

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA COMMUNAUTÉ BDSM
[*BONDAGE/DISCIPLINE, DOMINATION/SOUMISSION, SADOWASOCHISME*]
DE MONTRÉAL :
ENQUÊTE SUR LA CULTURE BDSM
ET LES CODES ET SCÉNARIOS SEXUELS QUI LA CONSTITUENT

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN SEXOLOGIE

PAR
JESSICA CARUSO

NOVEMBRE 2012

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Les deux années passées à effectuer cette étude n'ont pas toujours été faciles, mais ont, aux final, changé ma vie. Plusieurs personnes ont été derrière moi à un moment ou un autre du processus. Que ce soit pendant mon immersion dans la communauté ou la rédaction du mémoire, je me suis toujours sentie supportée et je tiens à prendre le temps de remercier ces personnes. Un merci tout particulier à :

- À tous les membres de la communauté, qui m'ont accueillie comme si je faisais partie de la famille depuis toujours;
- À mes directeurs, Martin et Joanne, qui m'ont acceptée et supportée, malgré mon entêtement à étudier un phénomène qui est hors de leurs habitudes;
- À mes meilleures amies, Frédérique, Nancy, Claudine et Annie, qui m'ont lu, écouté, conseillé et encouragé, mais qui m'ont surtout aimé;
- À mon merveilleux conjoint, qui a fait preuve d'une patience inouïe et m'a permis de décrocher lorsqu'il le fallait;
- À mes parents, qui ont cru en moi et qui m'ont supportée psychologiquement et financièrement pendant la durée de mes études;
- À mes collègues sexologues de la maîtrise, qui m'ont permis de déconnecter devant une bière en bonne compagnie lorsque cela a été nécessaire;
- À tous les membres de notre comité de travail du mercredi;
- À mes deux collègues qui ont fait partie du comité consultatif;
- Aux membres de la communauté BDSM que je ne peux nommer, mais qui ont pris un temps précieux pour me lire et me conseiller;
- Au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada;
- Et à tous ceux et celles qui ont de près ou de loin cru en moi! Merci!

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
PRÉLUDE.....	1
INTRODUCTION.....	3
CHAPITRE I	
PROBLÉMATIQUE.....	5
1.1 Qu'est-ce que le BDSM?	5
1.2 La communauté.....	7
1.2.1 Une sous-culture sexuelle reconnue.....	7
1.2.2 Des représentations sociales qui ont des impacts sur les adeptes	8
1.2.3 Une réalité sous-étudiée	10
1.3 Les joueurs	11
1.3.1 Des individus bien adaptés.....	11
1.3.2 Des relations satisfaisantes.....	13
1.3.3 Des services inadéquats.....	14
1.4 Objectif.....	15
1.5 Pertinence	16
CHAPITRE II	
CADRE CONCEPTUEL	17
2.1 État des connaissances	17
2.1.1 Une communauté structurée.....	17
2.1.2 La soirée BDSM : lieu de plaisir et de socialisation	22
2.1.3. Les pratiques BDSM.....	25
2.2 Approche théorique.....	27
CHAPITRE III	
MÉTHODOLOGIE.....	32
3.1 Stratégie de recherche	32
3.2 Collecte des données descriptives.....	36
3.2.1 Procédure.....	36
3.2.2 Analyse des profils en ligne	37
3.2.3 Analyse quantitative des données des profils.....	38

3.3 Réalisation des observations sur le terrain	38
3.3.1 Procédure.....	38
3.3.2 Grille d'observation	40
3.3.3 Analyse des données qualitatives.....	41
3.4 Considérations éthiques	43
CHAPITRE IV	
RÉSULTATS	45
4.1 Définition des concepts	45
4.2 Description des participants	55
4.3 Description physique des lieux	60
4.4 Répartition des individus dans l'espace	62
4.5 Description du protocole	65
4.5.1 Protocole de sécurité	66
4.5.2 Protocole postural.....	72
4.5.3 Protocole langagier.....	74
4.5.4 Protocole vestimentaire	77
4.5.5 Protocole de socialisation.....	84
4.5.6 Protocole de propriété et de jouissance	89
4.5.7 Protocole de sexualité	91
4.6 Description des rôles	94
4.6.1 Significations des rôles	95
4.6.2 Arrimage entre les rôles	104
4.7 Description des jeux	107
4.7.1 Jeux de restriction	107
4.7.2 Jeux de domination/soumission	112
4.7.3 Jeux de douleur	120
4.8 Une soirée typique.....	127
4.8.1 Secteur 1	127
4.8.2 Secteur 2.....	129
4.8.3 Secteur 3	131
4.8.4 Secteur 4.....	132
4.8.5 Secteur 5	133
4.8.6 Secteur 6.....	134
CHAPITRE V	
DISCUSSION	135
5.1 Synthèse des résultats.....	135
5.2 Interprétation des données.....	140
5.2.1 Une communauté structurée par de nombreux codes	140
5.2.2 Les différents niveaux de protocole	141
5.2.3 Le protocole SSC et la violence	142
5.2.4 La sexualité, l'érotisme et les codes de genre	143
5.2.5 L'application paradigmatique et postparadigmatique des protocoles.....	145

5.3 Limites de l'étude.....	147
5.4 Pistes de recherche et d'action	149
CONCLUSION	151
RÉFÉRENCES.....	153
APPENDICE A	
FORMULAIRE DE CONSENTEMENT DU MILIEU	158
APPENDICE B	
MESSAGE AUX MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ	160
APPENDICE C	
CARTE PRÉSENTÉE À LA TABLE D'ENTRÉE	162
APPENDICE D	
EXEMPLE DE LISTE DE LIMITES	163

LISTE DES FIGURES

Figure		<i>Page</i>
4.1	Disposition des lieux	61
4.2	Distribution des rôles dans la communauté BDSM de Montréal	105
4.3	Une soirée typique – plan de la salle	128

LISTE DES TABLEAUX

Tableau		<i>Page</i>
4.1	Grille d'observation	41
4.2	Description des participants	56
4.3	Comparaison entre les rôles et l'âge, le sexe et l'orientation sexuelle	58
4.4	Comparaison entre le sexe et l'orientation sexuelle et l'âge	59
4.5	Catégories de pratiques BDSM	108

RESUME

Si la communauté BDSM [bondage/discipline, domination/soumission, sadomasochisme] montréalaise se fait de plus en plus visible par ses soirées thématiques, ses festivals, ses donjons, ses ateliers et ses boutiques spécialisées, les codes qui dépeignent cette sous-culture sexuelle caractérisée, entre autres, par l'érotisation de la douleur restent peu connus. En effet, peu a été écrit sur le fonctionnement du BDSM et les paramètres sociaux dans lesquels il survient, ce qui crée une réticence à comprendre le BDSM comme une interaction sociale plutôt qu'une forme de violence, comme l'héritage intellectuel le conceptualise. Afin de mieux décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM de la grande région de Montréal, de l'observation participante a été effectuée pendant près d'un an dans un donjon populaire de la région. Une brève description de l'âge, du sexe, du lieu de résidence, de l'orientation sexuelle et du rôle des participants aux soirées est effectuée et un glossaire des termes et concepts issus de la communauté est élaboré. Le lieu ainsi que la répartition des participants dans ce lieu sont décrits. Les protocoles constituant la communauté sont regroupés en sept catégories : protocole de sécurité, protocole postural, protocole langagier, protocole vestimentaire, protocole de socialisation, protocole de propriété et de jouissance et protocole de sexualité. Ensuite, une description des rôles ainsi que des pratiques est élaborée, puis une soirée typique est décrite. Finalement, les limites et implications de l'étude sont discutées.

Mots-clés : communauté BDSM; sadomasochisme; scénarios sexuels; observation participante

PRELUDE

Un peu comme tout le monde, j'ai toujours su que le BDSM existait, sans trop être consciente de l'ampleur du phénomène. Tout a commencé quand, il y a maintenant quatre ans de cela, ma curiosité sexologique, mélangée à un pur hasard, m'a amenée à visiter la communauté fétichiste montréalaise. J'étais désireuse d'en apprendre plus sur l'aspect de la sexualité humaine que l'on peut appeler « hors-norme », mais que plusieurs appellent « déviante ». J'ai découvert dans cette communauté une grande diversité de pratiques, de fantasmes et de fétiches, mais aussi de personnes. À ma troisième ou quatrième sortie dans un des clubs fétiches montréalais, une dame m'a parlé d'un site de réseautage où tous les adeptes se rencontrent pour discuter et pour planifier des événements. Le soir venu, j'ai visité ce site et c'est à ce moment que j'ai réalisé l'ampleur de la communauté BDSM montréalaise.

J'ai découvert, sur ce site, une vaste communauté de gens pratiquant le BDSM. Cette communauté me parut structurée et intelligible, mais surtout active. J'ai pu y voir que, simplement à Montréal, une centaine de personnes se rejoignent presque toutes les fins de semaine pour vivre ensemble leur passion : le BDSM. J'ai lu, sur ce site, des témoignages touchants de gens pour qui le BDSM représente une expérience d'une intensité sexuelle et émotionnelle incomparable; d'autres pour qui le BDSM constitue le seul moyen qu'ils ont trouvé pour se sentir eux-mêmes. Je ne pouvais accepter que l'on ne connaisse pas ou peu l'existence de cette communauté et encore moins comment elle se structure. J'ai donc décidé d'y jeter un coup d'œil dans le cadre de mon mémoire. La communauté BDSM montréalaise a une voix et elle se devait d'être entendue.

Mon intégration à la communauté s'est faite graduellement et sans heurts particuliers. Je me suis rapidement rapprochée de certains jeunes de mon âge, qui m'ont accompagnée à mes premières sorties publiques. J'y ai été très bien accueillie, même si au départ, je ressentais certaines craintes quant à ma sécurité. Je crois bien que toute jeune fille qui n'est pas familière avec le BDSM a de quoi craindre lors de sa première sortie seule dans un donjon! J'ai été agréablement surprise de constater que le respect d'autrui est une valeur primordiale dans la communauté et se ressent beaucoup plus que dans plusieurs clubs de la Main. Les membres de la communauté m'ont accueillie à bras ouverts et ont respecté, quoiqu'avec un peu de scepticisme parfois, le fait que j'y étais en tant que sexologue et non en tant qu'adepte.

Mon expérience dans la communauté a transformé ma vision de la sexualité et de l'humain. J'y ai rencontré des personnes aussi intelligentes que passionnantes. Certaines pratiques m'ont beaucoup confrontée à ce que l'on peut considérer comme étant sain, mais d'autres m'ont montré que le BDSM pouvait aussi être source de douceur et d'amour. Beaucoup ont pris le temps de m'expliquer, de me montrer, de verbaliser les us et coutumes de la communauté. Ma voix, c'est la leur. Mon objectif n'est pas de me positionner en faveur ou en défaveur du BDSM, ni de convaincre quiconque de le faire. Mon objectif est plutôt de décrire ce que j'ai vu et ce qu'on m'a dit. Ce mémoire, c'est un hymne à la communauté BDSM montréalaise.

Je suis extrêmement reconnaissante de cette aventure dans un monde qui parfois me semblait irréel, mais qui est pourtant bien réel et coutumier dans la vie de plusieurs Montréalais. J'espère, avec ce travail, faire honneur à tous ceux que j'ai rencontrés lors de mon court passage dans une communauté extraordinairement riche de savoirs, de passion et de sagesse.

INTRODUCTION

Alors que plusieurs références tendent à illustrer le BDSM [bondage/discipline, domination/soumission, sadomasochisme] comme une maladie mentale, les recherches plus récentes ne semblent pas aller dans cette direction (Brown, 2010; Connolly, 2006). Certains chercheurs ont démontré que les personnes pratiquant le BDSM présentent, en général, un profil psychologique stable et non pas atypique (Richters et al., 2008; Connolly, 2006; Williams, 2006). De plus, les relations BDSM semblent être sources d'une grande satisfaction (Dancer, Kleinplatz et Moser, 2006) et présenteraient des niveaux exemplaires d'intimité et de communication (Williams, 2006; Kleinplatz, 2006).

Pourtant, les psychothérapeutes continuent à croire que le BDSM est pathologique et les services offerts à cette population sont inadéquats (Lawrence et Love-Crowell, 2008; Williams, 2006; Kolmes, Stock et Moser, 2006; Weinberg, Williams et Moser, 1984). En effet, un nombre limité d'auteurs s'est penché sur la communauté BDSM afin de mieux comprendre les pratiques BDSM et les interactions qui en relèvent (Brown, 2010; Newmahr, 2008; Moser, 1998). Une méconnaissance du BDSM entraînerait des préjugés sociaux (Wilkinson, 2009; Weiss, 2006), qui à leur tour entraînent des problèmes dans l'acceptation de soi chez les personnes pratiquant le BDSM (Nichols, 2006).

Le présent mémoire a donc pour objectif de décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM. Pour ce faire, de l'observation participante a été entreprise pendant près d'un an dans un donjon populaire de la grande région de Montréal. Le premier chapitre expose la problématique de l'étude, tandis que le deuxième recense les articles qui

abordent ce sujet et présente l'approche théorique qui sous-tend l'étude. Le troisième chapitre présente la méthodologie retenue et le quatrième expose les résultats. Finalement, le cinquième chapitre discute des résultats ainsi que des limites et implications de l'étude.

CHAPITRE I

PROBLEMATIQUE

Dans le chapitre I, un bref aperçu de ce qu'est le BDSM est d'abord présenté. Ensuite, l'existence d'une communauté BDSM est démontrée et les caractéristiques des individus pratiquant le BDSM sont exposées. Le fait que le BDSM reste aujourd'hui un sujet méconnu est démontré. Finalement, l'objectif et la pertinence de la présente étude sont présentés.

1.1 Qu'est-ce que le BDSM?

Le terme « BDSM » est généralement employé pour décrire les comportements d'échange de pouvoir et l'utilisation de douleur dans un contexte sexuel (Williams, 2006). Antérieurement appelé simplement « SM », le sigle « BDSM » est plus couramment utilisé aujourd'hui pour une meilleure représentativité de la diversité des pratiques (Williams, 2006). Ce dernier inclut trois composantes distinctes du jeu de pouvoir : le *bondage/discipline* (BD), la domination/soumission (Ds¹) et le sadomasochisme (SM). Le BD représente une combinaison entre la restriction de mouvement et la punition ou encore le contrôle du partenaire (Henkin et Holiday, 2003). Le jeu de Ds renvoie à la domination et à la soumission et représente

¹ Dans le cadre du présent travail, le vocabulaire issu du milieu ainsi que les façons d'écrire certains termes ont été conservés afin de respecter les us et coutumes de la communauté. Ainsi, par respect pour la personne dominante, le terme « Dominant » s'inscrit avec la majuscule et le terme « soumis », avec la minuscule. Dans le même ordre d'idée, le concept de domination/soumission s'écrit « Ds ».

l'échange de pouvoir ou de contrôle érotique d'un partenaire à un autre, sans nécessairement inclure la douleur physique (Henkin et Holiday, 2003). La composante SM, c'est-à-dire sadomasochiste, fait référence à l'érotisation de la douleur (Brame, Brame et Jacobs, 1993). Dans le cadre du présent travail, le terme « BDSM » sera privilégié pour inclure toutes les pratiques ne se situant pas nécessairement dans le cadre restreint d'érotisation de la douleur.

La difficulté à produire une définition consensuelle du BDSM (Moser et Madeson, 1998) illustre la nature diversifiée des pratiques qui s'en réclament. Langdridge et Butt (2004) disent du BDSM qu'il constitue un monde où rien n'est réellement ce qu'il semble être à première vue. Selon Moser et Kleinplatz (2006), il est parfois plus facile de nommer ce que le BDSM n'est pas que ce qu'il est et avant toute chose, le BDSM n'inclut pas la violence et le non-consentement. Le BDSM n'est pas non plus de l'abus, ni de l'exploitation et n'inclut jamais d'enfants ou d'animaux (Powell, 2010). De plus, Williams (2006) précise qu'il ne faut pas assumer que les joueurs s'engagent dans tous les types de jeux; chacun a des préférences et des limites différentes des autres.

Les mots « scènes » et « jeux » sont utilisés pour décrire les activités BDSM (Williams, 2006). Cette terminologie sert à différencier la réalité de la fantasmagorie et à illustrer qu'il y a une « arrière-scène » où les joueurs peuvent prendre du recul quant à leur personnage (Langdridge et Butt, 2004). En effet, Caillois (1967) définit le jeu comme étant une activité : 1) libre, c'est-à-dire volontaire; 2) circonscrite dans le temps et l'espace; 3) dont le déroulement est incertain et laisse place à l'initiative du joueur; 4) improductive en termes de biens ou de richesse; 5) soumise à des règles et législations; et 6) fictive, c'est-à-dire dans une réalité secondaire à la vie courante. Les pratiques BDSM seraient donc perçues comme étant une activité distincte de la réalité. À l'extérieur de la scène, le Dominant n'est pas une personne cruelle et le soumis n'est pas nécessairement une personne passive (Weinberg, 2006). Le BDSM est un jeu où des adultes responsables peuvent transgresser les normes de

socialisation et mettre en scène leurs fantasmes de manière sécuritaire et consensuelle pour échapper temporairement à la vie quotidienne (Williams, 2006; Weinberg, 2006).

Le BDSM est donc un jeu, une mise en scène où les personnes adoptent un rôle prédéterminé et participent à des séances encadrées dans le temps où il y a généralement une personne qui donne et une personne qui reçoit des sensations de douleur ou des scénarios d'échange de pouvoir.

