

HORYZONTY

ZDARZEN

MARCIN SERGIUSZ

PRZYBYŁEK

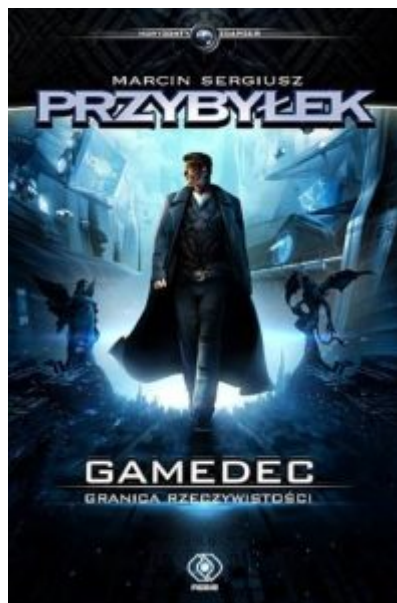
GAMEDEC

GRANICA RZECZYWISTOŚCI



Menu gracza

nimfa bagienna



Magdalena Stawniak zaspokoili czytelniczy glód ksiazka Marcina Sergiusza Przybylka „Gamedec. Granica rzeczywistosci”... i chcialaby przekasic cos jeszcze (najlepiej od tego samego kucharza).

W karcie dan szanujacej sie restauracji znajduja sie potrawy, z ktorych kazdy gość wybierze cos dla siebie. Jednak tylko najlepsze lokale serwuja dania wykwintne, stworzone nie tylko z oryginalnych skladnikow, ale takze tych zwyczajnych, codziennych. I tylko od umiejetnosci szefa kuchni zalezy, czy z latwo dostepnych produktow powstanie danie przecietne, czy jednak takie, ktore sprawi, ze goście wraca do lokalu, by zjesć tu po raz kolejny.

„Gamedec. Granica rzeczywistosci” jest dla mnie takim menu najlepszego szefa kuchni. Zawiera pewne czesto spotykane w literaturze motywy – detektywa rozwiadzajacego zagadki w obowiazkowym trenczu, korporacje rzadzace swiatem i bez pardonu walczace ze soba o wplywy i ludzkie dusze, androidy pretendujace do miana czlowieka... to wszystko juz sie w literaturze fantastycznonaukowej przewinelo dziesiatki razy. Jednak Marcin Sergiusz Przybylek nie jest pierwszym lepszym kucharzem. Potrafi ze zwyczajnych produktow wyczarowac cos niepowtarzalnego i glęboko zapadajacego w pamiec.

Cala antologia (nakladem Domu Wydawniczego Rebis ukazuje sie drugie, poszerzone wydanie tego tomu) to zapis przygod Torkila Aymore’a, gierczanego detektywa, czyli – uzywajac nomenklatury ksiazkowej – gamedeca. Jego praca jest prosta: ma pomagac uzytkownikom sensorycznych gier w rozwiazywaniu trudnych zagadek. Jednak z czasem (i z kolejnymi zleceniami) zycie Torkila bardzo sie komplikuje, a on sam zostaje uwiklany w rozgrywke pomiedzy korporacjami.

Pocatkowo gamedec wydaje sie kolejnym zmeczonym zyciem detektywem, jednak to tylko pozory. Torkil ma nie tylko bystry umysl, ale takze niezwykle skomplikowana sytuacje uczuciowa. Jego relacje z kobietami bardzo utrudniaja mu zycie, jednak jednoczesnie stanowia bardzo wazny watek w caliej historii – zabarwiony erotyzmem, ale tez wieloma innymi zlozonymi uczuciami. Dzieki temu postac gierczanego detektywa wydaje sie bardziej ludzka i blizsza czytelnikowi.

„Malpia pulapka”, opowiadanie otwierajace tom, jest przystawka – prostą, niewyróżniajaca sie, choc intrygujaca i wiele obiecujaca. Z czasem Przybylek serwuje kolejne coraz lepsze dania, rzuca

smaczne kąski, odsłaniając złożoność świata (i Warsaw City) XXII wieku. Każdy kolejny tekst dokłada do uniwersum gamedeca różnorodne składniki pobudzając wyobraźnię i apetyt na więcej. Pokazuje rządzące metropoliami mechanizmy, rozgrywki pomiędzy korporacjami informatycznymi i medycznymi o „rząd dusz” wirtualnych graczy, bo cały gierczany przemysł opiera się na rozwoju technologicznym (specjalne łoża, soczewki czy kaski) oraz postępie medycyny (charakterystyczne gamepille, kombinezony mające stymulować mięśnie unieruchomionych na łóżach ciał, bo przecież tylko psychika gracza znajduje się w grze).

Gdy czytelnik przyzwyczaja się do smaku – nowych słów, form egzystencji, rodzajów gier – szef kuchni serwuje danie główne. W moim odczuciu jest to „Ann”, opowiadanie niezwykle złożone i dojrzałe, w którym autor stawia szereg ważnych pytań o granicę rozwoju techniki, naturę człowieka czy etyczne podstawy do tworzenia nowych bytów.

Wisienką na torcie jest finałowy tekst. „Żołnierz” to historia Duncana Powersa, weterana, który z powodu sytuacji życiowej musiał zostać gamedekiem. Perypetie byłego żołnierza szukającego swego miejsca na Ziemi (i w wirtualu) to dobre uzupełnienie świata, który czytelnik do tej pory poznawał z perspektywy Torkila Aymore’a.

Przybyłek stworzył uniwersum, w którym odmalowuje dość ponurą wizję przyszłości ludzkości – uwięzionej w wymyślonych światach, oddzielonej od ekosystemu (fakt, że dość przerażającego i wciąż mutującego) specjalnymi filtrami ABB. Dostępna technologia pozwala oderwać się od rzeczywistości. Gry oferują wszelkie możliwe światy – od niemal kiczowato romantycznych, jak Rajską Plażę, przez dzikie i niebezpieczne (Happy Hunting Grounds) czy oferujące sportowe rozgrywki (Goodabads), po tak surrealistyczne jak Otchłań. Kolejne wynalazki sprawiają, że człowiek powoli staje się istotą nieśmiertelną, jednak bohaterowie nadal są ludzcy – odczuwają potrzebę akceptacji czy miłości. Przekraczenie granicy między realium a wirtuałem jest łatwe, ale trudno w tym odnaleźć i zachować prawdziwego siebie.

Apetyt rośnie w miarę jedzenia, chciałoby się rzec. I tak jest w istocie. „Granica rzeczywistości” to dopiero przedsmak tego, co na nas czeka w świecie Torkila Aymore’a.

Magdalena Stawniak

Tytuł: „Gamedec. Granica rzeczywistości”

Autor: Marcin Sergiusz Przybyłek

Wydawca: Rebis 2016

Stron: 468

Cena: 34,90 zł