

SEPTEMBRE 2026

nous

ENTRETIEN

« LES MASCULINISTES ONT UNE GRANDE AFFECTION POUR L'OMBRE »



ENTRETIEN AVEC PAULINE GONTHIER

Économiste dans l'administration française et romancière. Son deuxième roman, *Parthenia* (Les Léonides, 2025), a pour objet le masculinisme et ses ramifications numériques.

www.nous-idees.fr

Économiste dans l'administration française et romancière, Pauline Gonthier a consacré son deuxième roman, Parthenia (Les Léonides, 2025), au masculinisme et à ses ramifications numériques. Tout s'y noue dans un jeu en ligne, une cité gréco-romaine idéale, viriliste et hyperhiérarchisée, où se croisent Baptiste, jeune homme désocialisé qui traîne sa colère post-rupture sur les forums, et Léa, attachée parlementaire au service d'un politicien réactionnaire. Entretien sur ce que le jeu vidéo et la manosphère¹ font à la politique et aux imaginaires.

Vous avez basculé dans l'écriture fictionnelle après avoir navigué dans le monde politique et la rédaction de notes de politique publique, convaincue que pour « embarquer », la fiction était inévitable. Pour vous, les faits ont-ils perdu la bataille politique ?

Je ne crois pas que les faits aient perdu cette bataille : on vote encore en partie de façon rationnelle, et c'est tant mieux. Mais il faut aussi savoir raconter des histoires et il est en effet plus facile de convaincre par une image que par une démonstration rationnelle. Par exemple, je crois que *Plus belle la vie*, avec sa très grande audience à l'époque, a pu participer à faire évoluer les regards sur l'homosexualité dans les années 2000, en étant précurseur en matière de représentation LGBTI. S'attacher dans une fiction à un personnage homosexuel fait bouger des préjugés homophobes par l'identification et l'affection qu'on lui porte, davantage que n'importe quel raisonnement rationnel. En ce qui me concerne, j'ai à un moment perdu foi en l'utilité de l'écriture de « notes », peu originales quant aux préconisations politiques qu'elles me conduisaient à faire, et ce moment a coïncidé avec une période où je me suis mise à regarder beaucoup de séries. Retrouver chaque soir des personnages porteurs de vies très différentes de la mienne m'a beaucoup rapprochée de cet exercice de la fiction, et de la portée politique – avec une acception large du mot – que cette dernière pouvait avoir.

¹Ensemble de sites, forums et comptes en ligne fédérés par un antiféminisme commun — séduction, « droits des hommes », *incels* — et par une lecture darwinienne des rapports entre les sexes.

Dans votre roman, le masculinisme naît sur un forum de jeux vidéo, dans une chambre, au cœur de la campagne française. Comment articulez-vous ce ressenti intime, presque invisible, avec l'internationale réactionnaire qui va de Trump à Poutine ? S'agit-il du même objet ?

Je les relie complètement, et ce paradoxe des échelles fait écho à un autre paradoxe que j'ai trouvé passionnant de travailler. Le jeu vidéo permet un anonymat total mais il constitue en même temps un sas de reconnaissance où se nouent de véritables liens affectifs. Des personnes potentiellement isolées, à qui l'on donne de la reconnaissance, deviennent assez facilement manipulables, et notamment mobilisables pour des idées violentes, d'autant qu'elles ne se manifestent que dans l'anonymat. Lorsque j'ai passé du temps sur des forums très fréquentés par les masculinistes comme *jeuxvideo.com*², j'ai été frappée par l'alternance entre des messages sur les jeux, truffés de références de *gamers*, et des messages de soutien à Zemmour. Il y a cette perméabilité des idées, avec beaucoup de jeux qui immergent au sein de représentations passéistes du monde, virilistes et violentes.

Le jeu vidéo permet un anonymat total mais il constitue en même temps un sas de reconnaissance.

PAULINE GONTHIER

Dans *Les Ingénieurs du chaos*³, Empoli raconte comment Steve Bannon, un influenceur conservateur américain, a été PDG d'une entreprise (Internet Gaming Entertainment) d'abord spécialisée dans le « gold farming » qui s'est ensuite occupée de forums et chatrooms pour *gamers*. Il avait la volonté d'utiliser cette communauté à des fins politiques, et aurait déclaré que « ces mâles blancs sans racines avaient un pouvoir monstre »⁴.