1.2 La communauté

1.2.1 Une sous-culture sexuelle reconnue

Spengler (1977) a été un des premiers auteurs à décrire le BDSM comme une sous-culture sexuelle, qu'il présente comme un système social dans lequel des normes spéciales de comportements sont valides et dévient des normes imposées par le système social, ce dernier étant utilisé comme point de référence permettant l'émergence du comportement déviant. Aujourd'hui, on retrouve une acceptation de cette sous-culture dans la plupart des écrits (Newmahr, 2008; Weinberg, 2006; Williams, 2006; Beckman, 2001; Palandri et Green, 2000; Moser, 1998).

La communauté BDSM a fait l'objet de quelques études aux États-Unis (Stiles et Clark, 2011; Brown, 2010; Powell, 2010; Newmahr, 2008; Moser, 1998; Weinberg, Williams et Moser, 1984), en France (Sammoun, 2004; Poutrain, 2003), ainsi qu'en Angleterre (Beckman, 2001). Toutefois, les grandes études sur le comportement sexuel effectuées à ce jour ont exclu les comportements BDSM; les estimations de l'incidence et de la prévalence du phénomène sont donc rudimentaires. Selon l'enquête de Janus et Janus (1993), 14 % des hommes et 11 % des femmes ont eu dans leur vie une forme de pratique BDSM de manière consensuelle. Selon leurs estimations et leur expérience sur le terrain, Moser et Kleinplatz (2006) croient

qu'environ 10 % de la population générale pratiquerait une forme de BDSM. Cette estimation n'est pas démontrée, mais il est toutefois raisonnable de croire que l'abondance de livres et de sites Internet consacrés au BDSM ne serait pas telle s'il n'y avait pas un marché pour y répondre. Il y aurait des communautés BDSM dans la plupart des grandes villes des pays industrialisés, mais ces communautés passent généralement inaperçues (Brown, 2010). Les informations permettant de repérer et de participer aux activités des sous-cultures sexuelles marginales sont, depuis des années, socialement réprimées (Rubin, 1999).

1.2.2 Des représentations sociales qui ont des impacts sur les adeptes

Même si la communauté BDSM reste cachée, les pratiques BDSM sont de plus en plus visibles dans les médias (Wilkinson, 2009; Weiss, 2006). Une plus grande visibilité est-elle signe d'une plus grande acceptation sociale? Difficile à dire pour l'instant, selon plusieurs auteurs; cette visibilité aurait l'avantage d'affirmer l'existence de la communauté, mais une plus grande visibilité engendre le risque d'une plus grande hostilité (Wilkinson, 2009; Weiss, 2006). Selon Weiss (2006), les représentations du BDSM dans les médias se font selon deux mécanismes distincts : l'acceptation par la normalisation ou la compréhension par la pathologisation. Dans le premier mécanisme, le BDSM est accepté s'il s'insère dans une sexualité normative. Dans le deuxième, le BDSM est perçu comme le symptôme d'une personne déviante ou malade. Avec l'aide de ces mécanismes d'acceptation ou de compréhension, le public flirte avec le danger et l'excitation, tout en renforçant les limites entre la sexualité normative privilégiée et la sexualité pathologique et anormale. Les représentations du BDSM sont consommées à distance par un public qui se sustente, à partir d'une position détachée et sécuritaire, d'un simple aperçu de ce désir alternatif. Malgré cette grande visibilité, les individus pratiquant le BDSM sont souvent victimes des préjugés sociaux véhiculés à l'égard de leurs pratiques (Nichols, 2006; Damon, 2002).

Selon Rubin (1999), le système de valeurs occidental établit que « la sexualité qui est "bonne", "normale" et "naturelle" doit idéalement être hétérosexuelle, maritale, monogame, reproductive et non-commerciale » (p. 152, traduction libre). Toute forme de sexualité qui se tiendrait à l'extérieur de ces critères, comme l'utilisation de jouets sexuels ou la fétichisation, par exemple, serait considérée comme pathologique ou dangereuse. Plus précisément, Yost (2009) identifie quatre sources de stigmatisation du BDSM : la religion, qui associe le BDSM à l'immoralité; le féminisme, qui lie le BDSM à la violence sexuelle; la psychiatrie, qui lie le BDSM à la maladie mentale; et les médias, qui associent le BDSM à la violence et au crime. Selon Califia (1980), les concepts liés au BDSM ont été, tout comme la majorité des comportements sexuels minoritaires, dénaturés et mystifiés par les médias, la psychologie clinique et le mouvement contre la pornographie. Cette pénurie d'informations sur le BDSM serait un mécanisme de contrôle social, la logique étant que si les images disponibles sont dégoûtantes ou simplement inexistantes, les gens ne risquent pas l'envie d'expérimenter le BDSM. Wright (2006), porte-parole du *National Coalition for Sexual Freedom*, considère également que la discrimination que subissent les personnes pratiquant le BDSM provient de l'opposition promulguée par les instances féministes. Ces individus sont affectés par ces préjugés, comme le montre l'étude de Damon (2002), qui estime que les hommes dominants adhèrent, de par leurs activités BDSM, aux normes de genre et ont donc une meilleure estime d'eux-mêmes, comparativement aux hommes soumis, qui eux transgressent ces normes et rapportent une plus faible estime d'eux-mêmes. Cette faible estime amène également les hommes soumis à rapporter des attitudes plus sexistes que les hommes dominants.

Les préjugés sociaux véhiculés à l'égard du BDSM entraînent les joueurs à développer des problèmes dans l'acceptation de soi (Nichols, 2006). De plus, ce stigmatisme fait en sorte que les joueurs doivent vivre le BDSM dans le secret et utiliser des stratégies de dissimulation pour se protéger (Stiles et Clark, 2011; Brown, 2010).

1.2.3 Une réalité sous-étudiée

Même si la communauté BDSM montréalaise se fait de plus en plus visible par ses soirées thématiques, ses festivals, ses donjons, ses ateliers et ses boutiques spécialisées, les codes qui dépeignent cette sous-culture sexuelle restent peu connus. En effet, la sous-culture BDSM serait sous-étudiée (Brown, 2010); peu a été écrit sur le fonctionnement du BDSM et les paramètres sociaux dans lesquels il survient, ce qui crée une réticence à comprendre le BDSM comme une interaction sociale plutôt qu'une forme de violence, comme l'héritage intellectuel (par ex., Kraft-Ebbing, Marquis de Sade, von Sacher-Masoch) le conceptualise (Newmahr, 2008). Pourtant, selon Moser et Kleinplatz (2006), l'étude du BDSM serait nécessaire à une compréhension plus complète de la sexualité.

Plusieurs auteurs ont écrit à propos de leur expérience personnelle avec le BDSM, mais peu de chercheurs ont spécifiquement étudié les communautés BDSM (Guidroz, 2008). La plupart des études récentes enquêtent sur le profil psychologique des participants ou font leurs études auprès de participants trouvés sur Internet, alors que ces derniers sont souvent reconnus comme étant des fraudeurs (Newmahr, 2010). Il semblerait bien difficile d'enquêter sur la population qui pratique le BDSM. Selon Guidroz (2008), cette population serait difficile à trouver pour les chercheurs, le dévoilement n'étant pas la norme. Beaucoup de participants ont une peur irrationnelle de se faire voir dans les événements par une connaissance et la protection des membres devient donc très importante (Brown, 2010). Plusieurs chercheurs qui ont voulu s'aventurer dans la communauté BDSM ont eu de la difficulté à s'y faire accepter. Avant de commencer son étude aux États-Unis, Powell (2010) avait vécu une courte relation de nature BDSM, mais n'avait pas intégré la communauté. Lorsqu'il a voulu recruter des participants pour effectuer des entrevues, il a dû faire face à plusieurs résistances: sa connaissance du BDSM en privé ne faisait pas de lui une personne en qui les membres pouvaient avoir confiance. Il raconte qu'il a fallu que quelqu'un de la communauté endosse son étude, puis qu'un habitué le « teste »

lors de sa première entrevue (c.-à.-d. « *my study needed to be given the 'sniff test'* », p. 38). Malgré ces épreuves, il n'a atteint que 30 % de son objectif de recrutement. Toujours aux États-Unis, Brown (2010), qui avait déjà fréquenté la communauté avant d'y faire une immersion, croit que les membres de la communauté ont accepté sa présence facilement parce qu'elle connaissait déjà les codes de la communauté (c.-à.-d. « *I was 'in the know' about the lifestyle* », p. 39). Elle n'était toutefois pas perçue comme une chercheuse, mais comme une des leurs qui se trouve à faire un devoir sur le BDSM. Par contre, lorsqu'elle mettait l'accent sur son rôle en tant que chercheuse (par ex., pour demander des entrevues), les membres, qui s'étaient dit ravis de l'aider au départ, semblaient hésitants.

Le phénomène de communauté est donc bel et bien présent chez les personnes pratiquant le BDSM. On en retrouve des traces un peu partout sur le globe, mais peu d'études se sont concentrées sur l'analyse de ces communautés et la manière dont elles se structurent. Cette absence d'études amène une incompréhension du phénomène et une marginalisation des individus.

1.3 Les joueurs

1.3.1 Des individus bien adaptés

Bien qu'il puisse être courant d'assumer que les individus pratiquant le BDSM sont inadaptés sur le plan psychosocial, les études montrent que ces individus sont en général scolarisés et bien adaptés à leur environnement social (Williams, 2006). Dans leur étude sur 184 individus recrutés dans des clubs SM, Sandnabba et al. (2002) ont découvert que plus du tiers des répondants possédaient un diplôme universitaire et que le revenu moyen de l'échantillon était plus élevé que celui de la population générale. Des données démographiques similaires se trouvent dans d'autres études (Connolly, 2006; Damon, 2002; Moser et Levitt, 1987; Breslow, Evans et Langley,

1985). Powell (2010), qui a enquêté sur le BDSM aux États-Unis, décrit les membres de la communauté qu'il a rencontrés comme étant « très intelligents et remarquablement articulés » (p. 54, traduction libre).

De plus, la plupart des études tiennent pour acquis que les personnes pratiquant le BDSM ont un trouble psychologique (Brown, 2010). En effet, le sadomasochisme dans sa forme clinique a été associé à plusieurs problèmes de santé mentale dans les écrits, comme les troubles anxieux, la dépression, le trouble obsessionnel compulsif, le narcissisme, la paranoïa et le trouble de personnalité limite (Connolly, 2006). Toutefois, lorsqu'on observe plus amplement la nature de ces écrits, on remarque qu'ils sont d'appartenance psychanalytique, qu'ils n'ont pas fait l'objet d'une recherche empirique, qu'ils présentent un discours hypothétique, ou qu'ils sont issus de l'étude d'un seul cas problématique (Connolly, 2006). Également, ils datent souvent de la première moitié du XXe siècle, alors que le BDSM était encore considéré comme une maladie mentale. Une étude récente auprès de 132 adeptes a démontré que les gens pratiquant le BDSM ne présentent pas plus de psychopathologies que la population générale, à l'exception de traits de personnalité narcissiques et de symptômes dissociatifs non spécifiques, qui sont apparus plus élevés que la moyenne dans cet échantillon (Connolly, 2006). Il s'agit toutefois d'une unique étude dont les résultats demanderaient à être confirmés.

Richters et ses collaborateurs (2008) ont utilisé certaines données provenant d'une étude nationale pour comparer la santé mentale et sexuelle des gens qui ont eu et qui n'ont pas eu de rapports BDSM par le passé (« dans la dernière année »). À partir d'un échantillon d'hommes et de femmes, ils ont constaté que les gens ayant eu des rapports BDSM n'étaient pas significativement plus enclins à avoir été forcés à participer à des activités sexuelles, à faire l'objet de difficultés sexuelles et à vivre de la détresse psychologique que les gens n'ayant pas eu des rapports BDSM.

1.3.2 Des relations satisfaisantes

Les données concernant les relations interpersonnelles dans un contexte BDSM restent sommaires. Selon Sandnabba et al. (2002), les préférences sadomasochistes semblent mener à des difficultés à établir une relation stable, surtout en raison du faible taux de femmes dans le milieu. En effet, 45 % des hommes de leur échantillon (n = 162) étaient célibataires. Toutefois, notons que les individus ont été recrutés dans des clubs sadomasochistes, et pouvaient donc être à la recherche de partenaires. Dancer, Kleinplatz et Moser (2006) ont étudié ce qu'on appelle la relation de Ds 24/7, qui se caractérise par la continuité du jeu Maître/esclave (24 heures sur 24, 7 jours sur 7). Chez les 146 esclaves interrogés (66 hommes et 80 femmes), 88 % ont indiqué être satisfaits ou complètement satisfaits de leur relation, dont la durée moyenne était de 41,2 mois (environ 3 ans et demi). Certains auteurs parlent de la relation de Ds comme étant caractérisée par des niveaux plus élevés de confiance, d'intimité et de partage (Williams, 2006). Kleinplatz (2006) considère même que la compréhension de la sexualité, des relations érotiques et des stratégies de communication développées par les gens pratiquant le BDSM peuvent servir de leçons pour le traitement de difficultés sexuelles. Selon elle, alors que la majorité des couples en thérapie recherchent la simple fonctionnalité sexuelle, les couples BDSM recherchent une connexion intense et érotique qui demande une communication sophistiquée et qui transcende les niveaux habituels d'intimité. Langdridge et Butt (2004) abondent dans le même sens et ajoutent que, comparativement aux couples où il est attendu que les partenaires connaissent intuitivement les besoins de l'autre, les couples BDSM mettent explicitement l'accent sur l'égalité, le respect mutuel et la connaissance de l'autre. La confiance, l'intimité, le partage et la communication sont des facteurs importants dans le jeu BDSM et se reflètent donc dans les relations amoureuses (Williams, 2006; Kleinplatz, 2006).

1.3.3 Des services inadéquats

Outre les ressources pathologisant le BDSM, les professionnels ont accès à peu de ressources permettant de comprendre les codes qui régissent cette sous-culture afin de répondre aux besoins entre autres éducatifs, préventifs et psychologiques des adeptes.

Selon Nichols (2006), parmi les personnes consultant pour une problématique en lien avec le BDSM, ce sont les nouveaux adeptes qui sont les plus visibles en thérapie; ils recherchent bien souvent l'approbation du thérapeute et nécessitent un travail au niveau de l'image de soi, des habiletés sociales et de la peur d'être « découverts ». Même si les adeptes consultent majoritairement pour des raisons qui ne sont pas liées à leur vie sexuelle (Lawrence et Love-Crowell, 2008; Nichols, 2006), il se peut que leurs pratiques BDSM aient des conséquences sur leur santé mentale, par exemple de l'anxiété, de la dépression ou de l'isolement vécu par peur de dévoilement (Nichols, 2006).

Selon Weinberg, Williams et Moser (1984), les concepts traditionnels caractérisant le sadomasochisme de perversion ou de psychopathologie sont déconnectés des expériences et des pratiques des individus en raison de la surgénéralisation issue des cas lourds portés à l'attention de cliniciens. Les individus pratiquant le BDSM se plaignent que les cliniciens ne comprennent pas leur dynamique relationnelle et qualifient leurs pratiques de pathologiques (Williams, 2006). Ce problème proviendrait des différences notables entre la définition du BDSM qui est issue de la communauté, où le BDSM est vu comme étant consensuel et subjectif, et la définition clinique du sadisme et du masochisme, où les pratiques sont non-consensuelles et pathologiques (Kolmes, Stock et Moser, 2006). En effet, les articles recensés par Lawrence et Love-Crowell (2008) indiquent que plusieurs psychothérapeutes semblent posséder des informations limitées ou erronées sur la pratique du BDSM, ce qui entraîne une pathologisation inappropriée des activités

BDSM pouvant créer des dommages non intentionnels auprès des clients (Kolmes, Stock et Moser, 2006). Beaucoup de psychothérapeutes seraient également inconfortables avec des clients pratiquant le BDSM et certains emploieraient des pratiques non-éthiques ou inutiles face à ces personnes (Lawrence et Love-Crowell, 2008). Selon Kolmes, Stock et Moser (2006), jusqu'à ce que les pratiques et styles de vie BDSM soient inclus de manière routinière dans la formation des thérapeutes et jusqu'à ce que le BDSM soit reconnu en tant que sous-culture nécessitant des connaissances, des habilités et une sensibilité particulières, le risque que les thérapeutes puissent offrir des services inadéquats aux personnes pratiquant le BDSM reste présent.

Les individus pratiquant le BDSM présenteraient donc, en général, un profil psychologique stable et non pas atypique. De plus, les relations BDSM semblent être sources de satisfaction, d'intimité et de communication, mais il se peut que la recherche de partenaires soit une source de difficultés. Pourtant, les psychothérapeutes continuent à croire que le BDSM est pathologique et ne peuvent fournir des services adéquats et adaptés à cette population.

1.4 Objectif

L'approche développée dans le cadre du présent mémoire propose une décentration des individus qui pratiquent le BDSM pour se recentrer sur l'organisation sociale, la sous-culture, les codes et les scénarios sexuels BDSM. Comme le démontrent les écrits, la culture BDSM est complexe et possède ses propres pratiques, scripts, codes, valeurs, règles, normes et langage. On peut en déduire qu'il y a encore beaucoup à apprendre pour comprendre la sous-culture du BDSM.

Le présent mémoire a donc comme objectif de décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM de la grande région de Montréal.

1.5 Pertinence

La description de codes et scénarios sexuels issus de la communauté BDSM montréalaise permettra de contribuer aux connaissances existantes sur le BDSM, qui sont peu nombreuses. De plus, cette étude constitue la première étude connue effectuée auprès de la communauté montréalaise. Les nouvelles connaissances permettront de documenter un pan de la diversité dans la sexualité et ainsi, de contribuer au champ multidisciplinaire qu'est la sexologie.

