

Григорий Гаврилов

Реальность 2.0



Психологический кибер- триллер

Григорий Гаврилов

Реальность 2.0. Свобода выбора

<https://litres.ru/74322693>

SelfPub; 2026

Аннотация

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.

Содержание

Глава	4
Конец ознакомительного фрагмента.	10

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

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.

похожа на мальчишку.

На экране очков мерцал мигающий значок:

-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 «Фраг2²», 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 точ-

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

ками внутри, линии, образующие лабиринты.

На переменке 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 ке-

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

м-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 вперёд.

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.

Глава 2. Первые следы

Елена Викторовна не спала всю ночь. Очки лежали напротив нее на кухонном столе, мерцая 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.