De manière un peu similaire, la première inspiration de *Parthenia* m'est venue d'un article de *Courrier international* repris de *Wired*⁵ : il expliquait comment, sur Roblox, qui est une plateforme de jeux en ligne destinée aux jeunes, un néonazi avait bâti un jeu reconstituant une cité antique aux codes fascistes. L'article suivait l'itinéraire d'un jeune garçon fasciné par le créateur du jeu, qui jouait sans

²Jeuxvideo.com, grand site français de jeu vidéo fondé en 1997, dont le forum « 18-25 » est connu pour avoir servi de chambre d'écho à des sous-cultures masculinistes et d'extrême droite.

³Giuliano da Empoli, *Les Ingénieurs du chaos*, JC Lattès, 2019.

⁴Propos rapportés par Joshua Green, *Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*, Penguin Press, 2017.

⁵« Enquête. Quand l'extrême droite joue à recruter sur « Roblox » », *Courrier international*, 14 octobre 2021 ; adaptation française de l'enquête de *Wired*, « How Roblox Became a Playground for Virtual Fascists ». En ligne : courrierinternational.com.

s'en apercevoir selon des règles qui servaient un dessein politique. J'avais envie de parler des jeux vidéo pour cette raison, tout en évoquant aussi leur versant positif. Cette capacité d'immersion de la fiction vidéoludique peut être mise au service d'autres fins.

Jouez-vous vous-même ?

Un peu. Avec ma compagne, pendant le deuxième confinement, nous nous sommes mis à jouer à *A Way Out*⁶, un jeu dans lequel deux personnages doivent collaborer pour s'évader d'une prison et traverser l'Amérique. Je me suis retrouvée, en plein confinement, dans une forêt amazonienne à pêcher au harpon — et j'y étais. J'avais envie de parler de cela parce qu'il y a, dans le monde littéraire, un certain mépris pour le vidéoludique, qui est pourtant un produit culturel extrêmement consommé et un art à part entière, avec une vraie maîtrise des scénarios et des images. Je voulais raconter cette immersion à des gens qui s'en sentent très éloignés, pour qu'ils en comprennent mieux les ressorts.

Le jeu vidéo peut être un facteur d'isolement, mais également un facteur de lien. J'ai autour de moi des gens qui s'y sont fait des amis, à des moments importants de leur vie.

La philosophe Manon Garcia, dans *Vivre avec les hommes*⁷, écrit, après le procès de Mazan, que le masculinisme n'est pas un mouvement homogène mais un ordre hiérarchique, où les hommes des classes populaires s'accrochent à un « dividende patriarcal ». N'est-ce pas une façon de se raccrocher aux miettes d'un privilège, dans un monde qui les a déclassés ?

Ce qui m'a frappée, et c'est ainsi que j'ai construit mon personnage, c'est que le masculinisme séduit beaucoup au sein de la classe moyenne. Je crois en effet qu'il y a quelque chose de cet ordre, un réflexe atavique de ces hommes au moment où ils se sentent déclassés, notamment pour des raisons socio-économiques, ou simplement parce qu'il y a un renversement opéré par *#MeToo*⁸, à vouloir revendiquer une forme de domination.

⁶*A Way Out* (Hazelight Studios, 2018) : jeu d'évasion coopératif à deux joueurs.

⁷Manon Garcia, *Vivre avec les hommes. Réflexions sur le procès Pelicot*, Climats, 2025.

⁸*#MeToo* : mouvement de libération de la parole sur les violences sexistes et sexuelles. L'expression est créée en 2006, mais c'est en octobre 2017 qu'elle devient virale et planétaire.