Mieux comprendre la communauté BDSM pourrait permettre à long terme de mieux adapter les services offerts aux personnes pratiquant le BDSM et de planifier de nouvelles ressources pouvant répondre à des besoins encore inconnus par les communautés scientifique et thérapeutique. Également, une telle étude pourrait contribuer à réfuter les préjugés et opinions non fondées véhiculés dans la société et à partager la réalité du vécu de la communauté et ses individus.

CHAPITRE II

CADRE CONCEPTUEL

Au chapitre II, l'état des connaissances en lien avec la sous-culture du BDSM est dépeint en premier lieu et se déploie en trois sections : la communauté BDSM, la soirée BDSM et les pratiques BDSM. En second lieu, l'approche théorique retenue pour la présente étude est présentée.

2.1 État des connaissances

2.1.1 Une communauté structurée

Même si peu de chercheurs ont étudié la communauté BDSM, ceux qui l'ont fait sont unanimes : un peu partout dans le monde se trouvent des communautés dynamiques et structurées qui regroupent des centaines de personnes pratiquant le BDSM.

2.1.1.1 Un lieu pour se regrouper

La communauté BDSM est un lieu de rassemblement pour les personnes ayant un intérêt pour le BDSM, mais peu s'entendent sur une définition claire de ces pratiques. Weinberg et ses collaborateurs (1984) identifient cinq composantes qui sont essentielles à tout ce qui réfère au BDSM : 1) l'apparence d'une relation de domination et de soumission; 2) un jeu de rôle; 3) un consentement à participer au

jeu; 4) un contexte sexuel; et 5) une définition mutuelle que l'activité constitue une pratique BDSM. Les participants apprendraient l'existence de cette sous-culture sexuelle à travers les livres et magazines ou en rencontrant une personne en faisant partie (Guidroz, 2008).

Langdrige et Butt (2004) ont analysé les thèmes discursifs de pages Internet en lien avec le BDSM (en prenant soin d'exclure les pages publicitaires et les pages de nature pornographique). Les discours analysés tentaient de dissiper les mythes évoquant que l'intérêt dans le BDSM provient de traumatismes de l'enfance ou d'une psychopathologie. Les auteurs notent toutefois que très peu de discours démontrent un désir d'accoler une cause au BDSM. Ceci pourrait, entre autres, être attribuable au fait que la visibilité grandissante du BDSM et l'accessibilité à du matériel académique au sujet du BDSM réduit l'isolement individuel et permet la création d'une communauté. Cette communauté serait en mesure de résister aux discours empreints de jugements ou de tout simplement refuser l'articulation d'un tel discours. Ensuite, de manière contradictoire, la plupart des discours présentent le BDSM comme une simple variation à la sexualité et établissent des normes pour rendre les pratiques saines, sécuritaires et consensuelles, tandis que d'autres écrits tentent d'opposer le BDSM à la sexualité non-BDSM (qualifiée de « vanille » dans le milieu BDSM) et le présentent comme une identité transgressive. Les auteurs comparent cette vague d'écrits à une étape de transgression essentielle dans l'acquisition d'une citoyenneté sexuelle. De surcroît, les discours élaborent sur l'importance de signer un contrat entre les partis et valorisent le jeu sain, sécuritaire et consensuel. L'accent est mis sur la nécessité – plutôt que la simple désirabilité – d'une communication ouverte entre les partenaires.

Moser (1998) identifie deux raisons qui incitent les joueurs à se regrouper : 1) les évènements sociaux seraient une occasion d'afficher son propre style de comportements BDSM devant autrui; et 2) les soirées ont également une fonction sociale, c'est-à-dire qu'elles permettent aux personnes ayant des intérêts similaires de

se rejoindre pour interagir sur des sujets liés ou non au BDSM. Newmahr (2008), qui a participé aux activités d'une communauté BDSM des États-Unis pendant plus de quatre ans, considère que les individus ne sont pas attirés par la communauté BDSM parce qu'ils sont sadiques ou masochistes, mais plutôt parce qu'ils se sentent différents de la norme (« *outsiders* », p. 632), marginaux et recherchent un sentiment d'appartenance. Les participants qu'elle a interviewés ont fréquemment fait référence au fait d'avoir trouvé un foyer dans la communauté BDSM (« *having found a home* », p. 633). Ces données diffèrent de la tendance générale indiquant que les adeptes se rassemblent en raison de leurs intérêts spécifiques (Weinberg, 2006).

Newmahr (2008) explique également que le statut d'un joueur dans la communauté est tributaire de son expérience, son niveau de sécurité, son implication dans la communauté et sa pratique des jeux nécessitant de l'entraînement, du talent et de la pratique. La socialisation semble en effet importante dans la communauté BDSM et les soirées qui y sont organisées seraient un bon endroit où trouver des partenaires potentiels et où partager ses expériences. Les rencontres pour jouer ou simplement pour socialiser sont fréquentes, le fait de passer du temps avec d'autres joueurs étant un soulagement au secret qu'est le fait de pratiquer le BDSM (Moser et Madson, 1996). La réputation serait un facteur important dans le choix d'un partenaire éventuel et jouerait comme mécanisme de contrôle social dans la communauté; les joueurs qui sont considérés comme n'étant pas sécuritaires auraient de la difficulté à se trouver des partenaires (Weinberg, 2006).

2.1.1.2 Une diversité de participants

Les écrits recensent différents rôles issus de la communauté BDSM et chaque auteur semble en avoir sa propre définition. Les rôles auxquels les auteurs se réfèrent le plus souvent sont les suivants (Williams, 2006) :

- le Dominant : celui qui assume le contrôle dans la relation;
- le soumis : celui qui offre le contrôle à un Dominant;

- l'esclave : celui qui apprécie la soumission profonde;
- le *switch* : celui qui ressent le besoin de domination et de soumission.

Différents auteurs mentionnent également les rôles de Maître, sadique et masochiste, sans toutefois les définir (Brown, 2010; Yost, 2009; Newmahr, 2008; Sandnabba et al., 2008; Williams, 2006; Damon, 2002; Weinberg et al., 1984). Ces autres rôles semblent être perçus comme des caractéristiques des participants plutôt que des rôles en soi. Certains utilisent aussi les termes « *top* » et « *bottom* » pour parler respectivement de celui qui contrôle et celui qui offre le contrôle (Yost, 2009). Brown (2010) mentionne aussi le rôle de *kinkster* comme étant « une personne *kinky*, mais qui n'apprécie probablement pas la domination et la soumission », ainsi que le rôle de fétichiste, c'est-à-dire « une personne avec une fixation ou une obsession » (p. 117, traduction libre). Elle ne décrit toutefois pas la manière dont s'articulent ces rôles dans la communauté. Powell (2010) souligne que les rôles seraient extrêmement importants pour les joueurs.

Newmahr (2010) observe que les participants remettent fréquemment les agissements d'autrui en question s'ils ne correspondent pas aux normes reliées à leur rôle. Elle mentionne avoir fréquemment entendu des commentaires du genre « Arrête de m'interrompre, je croyais que tu étais un soumis! » ou « Ce n'est pas très dominant de ma part, je le sais » (Newmahr, 2008, p. 638, traduction libre). Selon elle, ces remises en question ont également comme fonction d'instaurer les paramètres d'un comportement approprié pour chaque rôle.

En plus des différents rôles, il y aurait aussi différentes catégories de joueurs : ceux qui pratiquent le BDSM dans le cadre d'une relation, ceux pour qui le BDSM est un mode de vie, ceux qui participent dans des groupes ou des clubs spécialisés et ceux qui le font de manière commerciale (Dancer, Kleinplatz et Moser, 2006). Newmahr (2008) décrit aussi les membres de la communauté qu'elle observe comme ayant deux caractéristiques apparentes : l'obésité et la non-conformité aux stéréotypes

de genre ou l'absence de balises quant à la féminité et la masculinité. Ces caractéristiques ont aussi été observées par Brown (2010).

2.1.1.3 La négociation et la sécurité

Il semble que les communautés soient autosuffisantes en termes d'éducation et de prévention. Des démonstrations sont offertes pour expliquer plusieurs pratiques BDSM et des mesures de sécurité essentielles y sont abordées (Moser, 1998). Les membres des communautés BDSM à travers le monde basent leurs pratiques sur le crédo « *Safe, sane and consensual* », qui signifie que toutes les pratiques se doivent d'être sécuritaires, saines et consensuelles (Brown, 2010; Powell, 2010; Williams, 2006; Moser, 1998). L'accent est mis sur la communication, la négociation et le consentement égaux et honnêtes, puisque dans tout jeu, la confiance mutuelle est fondamentale et les limites et préférences des partenaires doivent être respectées (Williams, 2006; Brame, Brame et Jacobs, 1993). La participation forcée n'est pas acceptée dans la culture BDSM; seule l'illusion que les individus sont victimes de coercition est permise (Weinberg, 2006). L'accord sur les différentes normes et valeurs de la communauté serait un moyen de diminuer les risques liés aux pratiques (Weinberg, 2006). Selon Newmahr (2010), la notion de sécurité dans la communauté BDSM n'est pas seulement une question de technique, mais aussi de discours. Ce discours est au centre de la communauté, qui l'utilise pour se dissocier de la criminalité et de la maladie mentale.

Dans les relations et mises en scène BDSM, la négociation est à la base du consentement. Les joueurs s'entendent sur les pratiques qui auront lieu pendant une scène et discuteront des limites de chacun (Weinberg, 2006). Les joueurs utilisent un mot de sécurité (angl. *safeword*) pour aviser le partenaire dominant qu'il approche ou a dépassé une limite (Connolly, 2006; Weinberg, 2006; Henkin et Holiday, 2003). Certaines personnes dominantes testent les limites de la personne soumise et se permettent occasionnellement de repousser la limite qui avait été négociée lorsqu'ils

connaissent bien l'autre personne. Cette transgression n'est pas perçue comme une violation; le fait de repousser les limites ajouterait un sentiment d'authenticité et de réalisme à la scène et plusieurs soumis apprécient cette incartade (Weinberg, 2006). Dans de telles circonstances, la négociation des mots de sécurité, par exemple « jaune » pour ralentir et « rouge » pour arrêter, devient primordiale (Weinberg, 2006).

La communauté BDSM est empreinte de codes, de normes et de règles qui lui sont propres. Des mécanismes d'autorégulation semblent être mis en place en ce qui a trait à la sécurité et aux différents rôles et pratiques qui constituent la communauté BDSM.

2.1.2 La soirée BDSM : lieu de plaisir et de socialisation

En plus des séances de démonstrations offertes aux joueurs, la communauté BDSM est caractérisée par des soirées de jeu, où les membres se rejoignent pour jouer et discuter.

2.1.2.1 Les caractéristiques d'une soirée BDSM

Les soirées se déroulent majoritairement dans des endroits appelés donjons ou salles de jeu (Henkin et Holiday, 2003), qui peuvent être des maisons, des espaces commerciaux loués pour l'évènement (Moser, 1998), des clubs fétichistes ou des clubs échangistes (Poutrain, 2003). Les donjons offrent des endroits où socialiser, mais surtout l'espace, l'équipement et l'insonorisation adéquats pour pratiquer le BDSM (Newmahr, 2008). Les donjons sont généralement remplis de stations servant à immobiliser un individu, comme des tables, des croix (en forme de X ou de T), des crochets ou des élingues fixés au mur ou au plafond. Les individus apportent leurs propres jouets (par ex., fouets ou menottes) et, suite à la négociation des pratiques, s'installent sur une station inutilisée.

Moser (1998) avance que les joueurs sont attirés vers les soirées publiques, car celles-ci leur permettent d'être eux-mêmes et de valider leurs comportements. Certains fréquenteraient plutôt les soirées pour des raisons d'éducation, c'est-à-dire assister à des démonstrations ou discuter de pratiques sécuritaires avec les autres joueurs. Il souligne que les joueurs arrivent généralement en couple (peut varier d'une relation à long terme à une première rencontre), en groupe d'amis ou seuls, avec l'espoir de rencontrer un nouveau partenaire. Certains couples bien établis auraient parfois tendance à intégrer d'autres joueurs à leurs pratiques afin de leur enseigner diverses techniques de jeu sécuritaire.

Les soirées américaines observées par Moser (1998) peuvent inclure entre quelques personnes seulement et plus de 500 individus et un prix d'entrée est normalement exigé. Ces soirées sont généralement annoncées dans des périodiques alternatifs, sur Internet ou sont sur invitation seulement. Elles peuvent parfois être réservées aux membres d'un certain regroupement, aux personnes d'un certain rôle (par ex., femmes Dominantes et hommes soumis), d'un certain sexe (par ex., femmes seulement) ou ayant un certain fantasme (par ex., Histoire d'O). Guidroz (2008) note que certaines soirées peuvent être à thème, par exemple la vente aux enchères des services d'un Dominant ou d'un soumis afin d'amasser des fonds.

2.1.2.2 Les règlements

Moser (1998) explique que les règlements des soirées sont clairement établis et nécessitent parfois un accord signé de la part des joueurs. Ils explicitent la manière d'interagir respectueusement avec les joueurs, énumèrent les pratiques interdites et énoncent certaines règles de confidentialité, de propreté et de courtoisie. Moser énonce qu'un règlement important et répandu établit qu'il est inapproprié pour un individu d'interpeler une personne soumise sans avoir la permission préalable du Dominant.

Les vêtements les plus communs sont le corset et la lingerie pour les femmes ainsi que tout vêtement noir pour les hommes, peu importe leur rôle. Le costume, généralement fait de PVC, de cuir et de latex, est presque exclusivement de couleur noire, mais certaines femmes soumises portent également le blanc ou le rouge, une déviation de la norme qui soulève des commentaires de désapprobation de la part de certains joueurs plus puristes. Les vêtements de ville sont rarement acceptés (Moser, 1998). Selon Poutrain (2003), ce code vestimentaire sert à marquer le passage d'un monde conventionnel à un monde non conventionnel, à afficher les rôles et à dépersonnaliser le corps pour mieux s'identifier au personnage. Le collier est également un élément important du costume puisqu'il est un signe formel porté par un soumis ou un esclave pour représenter son état de soumission à un Dominant (Williams, 2006). La plupart des donjons exigent que le soumis porte un collier et Moser (1998) a observé un donjon en particulier qui a établi un code de couleur de collier qui dicte les permissions et restrictions des soumis. Les costumes sont généralement révélateurs, mais la nudité totale est rare et la personne Dominante ne se dévêt pas. Le travestisme ainsi que le fait de changer de rôles (*switch*) sont tous deux acceptés dans certains endroits, mais inappropriés dans d'autres (Moser, 1998).

Les donjons emploient souvent des moniteurs de jeu (angl. *Dungeon Master*), qui s'assurent que les règles de sécurité de l'endroit sont respectées (Moser, 1998). Par exemple, les pratiques BDSM ont rarement lieu lorsqu'un des individus impliqués est sous l'influence de l'alcool ou de drogues; plusieurs soirées acceptent la consommation modérée d'alcool et/ou de drogues, mais l'état d'ébriété n'est jamais accepté (Moser, 1998; Wiseman, 1996). Certaines pratiques plus *hard*, dangereuses ou dérangeantes peuvent également être interdites, comme le jeu de cire, la suspension, la suffocation, le jeu impliquant des fluides corporels, la pénétration génitale (Wiseman, 1996).

Les soirées BDSM, qui peuvent se dérouler à divers endroits, présentent donc divers règlements concernant le code vestimentaire, les pratiques acceptables et la

sécurité. Des moniteurs de jeu sont présents pour s'assurer du bon déroulement de la soirée.

2.1.3. Les pratiques BDSM

2.1.3.1 Le pourquoi et le comment

Beckman (2001) révèle cinq motivations qui amènent les joueurs à s'engager dans des pratiques BDSM : 1) une alternative à la sexualité génitale traditionnelle; 2) des pratiques sexualisées sécuritaires en ce qui a trait au VIH/sida; 3) une exploration des différentes dimensions du corps humain en termes de sensualité et d'émotions; 4) une opportunité pour transgresser les stéréotypes sexuels; et 5) une opportunité pour vivre une forme de spiritualité en utilisant le corps.

Selon les observations de Moser (1998), différents jeux peuvent être observés lors de soirées, mais la plupart des séances sont des variations de ligotage et de jeux incluant l'utilisation de fouets. Newmahr (2008), inspirée de son expérience d'une séance BDSM, souligne que les pratiques traditionnellement associées à de la douleur créent réellement des sensations de plaisir qui ne sont pas perçues comme de la douleur par la personne qui reçoit. Dans une scène, la tendance générale est, selon Moser, de débiter le jeu de manière douce et affectueuse pour ensuite augmenter graduellement la fréquence et la force des coups donnés, le tout entrecoupé de massages ou de caresses. Certaines séances revêtent un caractère exclusivement physique tandis que d'autres incluent un aspect psychologique, mais l'orgasme n'en est pas nécessairement la finalité. Les séances prendront parfois fin en raison de la fatigue d'un des deux joueurs, d'un sentiment d'insatisfaction quant à la séance ou d'un désir de passer à autre chose. Newmahr (2008), après sa première séance en public, rapporte avoir ressenti de la gratitude et de l'intimité pour la personne qui lui a asséné les coups de fouet. Elle note aussi que la personne qui reçoit dans une scène ressent parfois un état de conscience altéré appelé « *subspace* » ou « *bottom space* » (Newmahr, 2010).

