

Григорий Гаврилов

Реальность 2.0



Психологический кибер- триллер

Григорий Гаврилов

Реальность 2.0. Свобода выбора

«Автор»

2026

Гаврилов Г.

Реальность 2.0. Свобода выбора / Г. Гаврилов — «Автор», 2026

В мире, где грань между реальностью и виртуальностью становится всё тоньше, происходит серия загадочных самоубийств подростков. Все жертвы были участниками экспериментальной игры «Сфера». Елена Викторовна, потерявшая дочь, начинает собственное расследование и погружается в мрачный мир цифровых манипуляций. Она обнаруживает, что за игрой стоит гениальный программист, создавший систему, способную управлять человеческим сознанием. Вместе с группой подростков, которым удалось сохранить критическое мышление, Елена пытается остановить Архитектора — человека, считающего себя вправе решать, кто достоин жить в реальном мире. В борьбе за правду и свободу выбора герои сталкиваются не только с изощренными компьютерными технологиями, но и с собственными демонами прошлого. Им предстоит понять, что настоящая сила заключается не в контроле над другими, а в праве каждого человека оставаться собой.

© Гаврилов Г., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава	5
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Реальность 2.0. Свобода выбора

Глава

Реальность 2.0. Свобода выбора
Автор Григорий Гаврилов
Психологический кибер-триллер

Глава 1. Последний день «Что наша жизнь? – Игра!»

Катя Смирнова опаздывала на первый урок. Она стояла у подъезда, нервно поправляя ремешок AR/VR-очков¹ HoloLens5. Худенькая, светлые волосы до плеч, собранные в небрежный хвост. Большие серо-голубые глаза казались не совсем уместными на лице с веснушками на носу и переносице. В своем оверсайз-худи и кедах она была больше похожа на мальчишку.

На экране очков мерцал мигающий значок:

¹ Очки AR и VR — это устройства, которые используют технологии дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности для погружения в цифровые миры или наложения графики на реальный. Главное различие в том, что VR полностью изолирует пользователя от физического мира, а AR лишь добавляет цифровые элементы в реальную среду.

-Проводник ждёт. Пропустишь встречу — потеряешь доступ.

— Да иду я, иду, — пробормотала Катя, плотнее надевая очки.

Мир изменился мгновенно. Знакомый двор покрылся сетью голубых линий, на стене дома появилась стрелка, указывающая к заброшенной котельной. В воздухе замерцала надпись: «Следуй за указателем».

Катя оглянулась. Рядом с ней никого не было, но она отчётливо слышала вкрадчивый шёпот:

— Ты особенная. Ты видишь то, что скрыто от остальных.

Она вздохнула и пошла. Сначала надо забежать в школу, сдать готовый проект, иначе мама опять заругает. Только это ей и надо, оценки, отметки, все напоказ... Папа был другой, он просто меня любил.

В школе всё было как обычно. Любимая Катина подруга Аня помахала ей из-за парты. Кто-то громко смеялся над чьей-то шуткой, Марк сидел у окна и что-то быстро печатал в телефоне. Вдруг он с радостью воскликнул «Фраг²», и все поняли, что он играет в какую-то компьютерную игру. Катя не хотелось подходить ни к кому. Вместо этого она достала блокнот и начала рисовать странные символы — круги с точками внутри, линии, образующие лабиринты.

На перемене Аня подошла к ней и наклонилась, заглядывая в блокнот.

— Кринж³! Ты опять в своей «Сфере»?

— Это не просто игра, — Катя подняла глаза. В последнее время в ней появилось что-то новое, какая-то отстранённость, будто она смотрела сквозь подругу. Задумавшись, Катя ответила:

— «Сфера» знает и понимает меня. Лучше, чем вы все.

После уроков она отказалась идти с ребятами в кафе. Сказала, что должна закончить квест. Марк подошел к ней, чтобы спросить, что за квест и можно ли с ней пойти, но Катя резко оборвала его:

— Не надо. Это только моё. Личное.

Она направилась к старой котельной, месту, которое Проводник отметил на карте как «Финальный уровень» и где она сможет понять окончательную истину.

Вечером мама Елена Викторовна, не зная, куда делась дочь, которая обычно звонила и предупреждала о своем отсутствии, пошла искать ее в любом уголке, на уединенной скамеечке в углу двора. И вдруг увидела Катю, стоявшую на краю крыши котельной. Катины любимые очки дополненной реальности были надеты, губы шевелились, будто она с кем-то разговаривала. Когда Елена Викторовна крикнула, позвав дочь, та обернулась. Её лицо было спокойным, безмятежным, почти счастливым, как у человека, который узнал что-то важное и дорогое ему.

— Мам, — сказала она. — Я наконец-то всё поняла.

Шаг вперед.

Падение.

На асфальте рядом с телом лежали чудом не разбившиеся очки. На их экране светилось сообщение: «Уровень пройден. Спасибо за участие».

Елена Викторовна подняла очки и надела их, как делала Катя. Они все еще хранили ее тепло. Внутри мерцала карта района, а в центре, пульсируя, горела точка — место, где стояла она сама.

И вдруг голос, раздававшийся как будто прямо внутри головы, произнёс, порождая ужас от своей четкости и неожиданности:

— Добро пожаловать в «Сферу», Елена Викторовна.

² Фраг (от англ. frag) — убитый противник или очко, начисляемое за его убийство.

³ Кринж (от англ. cringe — «сжегиваться», «скукоживаться») — это сленговое слово, которое описывает чувство острой неловкости, смущения или дискомфорта, возникающее в ответ на определённые ситуации, действия или высказывания.

Глава 2. Первые следы

Елена Викторовна не спала всю ночь. Очки лежали напротив нее на кухонном столе, мерцающая тусклым синим светом. Она пыталась их выключить — не получалось. Экран показывал карту города с одной активной меткой: её дом.

Утром она пошла в школу. Директор неожиданно встретил её довольно прохладно:

— Соболезную, Елена Викторовна, но что вы хотите? Подростки... Сами знаете, какая у них неустойчивая психика.

— Она не была склонна к депрессии!

Елена Викторовна сжала кулаки.

— И она никогда не говорила о самоубийстве.

Директор вздохнул:

— У нас тут не детектив. Полиция всё проверила.

Похоже, он и сам не понимал, что происход

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.