Je ne suis pas très surprise qu'il y ait une réaction masculiniste au moment où les droits des femmes progressent et où l'on interroge la notion de consentement. On observe aussi que dans les jeunes générations, les comportements politiques des femmes et des hommes divergent de plus en plus. Les masculinistes sont aujourd'hui nombreux dans la tranche des 15-30 ans – même s'il y a des masculinistes de tous âges. J'observe que c'est une génération qui était enfant ou jeune adolescent au début de la « vague » #MeToo et qui l'a traversée sans avoir encore construit sa sexualité et sans forcément avoir toutes les clés de compréhension pour décrypter ce qui se jouait. À cela s'ajoute le phénomène classique du bouc émissaire : les femmes en constituent un, comme les minorités. On assiste ici à une intersectionnalité des haines.

Le féminisme s'est construit dans l'espace public, par la mise en lumière et la prise de parole. À l'inverse, vous décrivez dans votre roman un masculinisme qui naît dans la chambre, la solitude. Comment analysez-vous cette dialectique du privé et du public ?

Les mouvements masculinistes ont une grande affection pour l'ombre.

PAULINE GONTHIER

Le patriarcat tient sa force d'être non conscientisé, non vu ; et le féminisme est avant tout une lutte pour sa visibilité et la dénonciation de toutes ses formes et de tous ses effets. Les mouvements masculinistes ont une grande affection pour l'ombre. On y trouve beaucoup de partisans des théories du complot, un usage massif de l'anonymat. Ce sont des cercles fermés qui cultivent un entre-soi dans lequel il est difficile de pénétrer. J'avais essayé d'infiltrer des groupes Facebook sans y parvenir. Il y a là une forme d'antipolitique car la politique ne peut se faire que sur l'agora, dans le débat, la confrontation d'idées. Renvoyer ces questions à la sphère privée est une manière de maintenir les dominations et les préjugés, de tenir isolées les bulles virtuelles dans lesquelles nous nous trouvons tous.

La politique est profondément menacée par ce phénomène – je parle ici de l'importance qu'ont prise les réseaux sociaux dans la formation de nos opinions, plus seulement du masculinisme. On nous renvoie à une sphère de l'opinion très individualisée sur des questions pourtant éminemment politiques et nous nous retrouvons tous à avoir des opinions sans les avoir élucidées, sans les avoir jamais exposées à la lumière du jour par la confrontation publique. Je crois que la volonté générale doit émerger de la

confrontation rationnelle des opinions, et je ne sais pas comment on la fait émerger dans cet univers virtuel. Je lisais récemment une réflexion sur l'isoloir comme objet inconcevable pour des influenceurs. L'idée d'un lieu où l'on fait son choix sans avoir le droit de se filmer leur est intolérable.

Dans votre roman, la manosphère ne crée pas la violence du personnage de Baptiste, mais elle lui fournit un vocabulaire et une grille politique. Pour l'écrire, il a fallu vous glisser dans sa tête. Avez-vous craint d'éprouver de l'affection, ou de la pitié, pour votre « monstre » ?

Pour moi, Baptiste n'est pas un monstre, j'ai même de l'affection pour lui. J'ai toujours pensé qu'il était un cousin, un frère. Des gens de mon entourage ont déjà eu ce genre de réflexe : « *elle a été promue parce que c'est une femme* ». Je l'ai entendu souvent. Et puis Baptiste est d'abord en manque de reconnaissance, c'est un sentiment très universel. Par ailleurs, ce n'est pas un monstre parce que je le fais rencontrer des personnes qui lui proposent d'autres visions du monde, et qu'il est capable de se remettre en question. C'est un garçon qui n'est pas spontanément politisé, mais qui hérite d'un modèle paternel ultra-patriarcal. Il compose avec ces images.

La violence n'est pas propre aux hommes, mais ils l'expriment beaucoup plus que les femmes. Baptiste est seul, un peu *loser*, et identifié comme tel puisqu'il n'a ni emploi ni statut social. C'est le moteur du ressentiment, surtout, plus que celui de la colère, qui en fait une si bonne cible. Mon autre personnage, Léa, accumule autant de colère, mais l'exprime différemment. Je ne dirais pas qu'elle a moins de colère, mais elle a peut-être moins de ressentiment parce qu'elle a su obtenir assez vite une reconnaissance sociale, même si ce n'est pas de la part des bonnes personnes.