Les pratiques BDSM font souvent l'objet de scénarios précis où chaque individu joue un rôle qui lui est préalablement assigné (Weinberg, 2006). Alison et ses collaborateurs (2001) ont dégagé quatre scénarios dans les pratiques BDSM : 1) l'humiliation; 2) la restriction physique; 3) l'hypermasculinité; et 4) l'administration de la douleur. Les femmes auraient plus tendances à préférer les thèmes associés à l'humiliation et les hommes, ceux associés à l'hypermasculinité. Selon Sandnabba et al. (2002), le nombre de sessions sadomasochistes désirées sont d'en moyenne six par mois et la majorité des participants s'engagent également dans une sexualité qualifiée de « sexe vanille », c'est-à-dire des pratiques sexuelles non-BDSM (Williams, 2006).

2.1.3.2 La sexualité dans le jeu

Selon Moser (1998), le fait de regarder des interactions de nature BDSM devient sexuellement excitant pour les joueurs ou éveille leur désir de s'engager dans de telles interactions. Il y a aussi une motivation exhibitionniste à jouer en public; certains trouvent que le regard des autres augmente leur excitation, tandis que d'autres apprécient la reconnaissance et les compliments qui suivent une séance. Selon ses observations, il conclut que même si la plupart des donjons ne présentent pas de règlements contre l'activité sexuelle, l'activité coïtale ou la recherche d'orgasme exclusivement génital est rare. Les participants questionnés à ce sujet par l'auteur considèrent que le coït est trop personnel pour être effectué en public et qu'il consiste principalement en la culmination de la soirée. Souvent, le lieu n'est pas approprié ou structuré pour permettre de telles pratiques, mais lorsque ces dernières surviennent, elles se font normalement dans un couple établi et rarement entre deux personnes qui viennent de se rencontrer. Que ce soit en public ou en privé, le coït ou la stimulation génitale menant à l'orgasme ne fait pas régulièrement partie de la vie sexuelle des joueurs, et ce, en particulier chez le couple Dominante/soumis. Toutefois, la recherche d'orgasmes reste ultimement présente dans ce type de relation.

Newmahr (2010) souligne également que le jeu génital est extrêmement rare durant les soirées, comparativement à d'autres types de jeux. Un participant qu'elle a interviewé fait la distinction entre les joueurs qui aiment les pratiques BDSM et les joueurs qui ont des pratiques BDSM (c.-à.-d. « *people who love SM, and people who do SM* », p. 329): les premiers voient le BDSM comme une fin en soi, tandis que les deuxièmes s'engagent dans ce genre de pratique dans un cadre sexuel.

Divers scénarios sont disponibles pour les personnes pratiquant le BDSM et une grande diversité de pratiques a été observée dans la communauté BDSM. La sexualité semble faire partie intégrante du BDSM, sans toutefois être génitalisée.

2.2 Approche théorique

Le présent mémoire se fonde sur la théorie des scénarios sexuels de Simon et Gagnon. Le concept de scénario (ou « *script* » en anglais) est expliqué ainsi par Gagnon :

« Notre utilisation du terme de « *script* » en référence au sexuel renvoie à deux dimensions majeures. La première concerne ce qui est externe, interpersonnel : le *script* consiste en l'organisation de normes mutuellement partagées autorisant deux ou plusieurs acteurs à participer à un acte complexe qui implique une dépendance mutuelle. La seconde concerne ce qui est interne, intrapsychique, les éléments relevant des motivations qui produisent l'excitation ou du moins un investissement dans l'activité » (Gagnon, 2005, p. 61).

Simon et Gagnon (1986) définissent les scénarios sexuels comme étant des comportements sexuels qui deviennent significatifs lorsque définis ainsi par la collectivité, les expériences interpersonnelles ou le développement individuel. Ils sont essentiellement une métaphore permettant de conceptualiser les comportements sociaux. Bozon (2009) résume ainsi cette approche : « toutes nos expériences sexuelles sont construites comme des *scripts*, c'est-à-dire qu'elles sont à la fois apprises, codifiées, inscrites dans la conscience, structurées, élaborées comme des

récits » (p. 104). Les scénarios sexuels varient d'une culture à l'autre et s'apprennent à travers la socialisation. Ils permettent à un individu d'avoir une lecture appropriée des comportements d'autrui ainsi qu'une réponse adaptée à son environnement (Blais et Côté, 2008).

Simon et Gagnon distinguent trois types de scénarios sexuels : les scénarios culturels, interpersonnels et intrapsychiques. Tout d'abord, les scénarios sexuels culturels sont les prescriptions collectives dictant les interdits et les recommandations (Bozon, 2009). Les scénarios culturels traitant de la sexualité représentent les sources les plus fondamentales de l'influence sociale qui s'exerce sur les comportements sexuels. De tels scénarios spécifient les objets de désir appropriés, les qualités désirables des relations, les moments, les lieux, les séquences de gestes dans un contexte sexuel et ce que les acteurs sont supposés ressentir. Ils guident les rôles sociaux, et la mise en œuvre de ces rôles devrait théoriquement refléter le contenu des scénarios culturels appropriés. Toutefois, les scénarios culturels sont rarement en mesure de prédire le comportement actuel et même dans les sociétés les plus traditionnelles, un rôle ne peut être appliqué de manière uniforme par tous les acteurs (Simon et Gagnon, 1986). Pour cette raison, on reconnaît également l'existence de scénarios sexuels interpersonnels, qui représentent la pratique et l'interaction entre les partenaires (Bozon, 2009). Ces scénarios transforment l'acteur, qui a été entraîné à incarner son rôle, en scénariste qui doit adapter les scénarios culturels appris au contexte vécu (Simon et Gagnon, 1986). Les scénarios interpersonnels représentent donc «le contexte social immédiat dans lequel les conduites sont négociées entre différents acteurs qui ne partagent pas toujours le consensus qui peut apparaître au niveau culturel » (Giami, 2008, p. 34). Les scénarios culturels sont donc appris et intégrés par tous, mais ils doivent être transformés pour répondre aux exigences des situations concrètes et des demandes des autres personnes impliquées dans ces situations (Gagnon, 1991). Finalement, le besoin de scénariser son propre comportement et d'interpréter le comportement d'autrui crée un entraînement interne

(« *internal rehearsal* », p. 99) chez l'individu (Simon et Gagnon, 1986). Ce dialogue interne représente le troisième niveau de scénarios sexuels, le scénario intrapsychique, que Bozon (2009) illustre comme étant un ensemble de schèmes cognitifs structurés se présentant par l'imaginaire et les fantasmes sexuels. Les scénarios sexuels intrapsychiques « représentent donc l'activité mentale qui est rendue nécessaire à partir du moment où il devient plus difficile de se cantonner à un rôle de simple acteur social en conformité ou qu'il faut modifier les matériaux des scénarios culturels » (Gagnon, 1991, p. 87). En effet, les scénarios sexuels intrapsychiques ne sont que des adaptations personnalisées des scénarios culturels et servent à susciter, maintenir ou faire augmenter l'excitation sexuelle (Blais et Côté, 2008).

Les scénarios sexuels culturels sont donc à la base des conduites sexuelles, mais ils ne sont pas entièrement prédictifs de celles-ci; ils font l'objet d'une interprétation de la part des acteurs, tant au niveau intrapsychique qu'au niveau interpersonnel, c'est-à-dire au moment de la négociation des conduites (Giarni, 2008). Dans le quotidien social, culturel et mental, les différents niveaux de scénarios interagissent de façon dynamique. Cette relation change en fonction des cultures et des époques, mais aussi à l'intérieur des sous-groupes et cultures, et des individus au sein de ces groupes (Gagnon, 1991). Les prescriptions culturelles sur la sexualité font l'objet d'apprentissages à travers l'organisation des institutions sociales et dans la pratique de la vie quotidienne de celles-ci, comme la famille, l'école, l'Église, l'armée, les entreprises, les universités, la médecine et les systèmes judiciaires. La loi institue des normes de conduites sexuelles, le système policier les applique et les médias les représentent à la télévision et dans la presse. Il est possible que certains groupes ou individus soient plus puissants que d'autres, mais dans la plupart des sociétés, aucun individu, groupe ou institution n'exerce de contrôle total sur les scénarios sexuels (Gagnon, 2005, 1991).

Selon Gagnon (2005), rien de sexuel n'est susceptible de se produire sans la présence des éléments requis pour définir la situation, nommer les acteurs et indiquer le comportement à suivre :

« On peut aisément concevoir un grand nombre de situations où tous les éléments requis pour qu'un événement sexuel se produise sont présents, mais qui restent finalement non sexuelles parce qu'il n'y a aucune excitation sexuelle. Même en combinant des éléments tels que le désir, l'intimité et une personne du sexe approprié et attirante physiquement, la probabilité que quelque chose de sexuel se produise restera extrêmement réduite si l'un ou les deux acteurs n'intègrent pas l'ensemble de ces conduites dans un script approprié » (Gagnon, 2005, p. 59).

Les scénarios sexuels seraient donc présents dans de nombreux aspects de la situation sexuelle, comme l'apprentissage des significations des états intérieurs, l'organisation de la succession des actes sexuels, le décodage de situations nouvelles, le décryptage d'événements physiologiques liés à l'excitation, le plaisir sexuel, l'orgasme et la capacité à mettre en relation des aspects non sexuels avec des expériences sexuelles (Gagnon, 2005).

Le degré de correspondance entre les trois niveaux de scénarios sexuels diffère selon le degré de complexité des sociétés. Simon et Gagnon proposent que l'articulation des scénarios sexuels varie dans les sociétés paradigmatiques (ou traditionnelles) et les sociétés postparadigmatiques (ou modernes). Dans les premières, le contrôle social s'exerce de manière forte et les conduites sont ritualisées et porteuses de dimensions symboliques très intériorisées (Gagnon, 1991). Pour se comprendre entre eux, les acteurs ont simplement besoin de connaître les scénarios sexuels culturels et un répertoire limité de variations aux scénarios (Simon et Gagnon, 1986). Dans ce modèle, les individus adhèrent fortement aux scénarios sexuels et il existe a priori peu de variantes aux modèles proposés (Blais et Côté, 2008). Les sociétés paradigmatiques sont celles où l'on observe le moins de variations, voire d'incohérences, entre les niveaux de scénarios (Giami, 2008).

Dans le deuxième modèle d'articulation des scénarios, la société postparadigmatique, les scénarios sexuels ne prennent plus la forme de codes de conduites et leur pouvoir coercitif disparaîtrait au profit de l'individualisation (Blais et Côté, 2008). La culture semble plus hétérogène et consacre peu d'efforts à la stabilisation et à l'imposition d'une conformité aux conduites sexuelles. Des modèles variés de conduites sexuelles sont visibles et se traduisent par l'apparition de cultures satellites et de modèles de comportements individuels (Gagnon, 1991). Le sens des conduites sexuelles fait moins l'objet de partage et, conséquemment, il y a de profondes variations dans le sens accordé aux diverses sphères de la sexualité. Les rôles sociaux sont donc incarnés différemment selon les sphères de la vie et nécessitent différentes apparences et organisations de soi. L'évolution des sociétés postparadigmatiques entraîne une diversification des normes de comportements en matière de sexualité, normes qui n'ont donc aujourd'hui plus tant un pouvoir de régulation de la sexualité qu'un rôle de légitimation a posteriori de certains choix sexuels en permettant de donner une cohérence au récit de soi (Simon et Gagnon, 1986).

C'est donc dans l'optique de cette théorie que se situe le présent mémoire, qui a comme objectif de décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM de la grande région de Montréal. Dans le cadre de cette étude, le terme « code » peut être défini comme un « ensemble de préceptes (écrits ou non), socialement approuvés et garantis par un système de sanctions » (Grawitz, 2004, p. 67). Ainsi, les codes étudiés peuvent être verbaux, gestuels, spatiaux, temporels ou écrits. De plus, une sous-culture sexuelle peut se définir comme un ensemble de valeurs et de façons de vivre et de penser propre à un sous-groupe ayant des caractéristiques communes (Grawitz, 2004). Afin d'atteindre l'objectif de recherche, de l'observation participante a été effectuée dans un donjon de la grande région de Montréal. Le chapitre suivant explicite en détails la méthodologie choisie.

CHAPITRE III

METHODOLOGIE

Dans le chapitre III, la méthodologie du projet de recherche est décrite. Dans un premier temps, la stratégie de recherche est explicitée, puis les procédures quant à l'analyse descriptive des caractéristiques des participants sont décrites. Ensuite, les procédures quant à la réalisation des observations sur le terrain sont expliquées. Finalement, les considérations éthiques soulevées par l'étude sont énoncées.

3.1 Stratégie de recherche

Cette étude a été construite en ayant l'ethnométhodologie comme trame de fond. L'ethnométhodologie est une approche qui « part du postulat qu'un discours n'a de sens que s'il est compris dans son contexte » (de Luze, 1997, p. 5). Son but est d'investiguer les principales caractéristiques d'expressions et actions indexicales, c'est-à-dire dans leur contexte, pour mieux comprendre un phénomène de l'intérieur (Garfinkel, 1967). Le sens accordé aux discours et aux comportements est fonction de l'espace, du temps et de la population dans lesquels il prend sa source (de Luze, 1997). L'ethnométhodologie est donc une méthode qui intègre l'expérience et le vécu des participants comme données de recherche pour mieux comprendre leur réalité.

Le temps alloué pour l'enquête doit être assez long pour permettre une diversification des observations. L'observation peut se faire incognito ou à découvert, mais dans les deux cas, le chercheur doit être préparé avant de faire son entrée dans la

communauté (par ex., connaître les lieux et les acteurs-clés; Arborio et Fournier, 2010). Dans une situation d'observation, cinq principaux éléments peuvent être décrits : le site, les participants, les buts et objectifs de la présence dans le lieu, l'action, et finalement, la durée et la fréquence de l'action (Angers, 1992 *in* Jaccoud et Mayer, 1997). Pour ce faire, le chercheur doit constamment prendre des notes et celles-ci peuvent prendre différentes formes : notes descriptives, réflexions personnelles, notes prospectives et notes d'analyse. Une fois accepté par la communauté, le chercheur doit « faire en sorte de rendre sa présence agréable pour compenser la surcharge objective, l'embarras qu'elle constitue » (Arborio et Fournier, 2010, p. 39). Le chercheur peut aussi prendre différents rôles dans la communauté : observateur, observateur-participant, participant-observateur ou participant (Bailey, 2007). Finalement, il peut être nécessaire qu'une attention particulière soit portée à la sortie du terrain afin de ne pas blesser les participants avec une sortie trop soudaine (Bailey, 2007; Arborio et Fournier, 2010). Dans la présente étude, la stratégie d'ouverture (Jaccoud et Mayer, 1997) a été utilisée, c'est-à-dire que l'identité de la chercheuse a toujours été clairement établie dans la communauté. De plus, la chercheuse s'est positionnée comme observatrice-participante dans la communauté, c'est-à-dire qu'elle a interagi avec les membres de la communauté, sans toutefois participer activement aux activités (Bailey, 2007).

Deux approches d'analyse des données sont utilisées en ethnométhodologie : l'approche *emic* et l'approche *etic* (Barnard et Spencer, 2002). L'approche *emic* suggère une interprétation des données basée sur les définitions culturelles du milieu observé. Cela ne signifie pas nécessairement que ces concepts sont conscientisés par la culture observée, mais l'analyse prend forme à partir des principes issus de la culture. L'approche *etic*, quant à elle, a pour base la culture populaire et universelle dans l'interprétation des données. Cela signifie que le chercheur impose les concepts traditionnels dans la compréhension des données issues du milieu. Dans le présent travail, une description de type *emic* a été utilisée, ce qui signifie que les catégories et

constructions culturelles du milieu prévalent sur les constructions du chercheur. Ainsi, le vocabulaire issu du milieu ainsi que les façons d'écrire certains termes ont été conservés tels quels dans le présent ouvrage afin de respecter les us et coutumes de la communauté. L'ethnométhodologie a donc été choisie pour permettre un accès direct et sans intermédiaire à la communauté BDSM montréalaise.

Un devis de type mixte en plusieurs étapes a été choisi pour cette étude. Tout d'abord, une pré-enquête a été effectuée afin de permettre à la chercheuse de se familiariser avec la communauté BDSM de Montréal. Ensuite, un donjon de la grande région de Montréal a été sélectionné et de l'observation y a été effectuée pendant près d'un an. Pendant cette période, les codes et règlements de la communauté ont été soulevés et décrits en profondeur. Finalement, afin d'avoir un portrait des membres de la communauté, quelques données descriptives ont été collectées pour la plupart des membres rencontrés au donjon. Ne pouvant pas procéder à une collecte exhaustive des données, seuls les participants connus de la chercheuse ont pu être inclus, ce qui représente environ 85 % des participants.

La population à l'étude se trouve donc à être les membres la communauté BDSM de Montréal. Cette population étant vaste et difficile à cerner, un échantillon a été sélectionné. Cet échantillon comprend les membres de la communauté BDSM montréalaise fréquentant un donjon en particulier. Selon les estimations de la chercheuse, environ 70 % des membres actifs de la communauté montréalaise ayant été rencontrés à un endroit ou un autre durant la période de pré-enquête fréquentent cette soirée.

