



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fiction > Littérature > Science Fiction > **Les Synthérétiques**

## Les Synthérétiques

de Pat Cadigan

samedi 10 avril 1999, par [Kildor](#)

« **\*\*BROCHES FRAICHES\*\***  
**MODULES EN STOCK POUR**  
**\*\*ECRAN PLAT\*\* \*\*CASQUE ECRAN\*\***  
**!!! BIENTOT 10-PONIBLE : MATERIEL POUR**  
**BROCHES !!!**  
**Visi-T 7 S-PACE POUR + 2 D-TAILS**

Ils avaient été longs à piger le coup. Les nouvelles cliniques venaient d'ouvrir et les clients faisaient déjà la queue tout autour du pâté de maisons. Peu important de savoir si la boîte à rêve disposait de véritables rêves ou simplement de resucées de clips récupérés d'anciens programmes re-créatifs. Les broches étaient le must, les broches étaient la nouvelle priorité sexuelle. Le matériel était disponible et les programmes avec, côtoyant ce qui voulait passer pour. Il n'avait pas fallu longtemps pour qu'ils prennent le train en marche. »

Dans le contexte d'un futur proche de nous, où l'informatique gère tous les systèmes, où la société est grandement morcelée entre ceux qui ont tout et ceux qui n'ont rien, un groupe de jeunes pirates constate la disparition de l'un des leurs. Ce dernier est un as de la bidouille, mais il semble qu'il se soit fait avoir en s'en prenant à une grosse boîte d'informatique. Ce jeune pirate a en effet mis la main sur une découverte technologique révolutionnaire : la connexion neurale. Grâce à un système reliant le cerveau humain à un ordinateur, voire le réseau, on ose à peine imaginer tous les développements possibles. Mais il existe un léger problème : d'une part on ne sait pas comment tout ceci a été testé, ni si cela pourrait avoir de graves conséquences sur l'organisme. L'entreprise Alter va tenter de cacher tout ceci et mettre son appareillage en vente. C'est aux compagnons du

jeune pirate qu'il incombera la tâche de percer le cœur du problème et de mettre la main sur les précieuses données cachées par Alter S.A.

Pat Cadigan, surnommée la papesse du cyberpunk, nous livre ici un roman dans le sillage du monde mis en place par William Gibson. Elle nous livre ses réflexions quant aux dangers mais aussi aux bienfaits que recèle les découvertes technologiques possibles dans le domaine de l'informatique telle que la connexion directe. Le problème de la neuro-connexion est ici placé très en avant. Que peut faire un être humain directement relié à l'ordinateur et au réseau ? Créer par la pensée ! Ce serait une révolution. Mais n'est-ce pas jouer aux apprentis sorciers ? Les conséquences qu'elle imagine sont terribles. Et si un virus gagnait tous les systèmes, englobant également les hommes et les femmes connectés, que se passerait-il alors ?

Pat Cadigan pose aussi une question essentielle, qui se retrouve dans de nombreux autres romans du style cyberpunk. Aujourd'hui où les entreprises prennent de plus en plus d'importance, où certaines d'entre elles sont plus puissantes que des Etats, que pourra-t-on faire lorsque ces dernières, qui placent le profit avant tout, se dégageront des monopoles et se mettront à vendre des produits non contrôlés ?

Afin de donner une réponse à ces multiples questions, l'auteur emploie un style propre à Gibson, très haché et rythmé, les termes techniques restant quant à eux compréhensibles. L'originalité de cet ouvrage est qu'il se trouve en réalité plus proche de nous. En bref ces deux tomes, même s'ils restent difficiles à la lecture sont très attrayants et ne manqueront pas de susciter l'intérêt des amateurs



de romans sauce cyber.