La rédaction de ce roman ne laisse toutefois pas indemne. J'ai passé beaucoup de temps sur les forums fréquentés par des masculinistes, où j'ai croisé des jeunes garçons bien plus malheureux que Baptiste, et extrêmement violents. Quand j'y passais une heure, j'étais mal : même à distance, voir cette violence vous fait quelque chose, car derrière, ce sont des appels au viol, au meurtre. On sent énormément de souffrance de l'autre côté de l'écran. On imagine comment se retrouvent quantité de jeunes gens mal dans leur peau, et comment cela tire tout le monde vers le bas.

Vous appelez à investir le numérique avec la même force que les masculinistes, tout en reconnaissant que les codes des réseaux heurtent nos principes démocratiques. Comment produire des contre-fictions efficaces sans devenir ce que l'on combat ?

C'est très difficile et je me suis beaucoup posé cette question à la fin de mon livre. J'aurais aimé construire un jeu vidéo alternatif, en réalité. J'en ai discuté avec une jeune activiste à qui je demandais des références de jeux féministes : elle me répondait que ce sont souvent des jeux de type *revenge*⁹ où l'on abat tous les hommes, ce qui n'était pas vraiment le modèle que j'avais envie de promouvoir, dans la mesure où cela reproduit des codes définis par le patriarcat.

J'esquisse quand même à la fin de mon livre une fiction alternative en proposant plusieurs voies : celle de la vengeance, mais aussi celle d'une sublimation magique, du vaudou, d'une manière d'exorciser autrement. C'est compliqué parce que nous avons une fascination assez spontanée pour la violence et la radicalité : construire des fictions qui ne jouent pas sur les passions tristes, c'est aller à l'encontre d'un élan affectif et cognitif. Je crois à la force de la joie et je me dis que des fictions joyeuses auraient un effet, mais elles sont beaucoup plus difficiles à écrire, et leur impact est sans doute moins direct.

À quoi pourrait ressembler un imaginaire de gauche qui ne soit pas nostalgique, mais une force de proposition, capable de tenir ensemble la justice économique et la « poétique du lien » ?

Sans rien retrancher à la théorie, je trouve stimulante l'ambition de se demander à quoi ressemblerait une politique de gauche si nous étions capables de produire beaucoup de logements et beaucoup d'énergie propre. Imaginons que tout le monde ait un toit et que nous ayons de l'énergie : qu'en faisons-nous ? Pour l'exercice, imaginons que toutes nos contraintes disparaissent. De quoi alors aurions-nous envie ? C'est la piste que creuse Ezra Klein dans *Abondance* – non que je partage complètement sa pensée, mais il me fait réfléchir.

⁹*Revenge* désigne ici le registre du *rape and revenge* (viol et vengeance), fiction de représailles féminines dont le film *Revenge* de Coralie Fargeat (2017) est un exemple récent.

Il me paraît utile de repartir de cette question de l'envie, de se demander de quelle manière nous voulons vivre, à quelle vitesse et à quel rythme.

C'est profondément utopique, j'en ai conscience, et il est difficile de concilier cette projection avec la réalité violente et quotidienne : de nombreuses personnes n'ont pas de toit, des millions ne bouclent pas leurs fins de mois. Mais on ne peut pas faire l'impasse : si nous ne travaillons pas cette question, qui peut paraître un peu ésotérique, et si nous ne savons pas mobiliser autour de cette sorte d'utopie, nous ne serons pas élus pour mener une politique du logement, une politique fiscale, une politique du pouvoir d'achat. Sans le pouvoir, on ne peut rien faire, et le pouvoir se conquiert par la narration.

Sans le pouvoir, on ne peut rien faire, et le pouvoir se conquiert par la narration.

PAULINE GONTHIER

En face, l'extrême droite travaille énormément son image, son *storytelling* d'un monde qui irait mieux une fois les étrangers chassés, par exemple. Je trouve d'ailleurs intéressant ce que Sarah Knafo a fait pour sa campagne parisienne, en recourant à l'IA pour produire des dessins animés aux codes du jeu vidéo : elle claque des doigts et Paris devient propre, joyeux. La puissance immersive du jeu vidéo est telle que, si quelqu'un parvenait à concevoir un monde où la nature aurait sa place dans la ville, où le lien social serait fort, j'adorerais y jouer. Cela donnerait beaucoup d'élan. Mais ce n'est pas facile à imaginer, sans doute parce que nous sommes un peu pétrifiés par l'angoisse.