Alors que plusieurs considèrent que l'observation mine la scientificité d'une étude, l'ethnométhodologie considère que la subjectivité du chercheur n'est pas un biais, mais plutôt une partie intégrante de la démarche d'analyse des données (Jaccoud et Mayer, 1997). Toutefois, pour garantir la plus grande validité possible, différents critères ont été utilisés. En premier lieu, le critère de proximité des sources

garantit que l'observation est effectuée directement et non par l'intermédiaire de quiconque. De plus, le critère de l'intersubjectivité assure que plusieurs observateurs s'accordent sur les mêmes observations (dans le cadre de ce travail, un comité consultatif a été mis sur pieds à cette fin). Finalement, le critère de saturation des données a aussi été pris en compte, en ce sens où la période d'observation a cessé lorsque chacune des catégories a été couverte et que les nouvelles informations recueillies ont été redondantes. Aussi complexe puisse-t-il être de fiabiliser l'observation d'êtres humains, deux critères ont tout de même été pris en compte afin d'assurer la fiabilité de l'étude. Tout d'abord, l'implication à long terme de la chercheuse sur le terrain a permis d'assurer que les observations n'ont pas été issues de simples incidents. De plus, une diversité d'instruments a été utilisée (l'observation en personne, l'observation ponctuelle d'un forum de discussion et la discussion spontanée avec les membres) afin de s'assurer de la concordance des résultats obtenus (Jaccoud et Mayer, 1997; Laperrière, 1997).

Certaines limites doivent être soulignées. Il est certain que les membres les plus fréquemment présents pendant les soirées sont les personnes qui ont été le plus souvent observées. De plus, certaines personnes ont probablement été favorisées dans les discussions ponctuelles avec la chercheuse, que cela soit par ouverture, affinité ou opportunisme. Ainsi, le point de vue et les expériences de certaines personnes ont pu être surreprésentés par rapport à d'autres membres. Une attention particulière quant à l'observation d'une grande diversité de membres a donc été nécessaire afin de s'assurer de couvrir plusieurs styles, points de vue et pratiques qui sont observables lors d'une soirée.

3.2 Collecte des données descriptives

3.2.1 Procédure

Afin d'établir un portrait des participants présents lors des soirées d'observation, une analyse quantitative descriptive a été intégrée à la méthodologie de l'étude. La distribution systématique d'un questionnaire comportant des questions sociodémographiques était inconcevable : puisque les participants arrivent à des heures différentes, la passation aurait occupé la majorité de la soirée et l'observation n'aurait pu être effectuée efficacement. De plus, les personnes présentes diffèrent d'une soirée à l'autre, donc la collecte aurait dû être effectuée pour chaque soirée. Finalement, puisque la soirée se déroule une fois toutes les six semaines, le temps d'observation devait être rentabilisé. Une autre méthodologie a donc dû être exploitée.

Afin d'avoir accès à quelques informations démographiques sur les participants, un site de réseautage social BDSM a été utilisé. Sur celui-ci, ci-après appelé *KinkyWorld*², se retrouvent les annonces quant aux soirées à venir et la grande majorité des participants y ont un profil afin de se tenir informés des événements et de rester en contact les uns avec les autres. Les profils sont visibles pour tout membre du site. Les profils contiennent certaines informations de base : le nom, l'âge, le sexe, le rôle, la ville et l'orientation sexuelle. Avec ces données publiques, il a été possible de colliger certaines informations sociodémographiques sur les participants.

Pour ce faire, une liste des participants présents aux soirées observées a été élaborée à l'aide de trois outils : 1) la liste publique d'invités à l'évènement sur *KinkyWorld* (avec une certaine prudence, car certains peuvent avoir un empêchement et ne pas se présenter); 2) le courriel de remerciement envoyé par l'organisateur après certaines soirées (trois soirées sur sept) dans lequel le nom de scène de toutes les

² Nom fictif

personnes étant présentes y est inscrit; et 3) des notes prises par la chercheuse sur les personnes rencontrées pendant la soirée et dont le nom de scène était connu.

Évidemment, la recension des participants n'a pu être effectuée de manière exhaustive. Les informations de certaines personnes n'ayant pas de profil sur le site n'ont pu être recensées (par ex., certains néophytes accompagnant des habitués). De plus, il se peut que certaines personnes aient été oubliées lors des soirées où l'organisateur n'a pas créé de courriel de remerciement ou que leur nom n'était pas connu par la chercheuse.

3.2.2 Analyse des profils en ligne

À partir de la liste de noms des participants, une recherche rapide sur *KinkyWorld* a permis de trouver le profil de chacun. Sur chaque profil, à quelques exceptions près, sont inscrits l'âge, le sexe, le rôle, la ville et l'orientation sexuelle de la personne. L'âge est obligatoire et se calcule automatiquement à l'inscription de la date de naissance, mais certains participants ne voulant pas révéler leur âge inscrivent l'année la plus ancienne disponible, c'est-à-dire 1920. Ainsi, lorsque l'âge des individus s'étalait au-delà de 90 ans et qu'ils ne semblaient visiblement pas de cet âge, les données ont été considérées comme manquantes. L'âge a été recodé en quatre catégories : 1) 20 à 30 ans; 2) 31 à 40 ans; 3) 41 à 50 ans; et 4) 51 ans et plus.

Sur *KinkyWorld*, le sexe est constitué de différents choix prédéterminés : homme, femme, travesti, transsexuel homme à femme, transsexuel femme à homme, transgenre, fluidité de genre, *queer*, intersexué, *butch* ou *fem*. Ces choix n'ont pas été recodés puisqu'ils représentent des sélections mutuellement exclusives.

Sur le site, le rôle doit être sélectionné parmi quinze choix prédéterminés : Dominant, *switch*, soumis, Maître, esclave, *top*, *bottom*, fétichiste, *kinkster*, sadique, masochiste, sadomasochiste, vanille, incertain et non applicable. Ce rôle a été recodé en 4 catégories : 1) les rôles de *top* (Dominant, Maître, *top*, sadique); 2) les rôles de

bottom (soumis, esclave, *bottom*, masochiste); 3) les rôles versatiles (*switch*, sadomasochiste); et 4) les rôles qui ne sont pas reliés au rapport de pouvoir (*kinkster*, fétichiste, incertain, non applicable).

La variable « ville » se sélectionne dans une liste déroulante des villes selon la province et le pays. Elle a été recodée en trois catégories : 1) dans la grande région de Montréal (Montréal, Laval, Rive-Sud et Rive-Nord) ; 2) ailleurs au Québec; et 3) à l'extérieur du Québec

Finalement, la variable « orientation sexuelle » offre douze choix prédéterminés : hétérosexuel, hétéroflexible, bisexuel, homoflexible, gai, lesbienne, *queer*, pansexuel, orientation qui fluctue, asexuel, incertain et non applicable. Elle a été recodée en six catégories selon les choix autorapportés par les participants : 1) hétérosexuel; 2) hétéroflexible; 3) bisexuel; 4) lesbienne et *queer*; 5) pansexuel; et 6) orientation qui fluctue.

3.2.3 Analyse quantitative des données des profils

Les informations recueillies pour tous les participants recensés ont été compilées dans une banque de données à l'aide du programme SPSS 19. Des fréquences pour chaque variable ont été calculées et des *chi carrés* ont été effectués afin de comparer la répartition des rôles en fonction du sexe, de l'âge, et de l'orientation sexuelle ainsi que la répartition du sexe en fonction de l'orientation sexuelle et de l'âge.

3.3 Réalisation des observations sur le terrain

3.3.1 Procédure

Le volet qualitatif consiste en une période d'observation dans un donjon où des soirées BDSM ont lieu. Afin de ne pas brusquer les membres de la communauté et leur permettre de se familiariser lentement à la présence de la chercheuse dans le

milieu, une pré-enquête dans la communauté BDSM a été effectuée de janvier 2009 à juin 2010. Cette dernière s'est déroulée en trois étapes.

- Au départ, de l'observation a été faite sur les forums de discussion montréalais de *KinkyWorld*, afin de : a) cibler les acteurs-clés; b) cibler les milieux d'observation potentiels; et c) suivre les discussions pour mieux comprendre le milieu.
- Ensuite, une première présence physique a été établie dans la communauté par la participation à des rencontres non-BDSM (soupers, soirées cinéma, ateliers, soirées fétiches publiques) ayant pour but de créer une aisance mutuelle et graduelle entre la chercheuse et les membres de la communauté.
- Finalement, lorsque certains membres de la communauté se sont sentis suffisamment en confiance, ils ont invité personnellement la chercheuse à divers donjons privés (sur invitation seulement), semi-publics (doit être accompagné par un membre connu des organisateurs ou doit écrire à l'organisateur pour avoir les coordonnées) et publics (n'importe qui peut s'y présenter). De ce fait, six donjons de la grande région de Montréal ont pu être visités et le donjon qui convenait le mieux à la présente étude a pu être choisi.

La pré-enquête a permis de déterminer les critères de sélection des soirées durant lesquelles les observations allaient être réalisées. Elles devaient répondre aux critères suivants :

- être axé principalement sur le jeu BDSM (dans le but d'éliminer les soirées à caractère fétichiste);
- se dérouler à une fréquence constante afin de cerner un lieu de rencontre fréquent pour un meilleur aperçu du *nightlife* BDSM habituel;
- être publique ou semi-publique (comparativement à des soirées privées) afin d'observer les pratiques dans un contexte de communauté et non d'un sous-groupe sélectionné;

- se dérouler dans la grande région de Montréal puisque cette région contient les soirées les plus fréquentées;
- viser un public diversifié afin de conserver une diversité des membres et des pratiques observées.

Suite à la pré-enquête, un donjon a été sélectionné en raison de la diversité des participants présents (autant anglophones que francophones et autant jeunes que plus âgés), l'ouverture des règlements quant à la sexualité, le grand nombre de participants à la soirée (entre 60 et 200) et l'espace non cloisonné que le donjon offrait (pièces non fermées), plus favorable à l'observation. Le donjon choisi semblait être le plus diversifié en termes d'âge, de sexe et de langue, comparativement à d'autres donjons visités.

L'observation s'est déroulée de l'automne 2010 à l'été 2011. Au total, sept soirées consécutives ont été observées, à intervalle d'en moyenne six semaines. Les périodes d'observation s'étalaient généralement de 21h à 4h30 et à une reprise, l'observation a débuté à 16h. Lors des soirées, quelques notes aide-mémoire sur ce qui a été observé ou discuté avec les membres de la communauté étaient prises à l'écart des participants et une transcription détaillée de ces notes était entreprise le lendemain ou les jours suivants la soirée.

3.3.2 Grille d'observation

La grille d'observation utilisée lors des soirées a émergé du préterrain ainsi que des écrits sur le sujet et a été révisée au fur et à mesure de la collecte de données. Les codes étaient observés ou discutés parfois à tour de rôle, parfois tous à la fois selon ce qui se déroulait lors des différentes séances d'observation. Les notes, lorsque transcrites, étaient automatiquement divisées selon les différentes catégories. Certaines catégories ont été supprimées ou remplacées selon le matériel récolté et

certaines catégories ont été ajoutées devant la nécessité d'aborder certains codes. La grille d'observation finale diverge en quelques points de la grille initiale (tableau 4.1).

Tableau 4.1
Grille d'observation

Grille d'observation initiale	Grille d'observation finale
1. Description physique des lieux	1. Description physique des lieux
2. Répartition des gens dans les différentes pièces	2. Répartition des individus dans l'espace
3. Description des codes	3. Description des protocoles
3.1 Codes vestimentaires	3.1 Protocole de sécurité
3.2 Codes langagiers	3.2 Protocole postural
3.3 Codes posturaux	3.3 Protocole langagier
3.4 Codes protocolaires	3.4 Protocole vestimentaire
3.5 Codes de socialisation	3.5 Protocole de socialisation
3.6 Codes de jouissance	3.6 Protocole de propriété et de jouissance
3.7 Codes de sexualité	3.7 Protocole de sexualité
4. Description de l'interaction	4. Description des rôles
4.1 Entre protagonistes selon les rôles	5. Description des jeux
4.2 Communication/planification des soirées	

3.3.3 Analyse des données qualitatives

Au final, les données recueillies l'ont été de différentes manières. La plupart des données ont été observées dans le cadre d'une soirée à l'endroit où l'observation a eu lieu. D'autres, moins fréquentes, ont été observées lors de la pré-enquête. Certaines données proviennent de discussions informelles qui ont eu lieu lors de soirées d'observation ou de discussions en ligne avec les divers membres de la communauté. Quelques informations ont également été prises sur le forum de discussion montréalais. Toutes ces sources ont contribué à une vision élargie de la communauté et ne sont précisées que lorsqu'il a été possible de le faire.

L'analyse des données recueillies a donc été effectuée sur une longue période de temps et s'est produite parallèlement à la collecte des données. Elle consistait à

prendre des notes d'observations ou de discussion et à les trier systématiquement par catégories. Chaque catégorie a été retravaillée au fur et à mesure que les observations étaient effectuées et les observations étaient structurées et bonifiées. Cette méthode d'analyse est inspirée de la conception objectiviste de l'observation, qui « met l'accent sur une appréhension descriptive de la situation sociale » (Jaccoud et Mayer, 1997, p. 232), comparativement à une conception subjectiviste, qui tente de décrire le sens subjectif des comportements. Ainsi, les observations sont structurées en catégories, mais restent simplement à un niveau descriptif.

Un comité consultatif a été mis sur pied pour valider l'analyse des données. Ce dernier était constitué de trois personnes : le directeur de recherche, qui a assisté à une soirée d'observation, une étudiante en sexologie familiale avec la communauté BDSM et une sexologue ayant peu de connaissances sur le sujet. Le comité s'est rencontré à deux reprises : au milieu de la période d'observation et vers la fin de celle-ci. Les notes prises suite aux observations et la catégorisation des codes ont été discutées. Le directeur de recherche ainsi que l'étudiante ont tous deux permis de confirmer ou d'infirmer, en se basant sur leurs observations, les différentes observations effectuées par la chercheuse. La sexologue a, quant à elle, pu déterminer si les données recueillies étaient suffisantes à une bonne compréhension de la communauté pour quelqu'un qui s'y connaît peu.

De plus, les données amassées (chapitre 4) ont été envoyées à quelques membres de la communauté pour une approbation de celles-ci. Une annonce publique a été faite sur le site de *KinkyWorld* et huit membres de la communauté ont répondu à l'appel. Parmi ces derniers se trouvent trois femmes et cinq hommes dont l'âge s'étend de 27 à 55 ans et dont les rôles autorapportés sont les suivants : soumis, *switch*, *kinkster* et Maitresse. Le texte leur a été envoyé personnellement et leurs commentaires ont été intégrés aux analyses.

3.4 Considérations éthiques

Dans le cas d'une méthode par observation participante où de nombreux participants sont impliqués, il est difficile d'obtenir le consentement individuel de tous les participants. Mentionnons tout d'abord qu'avant le début de l'observation, le comité de déontologie du Département de sexologie de l'UQAM a pris connaissance et a donné son approbation au projet. Ensuite, l'organisateur de la soirée choisie a été contacté par courriel, où une lettre explicative de l'étude lui a été remise, puis une rencontre a eu lieu, où il y a eu échanges sur les modalités de l'étude et signature du formulaire de consentement (voir Appendice A). Seul l'organisateur a eu à signer le formulaire de consentement puisqu'il était impossible pour la chercheuse de faire signer tous les participants.

Il a donc plutôt été choisi d'opter pour un consentement passif : les participants ont été informés de la tenue de l'étude et ils prenaient, en toute connaissance de cause, la décision de s'y présenter ou pas. Ainsi, suite au consentement des organisateurs, un message aux membres de la communauté a été envoyé à travers *KinkyWorld* (voir Appendice B). Ce message avait pour but de les aviser de l'étude, de leur expliquer l'objectif et de les rassurer quant à leur anonymat. Ils étaient invités, par le fait même, à discuter par courriel de leurs inquiétudes, leurs questionnements ou leurs demandes. Tout au long de l'étude, aucune question n'a été posée à la chercheuse. Même si les participants étaient avisés à l'avance, le même texte était affiché sur la porte du donjon lors des soirées d'observation (voir Appendice B) afin de s'assurer que tous soient avertis. À la table d'accueil se trouvaient également des feuillets explicatifs ainsi que des cartes incluant les coordonnées de la chercheuse et du comité éthique de l'UQAM (voir Appendice C). Puisque la chercheuse n'était pas identifiée de manière évidente, il a été accepté que l'organisateur lui envoie des participants ayant des questions pendant la soirée. Ceux qui l'ont fait ont posé des questions sur l'étude par intérêt d'en apprendre plus. Aucune inquiétude n'a été soulevée par les participants au courant de l'étude. Aucun indice ne peut donc laisser

croire que la présence de la chercheuse dans le milieu ait perturbé le déroulement normal des soirées. L'organisateur ne semble pas avoir observé de différence dans les comportements des membres et l'affluence aux soirées.

Pour respecter l'anonymat des participants, aucune photo ou vidéo n'a été prise durant les soirées. Les noms des participants rapportés dans le présent document ont été omis. Le nom et les caractéristiques liés au donjon ont également été omis. Les informations recueillies ont été conservées sur l'ordinateur personnel de la chercheuse, protégé par mot de passe.

Par souci de transparence et de reconnaissance, le mémoire sera rendu disponible aux membres de la communauté à la fin de l'étude.

CHAPITRE IV

RESULTATS³

Dans la présente section, les résultats de la recherche sont détaillés. Tout d'abord, les termes et concepts issus de la communauté BDSM sont définis. Puis, les résultats issus de l'analyse des données descriptives des participants sont élaborés. Les résultats de la période d'observation sont ensuite énoncés en cinq sections : description physique des lieux, répartition des gens dans les différentes pièces, description du protocole, description des rôles et description des jeux. Finalement, la description d'une soirée typique est entreprise.

