanych, do których mamy dzięki internetowi szansę zajrzeć i które możemy poddać analizie. Sam fakt, że gracze angażują się w te wszystkie wcześniej wspomniane czynności, nie jest szczególnie zdumiewający. Interesujące jest jednak to, co na podstawie tego faktu badacz może wywnioskować na temat samego tekstu oraz jego doświadczania przez graczy. Internet i jego narzędzia pozwalają przyjrzeć się temu, co do tej pory wyrażane było w takiej lub innej wersji metody procentowej¹⁸. Teraz badacz ma do dyspozycji nie tylko liczby, ale i słowa; może wejść pomiędzy graczy jako odbiorców tekstu i przyjrzeć się temu, w jaki sposób odbierają i interpretują fabułę i inne elementy tekstów należących do serii *Silent Hill*. Pozwala to spojrzeć na tekst w nowym świetle; dostrzec jego aspekty lub elementy, które wcześniej mogły być uznane za błahe, nieistotne lub oczywiste; uzyskać wgląd w to, w jaki sposób tekst funkcjonuje pośród odbiorców – czy wręcz poznać tekst takim, jakim odbierają go odbiorcy. Tym, co od razu rzuca się w oczy przy zestawieniu rozważań akademickich na temat *Silent Hill* z rozważaniami graczy-odbiorców jest zróżnicowanie diskutowanych tematów. W środowisku akademickim dominują zagadnienia takie jak obalenie paradygmatu zła i dobra w przypadku protagonistów i bohaterów drugoplanowych (Peron, 2011, s. 50, 61), Otherworld i jego funkcja jako przewodnika (*conduit*) wewnętrznej ciemności bohaterów, postacie ludzkie w *Silent Hill* (np. Claudia i Dahlia) jako „prawdziwe potwory” (tamże, s. 49) lub szeroko rozumiana symbolika potworów i zniekształceń powstałych w wyniku oddziaływania Otherworldu. Gracze natomiast poświęcają uwagę zupełnie innym tematom; najczęściej poruszaną kwestią, na temat której prowadzone są najbardziej burzliwe dyskusje, jest natura Boga (konkretnie zaś pytanie o to, kim lub czym jest Bóg) i jej różnych postaci. Zainteresowanie budzi także dokładny charakter i mechanizm działania Otherworld oraz moralna postawa postaci Alessy i charakter jej czynów, czy motywacja postaci drugoplanowych, na przykład Vincenta lub Claudii. Jest to o tyle bardziej znaczące, że scenariusze w tekstach z gatunku *survival horror* wymagają większego zawieszenia niewiary

¹⁷ <http://punctualdork.com/post/27985435672/40-problems-i-have-with-the-real-silent-hill> (2013-11-07).

¹⁸ T. Wilson, *Understanding media users from theory to practice*. Chichester Malden, MA: Wiley-Blackwell 2009, s. 30.

niż w przypadku tekstów należących do innych gatunków¹⁹, i w związku z tym można by było przypuszczać, że gracze po prostu przyjmą takie czy inne rozwiązanie fabularne bez roztrząsania go. Gracze jednak poświęcają mnóstwo czasu i energii na spisywanie i dyskusowanie fragmentów fabuły, które nie mają wpływu ani na przebieg gry, ani na szanse przeżycia awatara, lecz mają wpływ na odbiór fabuły i postrzeganie postaci.

