

WYŻYNA WĘGLOWA

Niepokojące skrzypienie zdawało się zbliżać z głębi ciemnej otchłani, którą zionął kolejny nieoświetlony korytarz wspierany przez zbutwiałe, drewniane wsporniki. Thorin przełknął głośno ślinę i drżącą ręką nacisnął przycisk znajdujący się na boku jego plastikowego hełmu. Nieposkromiona ciemność rozżarzyła się od światła dochodzącego z niewielkiej lampki, która znajdowała się nad czołem górnika. Thorin ruszył niepewnym krokiem wzdłuż szyn, które zdobiły kamienne podłoże niekończącego się tunelu i wyteżył słuch. Skrzypienie stawało się co raz głośniejsze, Thorin poczuł jak serce podeszło mu do gardła. Już wcześniej zdawał sobie sprawę, że odwiedzenie opuszczonego szybu może być brzemienne w skutki, ale nie spodziewał się, że eksploracja starych korytarzy kopalni może przyprawić go o mdłości ze strachu. „Nie ma już odwrotu”, pomyślał górnik i kontynuował swój marsz wzdłuż torów pokrytych piachem i rdzą. Po chwili poczuł, jak jedna z szyn zaczyna delikatnie wibrować i stanął jak wryty. W oddali zaczął majaczyć niewyraźny kształt rosnący z każdą sekundą w oczach górnika. Gdy obiekt zbliżył się do górnika, ten wstrzymał oddech, który jednak zaraz głośno wypuścił z wyraźną dozą ulgi. Przed jego oczami zmaterializował się stary wagon górniczy, snujący się leniwo po torach. Thorin zszedł z drogi pojazdu i odprowadził go wzrokiem, nie kryjąc uśmiechu. Zaraz jednak do jego uszu dobiegł znajomy głos.

– Nie zastanawiasz się skąd jadący wagonik w opuszczonej kopalni?

Thorin poczuł falę gorąca uderzającą do głowy. Odwrócił się w stronę, z której przybył wagon, ale było już za późno – demoniczny czarny kształt skoczył prosto na niego. Thorin wrzasnął, upadł na zaskakująco miękkie podłoże, na moment pociemniało mu przed oczami, by zaraz ujrzał ponownie menu startowe. Poczuł, jak ktoś odpina mu jego górniczy hełm.

– Niesamowite, że każdy zawsze poświęca tyle uwagi temu wagonikowi, zamiast temu, co go popchnęło – ponownie powiedział głos.

Marcin, do niedawna wcielający się w Thorina, postać górnika w grze VR, zmrużył oczy, oślepienie przez ogromne lampy zawieszane pod betonowym sufitem. Leżał na miękkim podłożu podobnym do gąbki, a nad nim stał Adam, jego znajomy z branży gier wideo, trzymający w ręku gogle wirtualnej rzeczywistości, patrzący z politowaniem na ledwo pokonanego kolegę.

– Jeżeli chcecie wyjść z tym na rynek – powiedział Marcin, niezdarnie zbierając się z ziemi – lepiej dorzucicie od razu w pakiecie tę miękką wykładzinę.

Adam skwitował uwagę śmiechem.

– Pomyślimy nad tym. No, już, zrób miejsce następnym!

Marcin posłusznie ustąpił ze stoiska dopuszczając do niego kolejnych entuzjastów wirtualnej rzeczywistości ustawionych w długą kolejkę. Rozejrzał się po głównej hali katowickiego Spodka, teraz okupowanej przez liczne wystawy i stoiska poświęcone branży IT, game devu i szeroko pojętej cyfryzacji. Dostrzegł grupę pasjonatów zgromadzonych wokół przedstawiciela jednej z największych śląskich firm tworzących strony internetowe, kolejkę do stolika, przy którym zasiadał przedstawiciel branży programistycznej, oferujący

staże i praktyki studentom, niezliczone stoiska prezentujące aplikacje mobilne, gry wideo czy programy komputerowe. Wszystkie te elementy spajała jedna wspólna cecha – w każdym z nich dominowała czerń. Matowa czerń laptopów, chromowana czerń konsol, perłowa czerń smartfonów, połyskująca czerń komputerów osobistych. Marcin spojrział na czarne ekrany, po których przewijały się tysiące kolorowych linijek kodu, na czarne garnitury ludzi zasiadających na targach rekrutacyjnych, na czarne tablety, które prezentowały najnowsze technologie i uśmiechnął się pod nosem. „Lata mijają” – pomyślał – „Ale Śląsk zawsze będzie miał swoje czarne złoto.”