4.1 Définition des concepts

Le BDSM constitue une sous-culture en soi et vient avec son lot de termes et de concepts. Il importe de les définir avant même d'expliquer comment ils se structurent dans la communauté. La liste suivante n'est pas exhaustive, mais comporte la plupart des concepts centraux dans le BDSM et permet au lecteur de mieux comprendre le présent travail. Les définitions sont inspirées des glossaires de certains ouvrages (Henkin et Holiday, 1996; Wiseman, 1996; Miller et Devon, 1995), mais aussi des observations effectuées dans la communauté montréalaise. Les termes seront, pour la

³ Pour alléger le texte, les rôles sont utilisés pour définir les personnes (« le Dominant » au lieu de « la personne qui se définit comme Dominant »), le masculin utilisé peut tout aussi bien désigner le féminin (à moins de spécificité quant au sexe) et l'utilisation des termes « Dominant » et « soumis » pour illustrer les protocoles n'est pas restreinte qu'aux personnes s'identifiant comme tel, mais peut aussi faire référence aux personnes d'autres rôles (Maitre, esclave, *switch*, etc.), à moins d'indication contraire.

plupart, redéfinis tout au long de l'ouvrage. Toutefois, ce glossaire peut servir dans le cas où, au courant de la lecture, un terme devient flou aux yeux du lecteur.

24/7 : Relation de domination/soumission à temps plein où les individus sont constamment dans leurs rôles respectifs

Adoration : Adulation et vénération du Dominant ou d'une partie de son corps (pieds, cheveux, organes génitaux).

Aftercare : Soins prodigués au soumis après une séance. Le Dominant peut le caresser, le couvrir ou le réconforter pour permettre au soumis de reprendre ses sens, ou simplement faire un retour sur la séance.

Asphyxie érotique : Pratique qui consiste à priver d'air une personne dans le but de créer un sentiment de panique ou un évanouissement entraînant un plaisir sexuel.

Bâillon : Objet inséré dans la bouche du soumis pour l'empêcher de parler. Peut être un mors, un morceau de tissu, une boule, une languette de cuir ou un objet.

Banc de fessée : Station de jeu comprenant des attaches où peut être fixé le soumis en vue d'une fessée. Normalement, le banc de fessée permet un accès facile et pratique aux fesses du soumis.

Barre d'écartèlement : Bâton rigide avec un anneau à chaque extrémité servant à tenir écartés les pieds ou les mains du soumis.

BDSM : Sigle regroupant les concepts de BD (*bondage/discipline*), de Ds (domination/soumission) et de SM (Sadomasochisme). Se dit de la communauté ou des pratiques qui y font référence.

BDSM *hard* : Se dit de toute pratique qui relève d'un BDSM axé sur la douleur ou l'humiliation qui est plus extrême que la normale.

BDSM soft : Se dit de toute pratique dont le niveau de douleur ou d'humiliation engendré est faible.

Bondage/discipline ou BD : Jeu combinant la restriction physique avec l'entraînement ou la punition du soumis

Bottom : Rôle adopté par celui qui apprécie recevoir les sensations offertes par le jeu BDSM dans le cadre d'une séance. Se dit du soumis et de l'esclave.

Brat (ou Smart-ass masochist) : Soumis souvent très masochiste qui provoque le Dominant pour se faire punir. Il aime défier celui qui domine et tente de contrôler la scène malgré son rôle de soumis.

Cane : Jouet constitué d'une baguette longue, mince et flexible.

Cell popping : Pratique qui consiste à brûler de petits ronds sur la peau de manière à former une figure à l'aide d'une petite tige de métal à bout arrondi et dont le bout est chauffé.

Collier : Objet porté au cou en signe de soumission et d'appartenance à un Dominant.

Contrôle mental ou Mindfuck : Pratique psychologique consistant à déstabiliser, manipuler ou créer de la confusion dans l'esprit du soumis de manière intentionnelle. A pour but de causer chez le soumis un sentiment d'excitation, d'anticipation, de peur ou d'humiliation.

Cravache : Jouet constitué d'une baguette rigide au bout de laquelle pend une languette de cuir flexible.

Croix de Saint-André : Station de jeu d'environ 2 mètres de hauteur constituée de deux planches installées de manière à former un « X ». Souvent capitonnée de cuir, la

croix comporte des anneaux placés à la hauteur des mains et des pieds afin d'y fixer le soumis.

Discipline : Pratique qui consiste à entrainer le soumis de sorte qu'il agisse comme le souhaite le Dominant. Cela se traduit par la récompense et la punition.

Dominant/e : Rôle adopté par celui qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir. Le Dominant a un contrôle physique, mais aussi mental et émotionnel sur le soumis.

Domination/soumission ou Ds : Rapport d'échange de pouvoir entre un Dominant et un soumis.

Donjon : Lieu où se déroulent les soirées BDSM.

Échange de pouvoir : Situation dans laquelle un individu donne le contrôle à un autre individu de manière consensuelle. Se dit du rapport entre Dominant et soumis.

Esclave : Rôle adopté par celui qui appartient entièrement à un Maître. L'esclave renonce à temps complet à ses droits, ses désirs, son pouvoir et son contrôle sur des aspects qui sont négociés entre les deux partis.

Exhibitionniste : Caractéristique d'une personne qui prend plaisir à s'exhiber en public.

Féminisation : Pratique qui consiste à forcer un soumis masculin à s'habiller et à agir en femme. La féminisation est considérée humiliante et n'est pas pratiquée chez les soumis qui aiment le travestisme.

Fessée : Jeu qui consiste à administrer des claques sur les fesses, les cuisses et/ou les organes génitaux à main nue ou couverte d'un gant.

Fétichiste : Rôle adopté par celui qui est excité sexuellement par des objets, des matériaux ou des parties du corps qui ne sont pas traditionnellement considérés comme excitants.

Fouet : Jouet fait de cuir tressé n'ayant qu'une seule branche flexible attachée à une poignée.

Goréen : Style de domination basé sur les romans de John Norman qui décrivent la vie sur la planète Gor, où la soumission sexuelle est encouragée entre Maîtres et esclaves.

Humiliation : Pratique qui éveille des sentiments de honte, d'embarras ou de dégradation chez le soumis. Peut être physique, mentale ou sexuelle.

Infantilisme ou *Adult baby diaper lover (ABDL)* : Jeu de rôle qui consiste à infantiliser le soumis en utilisant des accessoires dédiés aux enfants (couches, biberons, sucres, etc.).

Interrogation : Jeu d'humiliation qui consiste à soutirer une information chez le soumis. Peut être mélangé avec de la torture et de la restriction.

Jeu : Pratique de nature BDSM. Proviens du terme anglais « *play* » utilisé pour rappeler le côté ludique du BDSM.

Jeu d'âge ou *age play* : Jeu de rôle consistant à agir comme une personne substantiellement plus jeune que soi.

Jeu d'animal ou *animal play* : Jeu de rôle consistant à prétendre être un animal prédéterminé. Les gestes, postures et sons imitent ceux de l'animal en question, le plus fréquemment un chien, un chat ou un *poney*.

Jeu d'électricité : Pratique qui consiste à stimuler le corps avec des courants électriques de basse fréquence ou de l'électricité statique.

Jeu d'urologie : Pratique qui consiste à uriner sur le corps ou dans la bouche d'une autre personne dans un contexte érotique.

Jeu de couteau ou *knife play* : Pratique qui consiste à provoquer le soumis avec un couteau ou tout objet contondant dans le cadre d'une scène ou d'un rapport sexuel. N'a pas été observé lors d'évènements.

Jeu de feu ou *fire play* : Pratique qui consiste à mettre feu à une torche trempée dans l'alcool et à passer la torche sur la peau du soumis, suivie rapidement d'un tissu humide pour éviter les brûlures.

Jeu de limites ou *edge play* : Regroupement de jeux BDSM qui présentent un danger potentiel pour le corps.

Jeu de percussion : Regroupement de pratiques qui consistent à donner un ou plusieurs coups sur le corps d'une personne.

Jeu de pouvoir : Jeu de rôle où des personnages ayant un rapport de pouvoir sont incarnés.

Jeu de rôle : Scénario érotique dans lequel les joueurs incarnent des personnages prédéterminés.

Jeu de scatologie : Pratique qui consiste à déféquer sur le corps ou dans la bouche d'une autre personne dans un contexte érotique.

Jeu de simulation : Jeu de rôle où un fantasme du soumis est reproduit dans un scénario complexe et élaboré.

Jeu médical : Jeu d'humiliation ayant pour but de faire un examen médical en scrutant le soumis à la loupe. Inclus souvent des instruments médicaux : table et étriers, spéculum, thermomètre, etc.

Jouet : Outil utilisé dans les jeux BDSM.

Joueur : Individu pratiquant le BDSM.

Kinkster : Rôle adopté par celui qui aime les pratiques non traditionnelles. Souvent exhibitionniste ou voyeuriste.

Ligotage ou *bondage* : Pratique visant à restreindre la mobilité du soumis et impliquant majoritairement l'utilisation de cordes. Peut être fait en suspension.

Limite : Restriction quant au jeu qui peut ou non être pratiqué dans une relation BDSM. Les limites sont négociées en début de relation et consenties par les deux partis.

Maitre ou Maitresse : Rôle adopté par celui qui maîtrise l'art de la domination.

Marquage au fer ou *branding* : Pratique qui consiste à brûler la peau avec un morceau de métal chauffé.

Martinet ou *flogger* : Outil ayant plusieurs longues branches attachées à un manche, généralement de minces languettes de cuir ou de suède.

Masochiste : Rôle adopté par celui qui apprécie recevoir des sensations de douleur. Souvent couplé à un rôle de soumis ou d'esclave.

Milking : Pratique qui consiste à évacuer le sperme sans orgasme par le massage de la prostate de l'homme soumis.

Momification : Pratique qui consiste à enrouler le corps du soumis de divers matériaux de manière à l'empêcher complètement de bouger.

Moniteur de jeu ou *Dungeon Master* : Individu désigné qui est responsable d'assurer que les jeux ayant cours soient sécuritaires autant au niveau physique et psychologique que hygiénique. Souvent un joueur expérimenté ayant suivi une courte formation sur le jeu sécuritaire.

Mot de sécurité ou *safeword* : Mot n'ayant aucun rapport avec le BDSM ou la sexualité, utilisé pour arrêter complètement une scène en cas de grand inconfort de la part du soumis.

Objectification : Jeu d'humiliation qui consiste à traiter le soumis comme un objet. Le soumis peut être ignoré, utilisé, abusé, etc.

Palette : Outil rigide constitué d'une section plate rattachée à une poignée.

Privation sensorielle : Pratique qui consiste à restreindre un ou plusieurs sens du soumis.

Protocole : Ensemble de règles qui régulent les interactions entre les joueurs et qui indiquent les devoirs et obligations de chacun.

Punition : Correction prodiguée au soumis par le Dominant qui sert à éduquer le soumis sur la bonne manière d'agir.

Restriction : Pratique ayant comme objectif de restreindre physiquement ou mentalement la personne soumise.

Rôle : Position adoptée par les joueurs et choisie en fonction de leurs préférences quant aux pratiques. Sert à structurer les attentes.

Roue de Wartenberg : Instrument médical en forme de roulette à pics.

Sadique : Rôle adopté par celui qui apprécie infliger des sensations de douleur. Souvent couplé à un rôle de Dominant ou de Maître.

Sadomasochisme ou SM : Jeux d'échange de pouvoir incluant le fait d'infliger ou de se faire infliger des sensations de douleur.

Safe, sane and consensual ou SSC : Règle qui assure que toutes les pratiques sont effectuées de manière consensuelle et sans danger, autant physique que psychologique, pour tous les joueurs impliqués.

Scarification ou *cutting* : Pratique qui consiste à faire de légères coupures décoratives sur la peau avec un scalpel stérilisé de manière à laisser des marques semi-permanentes sur la peau.

Scénario : Histoire ou mise en scène interprétée dans une scène BDSM.

Scène : Le terme est utilisé dans deux contextes différents : 1) Moment délimité dans le temps où chaque individu adopte un rôle précis dans le cadre d'un jeu; 2) La communauté BDSM (par exemple : « Nous nous sommes rencontrés dans la scène »).

Service : Façon d'être du soumis qui sert son Dominant à travers des rituels qui ont été instaurés par ce dernier ou pour plaire et faire plaisir au Dominant.

Slapper : Outil constitué d'une languette de matériel flexible attachée à une poignée. Semblable à la palette.

Soumis/e : Rôle adopté par celui qui renonce au contrôle dans une scène.

Station de jeu : Objet ou meuble sur lequel se déroule une scène BDSM.

Subspace : Effet de bien-être, de déconnexion et de plénitude suite à une séance intense. Relâchement émotionnel, psychologique, physique et/ou spirituel semblable

à une transe. Serait le résultat d'une forte sécrétion d'endorphines due aux sensations de douleur subies lors d'une séance.

Switch : Rôle adopté par celui qui peut autant assumer un rôle de domination que de soumission.

Table de fessée : Station de jeu horizontale comprenant des attaches où peut être fixé le soumis. Ressemble à une table de massothérapie.

Top : Rôle adopté par celui qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir. Se dit du Dominant et du Maître.

Torture sexuelle : Regroupement de pratiques qui consistent à donner des sensations de douleur intense constantes ou ponctuelles.

Travesti : Individu portant les vêtements normalement assignés au sexe opposé.

Vacuum bed : Station de jeu constituée de deux draps de latex tenus par un cadre rigide et servant à immobiliser une personne installée entre les draps en aspirant l'air hors de ceux-ci.

Vanille : Caractéristique assignée à tout ce qui n'est pas relié au BDSM. Peut être utilisé pour parler par exemple d'une sortie, d'une personne ou d'une pratique sexuelle.

Voyeuriste : Caractéristique d'une personne qui prend plaisir à observer d'autres personnes s'exhiber.

Zipper : Pratique qui consiste à lier une série de pinces avec de la corde, à poser les pinces sur le corps, puis à tirer la corde tout d'un coup.

Les différents concepts énumérés ci-haut s'arriment les uns aux autres afin de créer le champ lexical de la communauté BDSM montréalaise. Pour s'assurer que

l'ensemble des termes soit bien saisi se trouve, ci-dessous, un exemple qui illustre comment les concepts se structurent dans le vécu BDSM.

Au sein de la **communauté** BDSM, il y a des **joueurs** arborant différents **rôles**, tels le Dominant ou le soumis. Ces joueurs organisent différentes soirées qui se déroulent dans un **donjon** rempli de diverses **stations de jeu**. Un couple qui s'installe à une station pour jouer débute une **scène**, c'est-à-dire une rencontre négociée et délimitée dans le temps où chaque joueur adopte son rôle. Dans chaque scène, il y a, ou non, un **scénario**, c'est-à-dire une histoire ou un jeu de rôles qui a sa raison d'être dans le cadre plus large de la relation BDSM. Ce scénario respecte généralement un **protocole**, c'est-à-dire les règles qui régulent l'interaction entre les partenaires.

4.2 Description des participants

Le tableau 4.2 présente la distribution des participants en fonction des caractéristiques de sexe, de lieu de résidence, d'orientation sexuelle et de rôle. L'âge des participants dont le profil a été analysé ($n = 272$) varie de 20 à 82 ans et la moyenne est de 38,8 ans (écart-type = 11). De cet échantillon, 51,1 % se présentent comme des hommes; 44,5 %, comme des femmes; et 4,4 % se présentent comme appartenant à un autre genre (travesti, transsexuel ou fluidité de genre). Parmi les participants, 80,5 % disent vivre dans la grande région de Montréal, 15,4 % vivent ailleurs au Québec et 4 % proviennent de l'extérieur du Québec. En ce qui concerne leur orientation sexuelle, 45,6 % se décrivent comme hétérosexuels, 22,6 % se considèrent hétéroflexibles (hétérosexuel qui peut à l'occasion avoir des relations avec des personnes de même sexe), 20,4 % s'identifient comme bisexuels, 4,1 % se considèrent pansexuels (attirés envers la personne, indépendamment de son sexe), 3,7 % ont une orientation sexuelle qui fluctue et 3,6 % s'associent à une forme d'homosexualité (lesbienne ou *queer*). Quant aux rôles auxquels les participants disent s'identifier, on constate qu'il y a majoritairement des joueurs qui se disent

soumis (22,9%), Dominant (19,1%), *kinkster* (18,3%), Maitre (12,2%) ou *switch* (10,3%).

Tableau 4.2
Description des participants

	N (Total = 272)	%
Sexe		
Homme	139	51,1
Femme	121	44,5
Travesti	5	1,8
Transsexuel homme à femme	4	1,5
Fluidité de genre	3	1,1
Lieu de résidence		
Grande région de Montréal	219	80,5
Ailleurs au Québec	42	15,4
Extérieur du Québec	11	4,0
Orientation sexuelle		
Hétérosexuel	123	45,6
Hétéroflexible	61	22,6
Bisexuel	55	20,4
Pansexuel	11	4,1
En fluctuation	10	3,7
Lesbienne	8	2,9
Queer	2	0,7
Rôle		
soumis	60	22,9
Dominant	50	19,1
<i>Kinkster</i>	48	18,3
Maitre	32	12,2
<i>Switch</i>	27	10,3
Fétichiste	18	6,9
esclave	9	3,4
Incertain	7	2,7
<i>Top</i>	5	1,9
Sadomasochiste	4	1,5
Sadique	2	0,8
ND	10	3,7

La distribution des rôles en fonction de l'âge (tableau 4.3) montre que les participants âgés de 20 à 30 ans s'identifient en proportion plus élevée à un rôle qui n'est pas relié au rapport de pouvoir (41,1 %) et en proportion plus faible au rôle de *top* (17,9 %). Les participants âgés de 50 ans et plus s'identifient, quant à eux, en proportion plus élevée à un rôle de *top* (52,1 %).