Fakt, że najwięcej dyskusji dotyczy Boga, nie powinien budzić zdziwienia, ponieważ łączy ona bezpośrednio fabularnie obie części gry (pośrednio zaś jej postać jest osią głównej historii przedstawionej w większości gier serii). Graczom nie wystarczy jednak tylko podstawowa wiedza, że Bóg istnieje; pragną zrozumieć, w jaki sposób ona istnieje, skąd pochodzi i jaki jest jej charakter. Niektórzy gracze uważają, że może ona istnieć „tylko w Otherworld”, zaś w świecie rzeczywistym po prostu nie ma czegoś takiego jak Bóg (Ryantology); inni są zdania, że Bóg jest „manifestacją mocy miasteczka”, której kształt zależy od tego, w co wierzy osoba przyzywająca (gothlolilunatic)²⁰. Fakt, że rezultatem każdych narodzin Boga było pojawienie się jakiejś upośledzonej, monstrualnej istoty, tłumaczony bywa tym, że Bóg jest w istocie czymś na kształt platońskiej Idei, a „wszystkie próby sprowadzenia jej do tego świata (...) są jedynie nieudanymi wykrzywieniami tej oryginalnej, doskonałej Idei” (Mis Krist.)²¹. Dyskusje takie są o tyle istotne, że sposób postrzegania Boga wpływa na postrzeganie całości fabuły. Jeśli spojrzymy na przykład na przytoczoną wcześniej dyskusję dotyczącą dwóch postaci Boga, czyli Inkubatora i Inkubusa, to widać, że dyskusja ta jest czymś więcej niż tylko próbą interpretacji szczegółów technicznych. Podstawowy problem omawiany w tym wątku to pytanie, czy Inkubator i Inkubus różnią się jedynie wyglądem, czy też są innymi istotami²². Odpowiedź na to pytanie rzutuje oczywiście na odbiór całego tekstu: jeśli gracze przyjmą, że zarówno Inkubator, jak i Inkubus to tak naprawdę Bóg, to sama dwoistość jej formy (Kobieta w Bieli, wywołująca skojarzenia z dobrocią i łagodnością, lub Inkubus, przypominający Bafometa) wskazywałaby na pewną ambiwalencję symboliczną. Dodatkowo fakt, że w aż dwóch zakończeniach z czterech Harry musi walczyć z Kobieta w Bieli, stawia pod znakiem zapytania moralny

¹⁹ R. Rouse, *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, w: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, N.C.: McFarland 2009, s. 19.

²⁰ <http://silenthillcommunity.com/viewtopic.php?f=20&t=432250&start=40> (2013-11-03).

²¹ Tamże.

²² Z tego pytania wywodzą się tak naprawdę wszystkie kolejne pytania dotyczące Boga: między innymi wcześniej ukazana dyskusja dotycząca tego, jakim cudem służący do „ezgoryczmu” Aglaophatis mógł przemienić Inkubusa w Inkubator, czy też wywołać jedno z drugiego – lub, jeśli Inkubator to nie Bóg, lecz Alessa, to dlaczego dała ona Harry’emu dziecko będące w części nią samą, skoro jedyne, czego naprawdę pragnęła, to przestać istnieć, oraz dziesiątki innych.

charakter Boga (gdyby była ona Alessą, jej agresja w stosunku do Harry'ego byłaby przynajmniej uzasadniona, jako że Harry cały czas stał na drodze do tego, czego Alessa pragnęła najbardziej, czyli śmierci). Z kolei potraktowanie Inkubatora jako opętanej Alessy, a Inkubusa jako Boga w swojej prawdziwej postaci – najczęściej nazywanego wtedy demonem lub Samaelem – buduje tekst z wyraźnie zarysowaną granicą między złem a dobrem, co wskazuje na pewną tendencję wśród graczy do podświadomego porządkowania (a przynajmniej chęci uporządkowania) elementów historii i świata przedstawionego zgodnie z euroamerykańskim wzorcem moralnym.

Równie duże zainteresowanie budzi sam Otherworld: jego pochodzenie, mechanizm jego działania i jego miejsce w świecie przedstawionym. Choć wśród graczy panuje zgoda co do tego, że Otherworld ma ścisły związek z Alessą i rytuałem Dahlii, to jednak szczegóły budzą wątpliwości i spory. Dla niektórych graczy Otherworld to „jakaś płaszczyzna fizyczna, ale jednocześnie psychiczna”, która istnieje gdzieś realnie, lecz zmienia się „na poziomie egzystencjalnym w zależności od człowieka” (Radical Dreamer), dla innych zaś jest „projekcją rzeczywistości z pewnego punktu widzenia” (Foxhound3857)²³. Zdaniem tych graczy, którzy uważają, że Bóg to Samael, Otherworld jest „osobnym światem, rządzonym przez Samaela”; Alessa zaś, jako „naczynie Samaela” jest w stanie przenieść „cały świat do Otherworld” (terrawind2)²⁴. Liczba i żywość dyskusji na temat Otherworldu są o tyle naturalne, że Otherworld jest podstawą całej serii; świat koszmaru jest najbardziej przerażającym środowiskiem w grze, i to właśnie tam gracze walczą z najgroźniejszymi, najważniejszymi przeciwnikami. Nie jest zatem zaskakujące, że gracze drążą tekst, pragnąc lepiej zrozumieć, czym właściwie jest świat, który otacza ich awatary, oraz jego mechanikę.