Votre livre touche aussi à cette frontière qui s'efface entre le réel et le sentiment du réel : la vérité n'existerait plus, seul compterait le récit. Comment, dès lors, tenir un discours qui veut transformer le réel ?

Je ferais la distinction entre la vérité et le réel. En travaillant sur les jeux vidéo, j'ai relu les philosophes qui ont traité du virtuel. J'ai retrouvé l'idée de Deleuze¹⁰ selon laquelle le virtuel n'est pas le contraire du réel mais de l'actuel. Le réel peut se loger dans le virtuel et il faut le reconnaître. Ce que je fais en ligne compte dans ma vie réelle et dans ma vie actuelle : les deux sont liées.

La boussole de la vérité, en revanche, demeure un socle indispensable pour faire société, et c'est la disparition de ce fondement de

¹⁰Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968.

la démocratie qui me terrifie. Je ne vois plus comment tenir un débat et une vie politique communs si nous ne parvenons plus à nous mettre d'accord sur les faits : nous n'avons alors plus rien en commun, nous ne parlons plus la même langue, d'autant qu'il n'y a même plus de confiance dans les institutions. On ne pourra pas faire ici l'économie d'une régulation beaucoup plus forte des plateformes.

Cela dit, nous avons basculé dans un autre monde et je crois qu'il faut être beaucoup plus présent sur les réseaux. Dans la campagne parisienne, le taux de pénétration de Sarah Knafo était énorme au regard de son poids réel et, à gauche, les partis traditionnels n'ont pas suffisamment fait le travail. On peut se fixer des lignes rouges, réfléchir à un cadre, à une charte éthique d'utilisation des outils numériques, mais il faut investir massivement les réseaux sans quoi nous sommes condamnés à perdre avec les seules armes traditionnelles. Il faut aussi identifier les bons relais et admettre que la politique ne se fait plus seulement dans les partis, mais avec les influenceurs et toute cette société civile mobilisable virtuellement, qui est très puissante. Reste une question : jusqu'où peut-on aller dans la personnalisation des messages ? Ne dire à quelqu'un que la partie du programme qu'il a envie d'entendre est très efficace politiquement, mais est-ce éthique ? Je ne suis pas sûre que ces questions aient vraiment été débattues dans les partis.

Un des concepts clés de la manosphère est la « pilule rouge », empruntée à Matrix, film des sœurs Wachowski, deux femmes trans, longtemps perçu comme une métaphore de l'émancipation queer. Que vous inspire cette séquestration d'un imaginaire émancipateur par une culture misogyne ?

C'est en effet très ironique, et ce n'est pas leur seul paradoxe. Les masculinistes utilisent énormément *Fight Club*¹¹, par exemple, alors qu'il y a évidemment dans ce film une dimension homoérotique. Brad Pitt, c'est l'archétype même du « *chad*¹² », comme ils disent. C'est pour cela que j'ai joué, sur la couverture de *Parthenia*, avec des symboles homoérotiques¹³. Les masculinistes se rallient

¹¹ *Fight Club*, David Fincher, 1999, d'après le roman de Chuck Palahniuk, 1996.

¹² « Chad » : figure de la manosphère désignant le mâle alpha, séduisant et dominant.

¹³ La couverture du roman reprend un tableau d'Hippolyte Flandrin, *Jeune homme nu assis au bord de la mer*, qui présente un corps de jeune homme idéalisé, replié sur lui-même. Ce tableau a beaucoup circulé au début du XX^e siècle dans les milieux queer.

à des figures viriles qui ont parfois été portées par des défenseurs de la culture *queer*, sans en connaître l'histoire. C'est une ironie qui m'amuse. Leur icône leur échappe, mais ils en gardent ce qu'ils veulent en garder.