En comparant le rôle et le sexe (tableau 4.3), on constate que les hommes sont fortement sous-représentés dans un rôle de *bottom* (15 %), mais sont plus présents dans les rôles non associés au rapport de pouvoir (33,8 %). Quant aux femmes, elles sont proportionnellement plus nombreuses dans un rôle de *bottom* (35,9 %), mais sont moins nombreuses dans les rôles non associés au rapport de pouvoir (21,4 %). Les travestis sont, quant à eux, plus nombreux dans un rôle de *bottom* (80 %).

En ce qui a trait à l'orientation sexuelle (tableau 4.3), les personnes se disant hétérosexuelles s'identifient en proportion plus élevée à un rôle de *top* (42,2 %), mais en proportion plus faible à un rôle de *bottom* (16,4 %). Les personnes d'orientation hétéroflexible s'identifient en proportion plus élevée à un rôle versatile (21,7 %), tandis que les personnes bisexuelles s'identifient en proportion plus élevée à un rôle de *bottom* (47,3 %) et plus faible à un rôle non relié au rapport de pouvoir (14,5 %).

En comparant l'orientation sexuelle et le sexe (tableau 4.4), on constate que les hommes s'identifient fortement à l'hétérosexualité (69,1 %), mais faiblement à la bisexualité (5,8 %), à l'homosexualité (0 %) et à la pansexualité (1,4 %). Les femmes quant à elles s'identifient moins à l'hétérosexualité (21,8 %), mais plus fortement à la bisexualité (37,8 %). Les quelques travestis de l'échantillon s'identifient fortement à l'homosexualité (40 %) et à la pansexualité (40 %), mais faiblement à l'hétérosexualité (0 %), tandis que les transsexuels (homme à femme) s'identifient très fortement à l'homosexualité (75 %). Finalement, les individus dont le genre est fluide sont plus nombreux dans les catégories pansexualité (33,3 %) et fluctuation de l'orientation (33,3 %).

Tableau 4.3

Comparaison entre les rôles et l'âge, le sexe et l'orientation sexuelle

	Rôles					Total (n=262)	χ^2	ddl	p
	Top (n=89)	Bottom (n=69)	Versatile (n=31)	Non relié au pouvoir (n=73)	Total (n=262)				
Âge	N (%)	10 (17,9)	12 (21,4)	11 (19,6)	23 (41,1)	56 (100)			
	RSA ¹	-2,7	-1,0	1,9	2,4	-			
		28 (37,3)	20 (26,7)	7 (9,3)	20 (26,7)	75 (100)			
31-40	N (%)	17 (26,2)	23 (35,4)	9 (13,8)	16 (24,6)	65 (100)	22,76	9	0,007*
	RSA	1,0	0,0	-0,9	-0,4	-			
		17 (30,9)	26 (47,3)	4 (7,3)	8 (14,5)	55 (100)			
41-50	N (%)	25 (52,1)	10 (20,8)	3 (6,3)	10 (20,8)	48 (100)			
	RSA	-1,3	1,9	0,4	-0,8	-			
		52 (39,1)	20 (15,0)	16 (12,0)	45 (33,8)	133 (100)			
51 +	N (%)	37 (31,6)	42 (35,9)	13 (11,1)	25 (21,4)	117 (100)			
	RSA	1,8	-4,2	0,1	2,2	-			
		0 (0,0)	4 (80,0)	0 (0,0)	1 (20,0)	5 (100)	28,21	12	0,005*
Homme	N (%)	0 (0,0)	2 (50,0)	1 (25,0)	1 (25,0)	4 (100)			
	RSA	-1,6	2,8	-0,8	-0,4	-			
		0 (0,0)	1 (33,3)	1 (33,3)	1 (33,3)	3 (100)			
Femme	N (%)	49 (42,2)	19 (16,4)	9 (7,8)	39 (33,6)	116 (100)			
	RSA	2,6	-3,3	-1,8	1,8	-			
		15 (25,0)	17 (28,3)	13 (21,7)	15 (25,0)	60 (100)			
Travesti	N (%)	17 (30,9)	26 (47,3)	4 (7,3)	8 (14,5)	55 (100)	37,09	15	0,001**
	RSA	-0,5	3,9	-1,2	-2,5	-			
		2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
Trans- sexuel	N (%)	3 (27,3)	2 (18,2)	2 (18,2)	4 (36,4)	11 (100)			
	RSA	-0,9	-0,5	1,8	0,1	-			
		3 (33,3)	1 (33,3)	1 (33,3)	1 (33,3)	3 (100)			
Fluidité de genre	N (%)	2 (22,2)	3 (33,3)	0 (0,0)	4 (44,4)	9 (100)			
	RSA	-0,5	0,5	-1,1	1,1	-			
		2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
Hétéro- sexuel	N (%)	2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
	RSA	-0,9	-0,5	1,8	0,1	-			
		3 (27,3)	2 (18,2)	2 (18,2)	4 (36,4)	11 (100)			
Hétéro- flexible	N (%)	2 (22,2)	3 (33,3)	0 (0,0)	4 (44,4)	9 (100)			
	RSA	-0,5	0,5	-1,1	1,1	-			
		2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
Bisexuel	N (%)	2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
	RSA	-0,9	-0,5	1,8	0,1	-			
		3 (27,3)	2 (18,2)	2 (18,2)	4 (36,4)	11 (100)			
Homo- Sexuel	N (%)	2 (22,2)	3 (33,3)	0 (0,0)	4 (44,4)	9 (100)			
	RSA	-0,5	0,5	-1,1	1,1	-			
		2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
Pansexuel	N (%)	2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			
	RSA	-0,9	-0,5	1,8	0,1	-			
		3 (27,3)	2 (18,2)	2 (18,2)	4 (36,4)	11 (100)			
Fluctuation	N (%)	2 (22,2)	3 (33,3)	0 (0,0)	4 (44,4)	9 (100)			
	RSA	-0,5	0,5	-1,1	1,1	-			
		2 (20,0)	2 (20,0)	3 (30,0)	3 (30,0)	10 (100)			

¹ Résidu standardisé ajusté

* p ≤ 0,01

** p ≤ 0,001

Tableau 4.4
 Comparaison entre le sexe et l'orientation sexuelle et l'âge

Orientation sexuelle	Sexe						Total (n=272)	χ^2	ddl	p
	Homme (n=139)	Femme (n=121)	Travesti (n=5)	Trans-sexuel (n=4)	Fluidité de genre (n=3)					
Hétéro-sexuel	N (%)	96 (69,1)	26 (21,8)	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (33,3)	123 (100)			
	RSA	8,0	-6,9	-2,1	-1,8	-0,4	-			
Hétéro-flexible	N (%)	29 (20,9)	32 (26,9)	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)	61 (100)			
	RSA	-0,7	1,5	-1,2	-1,1	-0,9	-			
Bisexuel	N (%)	8 (5,8)	45 (37,8)	1 (20,0)	1 (25,0)	0 (0,0)	55 (100)			
	RSA	-6,1	6,3	0,0	0,2	-0,9	-	183,37	20	0,0001*
Homo-Sexuel	N (%)	0 (0,0)	5 (4,2)	2 (40,0)	3 (75,0)	0 (0,0)	10 (100)			
	RSA	-3,3	0,4	4,3	7,6	-0,3	-			
Pansexuel	N (%)	2 (1,4)	6 (5,0)	2 (40,0)	0 (0,0)	1 (33,3)	11 (100)			
	RSA	-2,3	0,7	4,1	-0,4	2,6	-			
Fluctuation	N (%)	4 (2,9)	5 (4,2)	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (33,3)	10 (100)			
	RSA	-0,7	0,4	-0,4	-0,4	2,7	-			
20-30	N (%)	25 (40,3)	34 (54,8)	0 (0,0)	1 (1,6)	2 (3,2)	62 (100)			
	RSA	-2,1	2,0	-1,1	0,0	1,7	-			
31-40	N (%)	34 (44,2)	40 (51,9)	2 (2,6)	1 (1,3)	0 (0,0)	77 (100)			
	RSA	-1,6	1,7	0,9	-0,2	-1,1	-	18,51	12	0,101
41-50	N (%)	39 (59,1)	24 (36,4)	1 (1,5)	1 (1,5)	1 (1,5)	66 (100)			
	RSA	1,3	-1,4	0,0	0,0	0,3	-			
51 +	N (%)	34 (69,4)	13 (26,5)	1 (2,0)	1 (2,0)	0 (0,0)	49 (100)			
	RSA	2,7	-2,7	0,3	0,3	-0,9	-			

*p ≤ 0,001

4.3 Description physique des lieux

La soirée se déroule à la résidence privée des organisateurs, dans un petit secteur tranquille de la grande région de Montréal. La soirée est semi-publique, mais le nom du donjon n'est pas inscrit à l'extérieur. Pour avoir accès aux coordonnées de l'endroit, il faut écrire à l'organisateur en lui mentionnant son intention de se joindre à la prochaine soirée. Le donjon (figure 4.1) est un grand local de style entrepôt dont l'espace de jeu est de 1400 mètres carrés et le terrain extérieur est de 1800 mètres carrés. Des portes de garage placardées laissent deviner un ancien garage automobile ou un entrepôt. À l'intérieur, un immense feu de circulation se trouve à l'entrée, tout près d'un vestiaire improvisé. L'organisateur, assis à un bureau, accueille les nouveaux arrivés et collecte le cout d'entrée, qui est de 20 \$ par personne. L'éclairage est adapté pour l'évènement : des néons de couleur rouge créent la majorité de l'éclairage et des lumières de couleur rouge, bleu et vert parcourent les meubles et le plafond. Le sol est composé de tuiles noires et blanches placées en forme de damier. Pour la soirée, leur chambre, une pièce sur une mezzanine, ainsi que quelques coins de rangement sont cachés aux visiteurs par de grands rideaux noirs.

La salle est divisée en stations de jeu et en espaces de socialisation. Les stations de jeu, éparpillées ici et là, se mélangent aux fauteuils regroupés en plusieurs espaces de socialisation de type salon. Certaines stations sont situées en retrait tandis que d'autres se trouvent en plein milieu de la pièce, mais toutes sont visibles. On retrouve plusieurs types de stations de jeu dans la salle : différents types de bancs de fessée, de tables de fessée en cuir capitonné, de croix de St-André, de cages et d'anneaux de suspension. Certaines stations de jeu ont été fabriquées et ne correspondent à rien d'usuel. On retrouve par exemple un banc d'exercice à quelques centimètres du sol et au bout de celui-ci est posé un grand miroir autour duquel se retrouve un cylindre en métal recouvert d'un grand voile. Cette station, observée nulle part ailleurs, a été utilisée à quelques reprises pendant la période d'observation pour des séances d'humiliation mentale pendant lesquelles le soumis était mis à genou sur le banc.

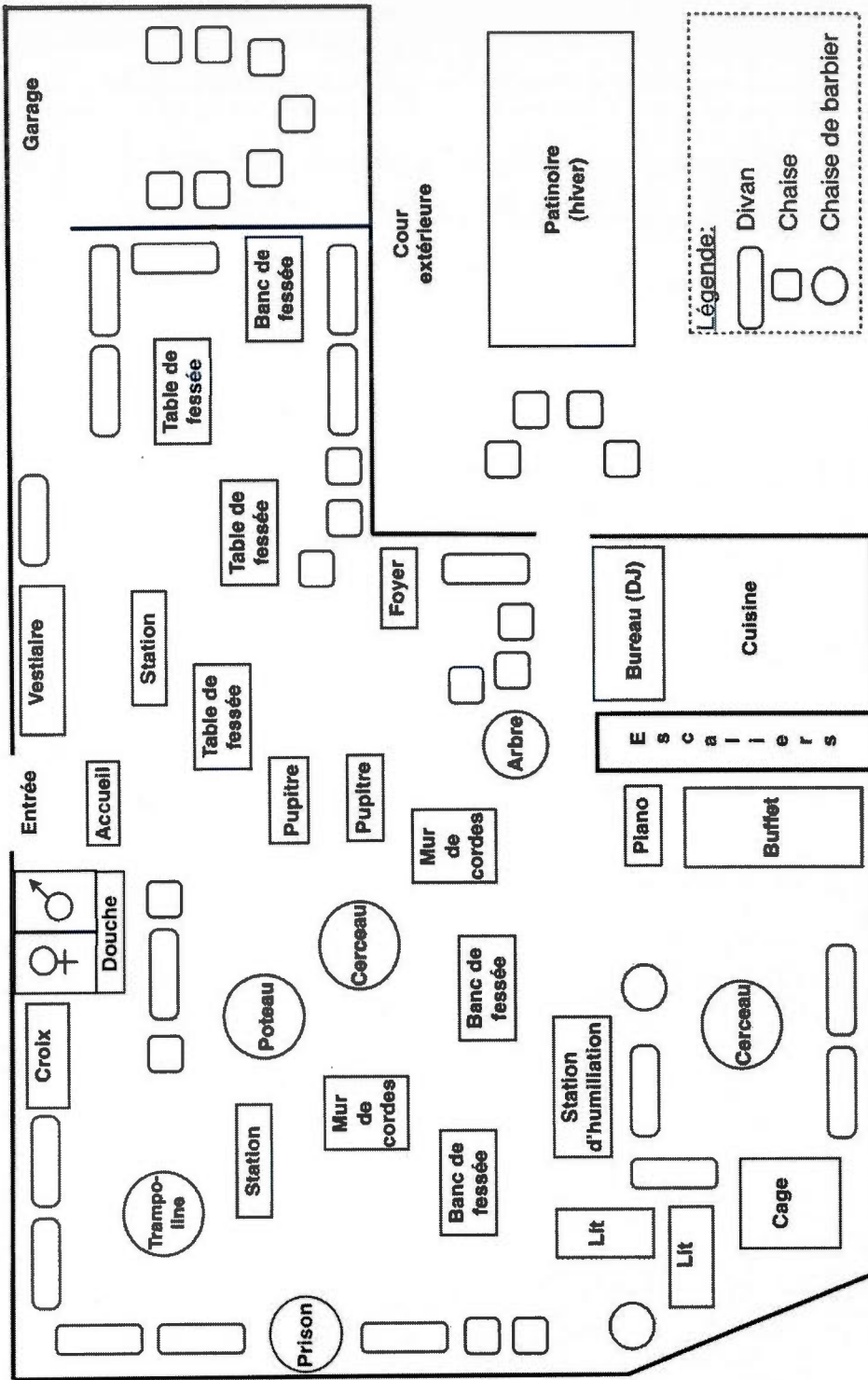


Figure 4.1 Disposition des lieux

En plus des stations typiquement associées au BDSM, il y a utilisation d'objets qui ne sont pas spécifiquement fabriqués pour le jeu, mais qui sont adaptés pour un scénario BDSM, communément appelés « perversibles ». Pour ne donner que ceux-ci en exemple, des chaises de barbier sont utilisées pour accueillir les Dominants, un poteau dédié à la danse érotique est érigé au milieu de la salle, des miroirs juchent la pièce, des pupitres d'école se trouvent à quelques endroits, des cerceaux pendent du plafond, un petit trampoline se trouve dans un coin, un grand meuble avec une porte en barreaux sert de prison, des murs de corde pouvant être utilisés des deux côtés ainsi qu'une échelle en corde sont érigés au milieu de la pièce. Deux salles de bain sont emménagées près de la porte d'entrée : une pour les hommes et une pour les femmes. Les salles de bain servent également de vestiaire. Une grande douche vitrée à plusieurs jets est accessible et visible de l'intérieur de la salle. Un petit foyer sert à réchauffer les joueurs qui en ont besoin, plusieurs étant légèrement vêtus.

Contrairement à plusieurs donjons à Montréal, on ne trouve pas dans ce lieu de pièce fermée où il serait possible de jouer en privé; l'endroit est constitué d'une grande pièce ouverte sur un seul étage. Suite à certaines plaintes, les propriétaires ont emménagé un fumoir dans le garage ainsi que dans la cour pendant les soirées plus chaudes. Il est donc interdit de fumer dans la salle de jeu. Le fumoir peut accueillir une quinzaine de personnes et est accessible par l'intérieur. Il n'y a pas de station de jeu dans le fumoir, mais plutôt des chaises d'extérieur ainsi que des petites tables basses pour y déposer un cendrier. Le fumoir est chauffé en saison froide. Dans la cour, on retrouve quelques chaises et tables installées sur le gazon. Le jeu est permis dans tous les endroits à l'exception de l'avant de la maison, qui donne directement sur la rue. Tout ce qui se déroule à l'extérieur doit toutefois être discret puisque la résidence, quoique recluse dans un rondpoint, est dans un quartier résidentiel.

La veille de la soirée, les propriétaires rangent leurs effets personnels et montent les stations de jeu. Le vendredi soir, ils font parfois des soirées privées avec ceux qui ne peuvent assister le samedi ou qui voyagent à Montréal pour l'évènement. Le

samedi venu, ils préparent la salle, le fumoir, la table pour accueillir le buffet et installent des chandelles et des lingettes nettoyantes ici et là ainsi que des affiches discrètes à l'extérieur indiquant où se situe le stationnement. Ils sont parfois aidés d'amis ou de soumis de service, qui s'offrent de temps à autre pour préparer la salle.