Dla porównania, pozornie nieważącym na fabule, ale – zdawałoby się – zdecydowanie jednym z najbardziej intrygujących dla graczy elementów jest bardzo krótka wymiana zdań w *Silent Hill 3* między Heather a jedną z postaci drugoplanowych, Vincentem. Vincent zarzuca Heather, że ta atakuje „ich” (tu oryginalnie użyte jest mniej jednoznaczne słowo „them”) z niezwykłą zaciętością:

Vincent: Przelewanie ich krwi sprawia ci przyjemność! Tak jak słuchanie ich krzyków! Czujesz podniecenie, kiedy przygniataś ich stopą do ziemi, zduszając resztki życia!²⁵

²³ <http://silenthillforum.com/viewtopic.php?p=336450> (2013-11-13).

²⁴ Tamże.

²⁵ *Silent Hill 3*, 2003, Konami.

Zmieszana Heather pyta, czy ma on na myśli „te potwory” grasujące w miasteczku, na co Vincent w odpowiedzi wygłasza najbardziej chyba niepokojącą i wstrząsającą kwestię w serii: „Potwory? Dla ciebie wyglądają jak potwory?”²⁶. Oprócz wyrażania uznania dla tego fragmentu dialogu i podkreślania jego wpływu na atmosferę budowaną w grze, na niemal każdym forum i w każdej społeczności gracze analizują tę wypowiedź i toczą zaciekle dyskusje na temat jej sensu. 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)²⁷. Stronnicy tej teorii uważają, że Vincent mówił prawdę, a jego późniejsze zapewnienia, że tylko żartował, były próbą ratowania sytuacji (femmeclaudia). Natomiast zwolennicy przeciwstawnej teorii zbywają tę wymianę zdań jako autentyczny żart wynikający z ekscentrycznej natury Vincenta, mający na celu „zdezorientować gracza” (Anigav)²⁸. Podobnie jak w przypadku rozważań dotyczących Boga, wybranie jednej z teorii ma znamienne konsekwencje w kontekście odbioru fabuły *Silent Hill 3* (a czasem też i wszystkich innych części). Podobnie jak *Dziecko Rosemary* [1968] Polańskiego odbierany jest przez odbiorców najczęściej dwojako (jako historia o młodej kobiecie, która padła ofiarą kultu satanistycznego i została zmuszona do powicia dziecka Diabła, albo jako historia o kobiecie cierpiącej na psychozę przedporodową, która postrzega otaczającą ją rzeczywistość w wypaczony sposób), tak samo istnieją przynajmniej dwa teksty *Silent Hill 3* wśród graczy. Jeśli „potwory” to po prostu potwory, to gracze mają do czynienia z normalną opowieścią o dobrej bohaterce, szalonych kultystach i przerażających potworach. Jeżeli jednak Vincent mówi prawdę, to gracze otrzymują historię o szalonej młodej kobiecie mordującej nieznanym jej ludzi, którzy w jej urojeniach jawią jej się jako potwory.

Jak zauważają Santos i White, w przypadku gier takich jak *Silent Hill* gracze odczuwają hermeneutyczną przyjemność wypływającą z rozwiązywania tajemnic i wyjaśniania niejasności²⁹. Śledzenie forów i społeczności graczy *Silent Hill* pozwala dojść do wniosku, że ta przyjemność jest nie tylko związana ściśle z charakterem gry, ale wręcz wpisana w samą serię:

²⁶ Tamże.

²⁷ <http://silenthillcommunity.com/viewtopic.php?f=22&t=434212> (2013-11-10).

²⁸ Tamże.

²⁹ M. Santos i S. White, *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*, w: *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, red. N. Garrelts, Jefferson, N.C.: McFarland, 2005, s. 70.

deBALZAC: Wydawałoby się (...), że jedynym sposobem, aby odnaleźć jakikolwiek sens w [fabule] serii SH jest przeczytanie czyichś notatek z interpretacją.

xC2x: Dlatego Silent Hill jest tak popularne – nie wszystko jest tam naukowe i jasne. Konami nie wypuściło żadnych wyjaśnień. Samemu trzeba wszystko rozszyfrować, i myślę, że Konami nam zostawiło to zadanie.

Słowa te do pewnego stopnia znakomicie oddają całokształt postaw i narracji użytkowników, które można znaleźć na forach i w społecznościach fanowskich *Silent Hill*. Gracze wkładają ogromne ilości energii i zaangażowania w dyskusje i omawianie: same tematy dyskusji można liczyć w tysiącach, a wątki przeciągają się nieraz na kilkanaście stron. Gracze z uwagą patrzą nie tylko na całość historii, ale także na drobiazgi (krótkie scenki, elementy dialogów), z których później rozstruwają szersze interpretacje obejmujące nieraz więcej niż jedną część gry, a czasem nawet całą serię.

O ile wszelkie narracje odbiorców są, z perspektywy narracji popkulturowych jako takich, pewnego rodzaju świadectwami starań interpretacyjnych ze strony tych odbiorców oraz ich dążenia do nadania znaczenia tekstom w ramach ich (odbiorców) rzeczywistości kulturowej, to praktyki fanowskie, które można zaobserwować w fandomach dochodzeniowych (do jakich należy fandom *Silent Hill*) – takie jak dyskusja, teoretyzowanie i dowodzenie nie-/słuszności teorii i twierdzeń innych fanów – są najbardziej wyrazistą formą tych tendencji, i jednocześnie dają najwyraźniejszy obraz relacji i interakcji między tekstem a jego odbiorcami. 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. Dodatkowo, badacz odkrywa wiele wersji tego samego tekstu pomiędzy graczami, które różnią się nie tylko marginalnie (w zależności od tego, czy Inkubator postrzega się jako opętana przez Boga Alesę, czy po prostu Boga) lub diametralnie (w zależności od tego, czy to, co widzi Heather traktuje się jako jej halucynacje, czy faktycznie otaczający ją realny, nadprzyrodzony koszmar), ale też w stopniu pośrednim (co obejmuje teksty, w których kult wyznaje demona, teksty, w których Bóg jest dobra i łagodna, a tylko jej wyznawcy zepsuci, lub teksty, w których Boga w ogóle nie ma, a jej postać jest tylko manifestacją mocy miasteczka). Badanie narracji fanów o grach *Silent Hill* jest spojrzeniem nie tylko w tekst, który jest zazwyczaj przedmiotem badań – czyli samą fabułę gier – lecz także w te teksty, których doświadczają gracze. Odtwarzając, choćby w ogólnym zarysie, doświadczane przez graczy teksty na podstawie urzeczywistnionych świadectw w postaci narracji uwiecznionych na forach i w społecznościach internetowych,

można zaobserwować i wyróżnić rozmaite postawy i stanowiska przyjmowane przez graczy, co w połączeniu z analizą stosowanych przez fanów praktyk dochodzeniowych pozwala badaczowi na pełniejsze zrozumienie funkcjonowania gry jako tekstu popkultury.

Źródła:

Mittell, J.: *Forensic Fandom and the Drillable Text*, 2013 (spreadablemedia.org /essays/mittell/)

Konzack, Lars. „Rhetorics of computer and video game research”, w: Williams, J P., and Jonas H. Smith. *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*. Jefferson, N.C.: McFarland, 2007

Kozinets, Robert V. *Netnografia. Badania etnograficzne on-line*, Warszawa: 2012

Lamnek, Siegfried. *Qualitative Sozialforschung: Lehrbuch*, Weinheim Basel: Beltz 2005

Perron, B.: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, N.C.: McFarland 2009

Perron, B.: *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: University of Michigan Press 2011

Picard M.: *Transnationality and Intermediality in Japanese Survival Horror Video Games*. [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (red.) Jefferson, N.C.: McFarland 2009

Pruett C.: *The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games*. „Loading...” 4/6: 2010, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90>

Rouse R.: *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*. [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (red.) Jefferson, N.C.: McFarland 2009

Santos M. i White S.: *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*. [w:] *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, N. Garrelts (red.) Jefferson, N.C.: McFarland, 2005

Sweetser P.: *Emergence in games*, Boston, Mass: Charles River Media 2008

Wilson, T.: *Understanding media users from theory to practice*. Chichester Malden, MA: Wiley-Blackwell 2009

<http://community.us.playstation.com>

<http://punctualdork.com>

<http://www.espritdesign.pl>

<http://www.gamefaqs.com>

<http://www.ign.com/boards>

<http://silenthillcommunity.com>

<http://silenthillforum.com>

<http://translatedmemories.com>

<http://www.youtube.com/playlist?list=PL87676CF7D0B816B4>