De temps à autre, la thématique de la soirée peut influencer la décoration de la salle. Par exemple, pour une soirée dont la thématique était le voyeurisme, des masques étaient posés un peu partout dans la salle. Puisque la pièce est emménagée spécifiquement pour chaque soirée, il arrive parfois que les stations de jeu soient à différents endroits d'une soirée à l'autre. Une musique à faible volume crée une ambiance énergique, mais intime. Un mélange de musique pop, électro-pop et de chansons à thématique BDSM laisse deviner que le choix musical est au goût de l'organisateur. Des friandises et des boissons sont disponibles tout au long de la soirée, qui s'étend de 20 h 30 à 4 h 30. Les invités peuvent apporter leur propre alcool, mais la consommation excessive est interdite sous peine d'expulsion.

4.4 Répartition des individus dans l'espace

À prime abord, la répartition des individus semble se faire par groupe d'amis; certains groupes sont toujours dans les mêmes sections de la salle d'une soirée à l'autre. Ils y laissent, le temps de la soirée, leurs jouets, leurs consommations et leurs effets personnels. On observe toutefois que ces individus sont souvent plus âgés, sont dans la communauté depuis plus longtemps et sont des habitués de cette soirée. De plus, les joueurs plus âgés semblent plus exclusifs dans leurs fréquentations et prennent contact avec un nombre limité d'individus. Les plus jeunes, quant à eux, sont plus en mouvement entre les stations de jeu et entrent en contact avec plus de personnes différentes. Cette tendance semble toutefois être différente pour les jeunes soumis dont le Dominant est beaucoup plus âgé; ils auront tendance à adopter les habitudes du Dominant et être en contact avec les mêmes personnes que le Dominant.

Pendant la période d'observation, quelques néophytes ont fait leur entrée dans la communauté. Certains sont pris en charge par des membres actifs de la communauté et s'intègrent facilement aux groupes. Toutefois, quelques-uns ne semblaient connaître personne et étaient facilement identifiables parmi les membres. Un léger malaise a été observé chez ces néophytes et on les reconnaît par leur tendance à flâner; ils se déplacent fréquemment et n'osent s'intégrer à un groupe. Quelques soirées peuvent être nécessaires avant qu'ils assument avec aisance l'espace qu'ils occupent et semblent faire partie de la communauté.

Les déplacements ont majoritairement comme objectif de se diriger vers une station de jeu, le buffet, le fumoir ou les toilettes. Certaines personnes vont se lever pour accueillir quelqu'un, mais la plupart du temps, les personnes sont assises ou debout, en petits groupes. Quelques voyeurs ou personnes seules vont se tenir à proximité des scènes, sans y participer directement. Le fumoir est rarement vide et permet un rassemblement. Il incite les gens qui ne se connaissent pas nécessairement à discuter, voire à débattre sur divers sujets liés ou non au BDSM. Parfois, les gens font référence à des discussions sur les forums de *KinkyWorld* ou à des commérages de la communauté. Les stations de jeu à l'intérieur de la salle sont presque toujours occupées à compter de 23 heures, les plus populaires étant les tables, les bancs de fessée et les chaises de barbier. Les jeux qui nécessitent l'utilisation d'une station de jeu durent en général environ une heure. Les organisateurs demandent généralement que les séances de jeu soient d'une durée jugée raisonnable afin de permettre à tous de pouvoir profiter des stations, sans toutefois émettre de temps maximal.

Les déplacements semblent se faire différemment selon les motivations qui incitent les participants à aller aux soirées. En regroupant les dires de plusieurs, on observe trois motivations distinctes, qui peuvent ou non se retrouver chez une même personne :

- Certains voient dans les soirées BDSM la seule occasion d'arborer leur rôle en public. Ces individus, plutôt timides, auront tendance à bouger beaucoup afin

que tous remarquent leur habillement ou leur partenaire, mais n'interagiront pas nécessairement avec les autres.

- La plupart des joueurs se présentent aux soirées parce qu'elles offrent la possibilité d'avoir des jeux de qualité en raison d'un grand espace (certaines pratiques nécessitent beaucoup d'espace, par ex., l'utilisation du fouet), une diversité de stations de jeux (peu ont accès à ce type de stations à la maison) et la possibilité de faire du bruit (les joueurs n'ont pas d'inquiétudes quant aux voisins ou aux enfants dans l'autre pièce). Ces individus auront tendance à jouer plusieurs fois dans la soirée, à jouer longtemps ou à quitter dès la fin de leurs jeux.
- Une bonne partie des joueurs y est pour socialiser et revoir des amitiés de longue date. Ces joueurs se déplaceront constamment afin d'accueillir et de discuter avec un maximum de personnes et sont en général plutôt bruyants et actifs.

La répartition des joueurs dans l'espace s'effectue donc selon le type de joueurs et leurs motivations à participer dans ce type de soirée.

4.5 Description du protocole

Le protocole est au centre de la communauté BDSM et ses pratiques et indique les devoirs et obligations des Dominants et soumis. Souvent implicite, il dicte les comportements de tous ainsi que les limites acceptables du jeu BDSM. Difficile à définir et pourtant très présent, il est connu de tous et est bien souvent appliqué à la lettre, sans quoi les joueurs peuvent se voir expulsés de la communauté. Il sert majoritairement à donner un sens aux pratiques et à conserver un rapport sain et sans danger physique ou psychologique entre les partenaires. Dans un couple qui pratique le jeu de Ds (domination/soumission), il sert aussi à établir la dominance du Dominant et permet à chacun d'entrer dans son rôle. Tous appliquent le protocole de

la communauté, mais plusieurs joueurs appelés protocolaires ont également un protocole relationnel strict. La section suivante tente de déconstruire le protocole BDSM tel qu'observé dans la communauté montréalaise afin de mieux comprendre son utilité et la manière dont il se structure dans les soirées de jeu.

4.5.1 Protocole de sécurité

Le BDSM comporte des pratiques qui peuvent être dangereuses pour la santé physique et psychologique des joueurs s'il est mal pratiqué. Pour cette raison, la communauté met de l'avant des codes qui assurent la sécurité de tous et garantit leur application.

Le donjon où l'observation a été effectuée est l'un des seuls endroits à Montréal où il n'y a pas de liste de règlements préétablis. On présente les règlements de la soirée comme suit :

« Toute personne respectueuse et consciente du caractère particulier de ces soirées, seule ou accompagnée, y est bienvenue. Les jeux sont libres et nécessairement consensuels entre les partenaires, tout est permis pourvu que cela reste dans la dignité et le respect des autres. Aucune nécessité de jouer, ou d'être impliquée de quelque nature que ce soit dans les séances. La simple présence est aussi un partage de ce monde particulier. » (Consulté en ligne, le 30 mai 2011)

Il n'y a donc pas de règlements précis dans ce donjon, mais on mise sur le bon jugement de tous. Si une scène dépasse le niveau de confort des participants, l'organisateur veillera à rapporter la situation aux joueurs en question. Comment se structure donc le protocole de sécurité dans une soirée qui ne comporte pas de règlements? La réponse réside dans un simple sigle : le SSC.

La règle numéro 1 du BDSM est le *Safe, Sane and Consensual*, ou sécuritaire, sain et consenti, communément appelée le SSC. Ce protocole assure que toutes les pratiques sont effectuées de manière consensuelle et sans danger, autant physique que psychologique, pour tous les joueurs impliqués. Ainsi, il garantit que tous les partis consentent au jeu et que celui-ci est sécuritaire et sain. C'est un protocole central à la communauté qui est promu par tous les joueurs, autant pour les jeux en donjon que

pour les jeux à la maison. Si une pratique ne respecte pas le protocole SSC, les membres considèrent qu'elle ne relève plus du BDSM, mais de l'abus ou de la violence. Les critères du protocole SSC ne sont pas spécifiquement élaborés, mais tous les codes de sécurité vont contribuer au jeu SSC.

L'application du SSC relève de la responsabilité des joueurs, mais aussi du moniteur de jeu (angl. *Dungeon Master*), c'est-à-dire la personne assignée à la soirée dans le but d'assurer la sécurité des jeux. Les moniteurs de jeu sont souvent des joueurs expérimentés qui ont suivi une formation sur le jeu sécuritaire. Ces derniers ont le dernier mot; s'ils demandent qu'une scène soit arrêtée, elle doit l'être, sans quoi les joueurs se verront expulsés. Dans le donjon où l'observation fut effectuée, le moniteur de jeu était l'organisateur de la soirée. Aucune brèche majeure au protocole SSC n'a été observée lors des observations. Toutefois, les avertissements et les expulsions sont faits discrètement et peuvent être invisibles aux yeux des autres.

Chaque pratique présente ses limites et ses critères de sécurité. Ceux-ci sont expliqués dans la plupart des livres BDSM, dans les ateliers ou les formations données par la communauté ou par le bouche-à-oreille. Ces critères, qui sont spécifiques aux pratiques, sont difficilement observables, mais par la discussion avec les joueurs, quelques exemples ont pu être élaborés :

- un Dominant qui vient d'effectuer un ligotage complet sur son soumis ne doit pas le laisser debout sans surveillance, car celui-ci ne pourra se retenir s'il tombe;
- tout coup porté au corps ne doit pas l'être au niveau des organes vitaux, par exemple les reins, la tête ou le ventre;
- un soumis ne devrait jamais sentir l'obligation de participer à une pratique qu'il juge inacceptable pour lui, et ce, dans toutes circonstances;
- dans une pratique où la peau est transpercée, l'utilisation de matériel stérilisé est nécessaire.

Ces critères de sécurité doivent être appliqués par tous les joueurs, sans quoi les jeux se verront arrêtés pendant les soirées. La limite acceptable aux pratiques diffère d'un individu à un autre, le seuil de tolérance n'étant pas le même pour tous. De manière générale, les jeux trop extrêmes seront jugés négativement par la plupart des membres de la communauté. Par exemple, une scène où un Dominant assène des coups de fouet à son soumis en utilisant une très grande force ou en engendrant des blessures sur la peau sera jugée négativement. Même si c'est ce que désire le soumis et que cela fait partie de l'entente négociée du couple, la plupart des joueurs considéreront que cela va trop loin. Toutefois, le moniteur de jeu n'interviendra que s'il considère que la pratique pose un réel problème pour la santé physique ou psychologique des joueurs.

Tout protocole est d'abord négocié et consenti entre tous les partis du couple⁴ BDSM. Parfois, le Dominant peut avoir un protocole établi, mais la plupart du temps, un protocole sera élaboré de manière commune. Pour bien appliquer le SSC, les partenaires complètent une grille de limites qui indique quelles pratiques ils aiment ou aimeraient faire et lesquelles ils refusent de faire. Cette liste prend la forme d'un contrat. Elle est facilement accessible sur Internet (en voir un exemple à l'appendice D) et est toujours modifiable avec le consentement des deux partis. Tout au long de la relation, les joueurs se référeront à cette liste. Un Dominant ne peut se permettre d'imposer une pratique que le soumis a refusé de faire dans le contrat, sans quoi il pourrait être banni de la communauté. Les paramètres de ce contrat sont très importants et sont respectés à la lettre. Selon ma compréhension, la grande majorité des joueurs remplissent ce contrat en début de relation, voire en début de séance si les partis jouent ensemble pour la première fois; ce serait une question de sécurité physique et mentale, de protection juridique, mais surtout de respect de soi, selon les membres de la communauté. Le contrat peut aussi être verbal. Il est à noter que dans une relation de Ds, le soumis a toujours un droit de veto sur ce qui est fait. Même s'il

⁴ Le concept de relation ou de couple n'implique pas nécessairement qu'il y a relation d'amour entre les partenaires; ceux-ci peuvent simplement être en couple lorsqu'ils pratiquent le BDSM, mais avoir chacun un partenaire à l'extérieur de la relation.

a accepté une pratique lors de la négociation du protocole relationnel, il peut revenir sur cette décision et demander que la scène soit arrêtée. Dans le cas du rapport Maître/esclave, le droit de veto est discutable et les opinions varient selon les individus dans la communauté. Certains avancent qu'un vrai esclave doit faire preuve d'obéissance totale envers son Maître, alors que d'autres estiment que ce n'est pas conforme au protocole SSC.

Certains codes de sécurité, quoique dépendants de l'entente relationnelle, sont très fréquents chez les couples de joueurs. Ces derniers utilisent des codes de couleur pour délimiter le jeu. Ces codes sont généralement constitués de trois niveaux : 1) « tout va bien »; 2) « on s'approche de ma limite, ralentissons »; et 3) « la limite est dépassée ». Le *safeword*, ou mot de sécurité, est aussi utilisé pour signifier « on arrête tout ». La plupart du temps, le vert-jaune-rouge est utilisé comme code de couleur et un mot n'ayant aucun lien avec le BDSM ou la sexualité sera utilisé comme mot de sécurité (par ex., un couple rencontré utilisait le terme « beurre d'arachide »). Les joueurs vont éviter d'utiliser « non » ou « arrête » comme codes, ces derniers étant plutôt érotisés pendant une scène. Si le soumis ne peut parler, le Dominant vérifie son état en lui demandant, par exemple, de serrer son doigt une fois si tout va bien ou deux fois pour signifier un code jaune ou rouge. Les spécificités des codes sont discutées en couple; en général, un code « rouge » signifie un arrêt de jeu puisque le fait de dépasser une limite nécessite un temps d'arrêt et de discussion, mais ne signifie pas la fin de la scène. Le mot de sécurité, quant à lui, signifie un arrêt complet du jeu, voire un arrêt du rapport Ds afin de faire le point. Il est toutefois probable que tous n'aient pas la même définition de ces codes et cela peut causer des ennuis dans la situation de jeu en public, comme l'illustre l'exemple suivant, discuté sur *KinkyWorld*.

Un couple pour qui le code « rouge » signifie « on s'approche de ma limite, changeons d'outil » a dû arrêter complètement une scène puisque le moniteur de jeu *est intervenu* en constatant que la scène avait toujours cours suite à un code « rouge » de la part de la soumise. Croyant qu'il y avait situation d'abus de la part du Dominant, il a obligé le couple à cesser leur jeu. Le Dominant était toutefois en contrôle de la situation et le couple, venant de l'extérieur de Montréal, avait tout simplement un code différent du code habituel. Suite à cette situation, exprimée sur un forum de discussion, des joueurs ont proposé que les soirées établissent des codes de couleur spécifiques dans leurs règlements.

Dans les soirées, il est d'une grande importance que les jeux soient sanitaires. Les pratiques pouvant engendrer l'exposition à des fluides nécessitent que le matériel appartenant au donjon soit protégé. Ainsi, les joueurs couvriront les meubles de draps afin que ceux-ci ne soient pas affectés. Des lingettes nettoyantes sont mises à la disposition de tous afin que les joueurs puissent nettoyer leur station de jeu après usage. À une reprise lors des observations, une scène a semé la controverse en lien avec le respect des lieux. Alors que des tables sont mises à la disposition des joueurs, un couple s'est installé sur un divan pour faire un jeu qui impliquait des aiguilles. Le matériel utilisé par le Dominant était étalé sur le divan et vacillait avec le mouvement des joueurs. Le petit drap qui était posé sur le dos de la soumise, étalée sur le ventre, glissait constamment et le divan n'était pas protégé. Plusieurs personnes se sont attroupées autour de la scène, pointant du doigt les joueurs et dénonçant leur pratique non sanitaire et non sécuritaire. Le Dominant arrêta le jeu après quelques minutes, visiblement mal à l'aise.

D'autres règlements en lien avec le respect sont observables dans la communauté montréalaise, le respect étant une valeur essentielle et primordiale au bon fonctionnement d'une soirée. Lors d'une séance, il est interdit d'adresser la parole aux joueurs ou de les déranger de quelque façon que ce soit. Le protocole établi

suggère de garder une distance raisonnable par rapport aux séances pour respecter l'intimité des joueurs, mais aussi pour la sécurité des autres participants (par ex., pour éviter de recevoir l'élan d'un coup de fouet). Dans la même ligne de pensée, un individu ne peut s'inviter dans une séance sans en demander la permission et ne peut forcer un soumis à jouer sous prétexte qu'il est soumis; le fait de s'identifier à un rôle de soumission ne signifie pas que cette personne se soumettra à quiconque. Puisque le BDSM n'est pas que physique, il faut être vigilant avant d'aborder un couple, puisqu'ils peuvent être en séance d'humiliation mentale ou en *aftercare*, un moment où le Dominant prend soin du soumis et où les deux joueurs font le point sur la séance. Une approbation visuelle est toujours de mise avant de s'approcher.

D'un donjon à l'autre, on demande souvent aux gens d'être vigilants quant aux prises de photos ou de vidéos. Le BDSM est une partie cachée de la vie de plusieurs joueurs; ainsi nombre d'entre eux ne veulent pas afficher leur identité véritable sur Internet. De plus, les flashes peuvent être perturbants pour certaines personnes en séance. Dans certains donjons visités lors de la pré-enquête, les photos et vidéos sont permis s'ils peuvent être pris discrètement, mais certaines soirées les bannissent tout simplement pour éviter la confusion.

Les participants peuvent habituellement apporter leur alcool dans les donjons, qui généralement fournissent ou vendent eau et boissons gazeuses. Les moniteurs de jeu demandent aux joueurs de consommer de manière responsable, car les jeux de SM nécessitent une précision, une écoute et une dextérité qui peuvent facilement être altérées par la consommation d'alcool. La même règle s'applique pour les soumis, qui pourraient avoir de la difficulté à décerner leurs limites en étant affectés par l'alcool. La consommation de drogues n'est pas encouragée, mais est tolérée si elle se fait discrètement et raisonnablement. Dans tous les cas, un individu dont le jugement est possiblement altéré par l'alcool, des drogues, la médication ou la fatigue se verra demander de cesser de jouer par le moniteur de jeu.

Plusieurs protocoles de sécurité sont donc mis en place par la communauté, mais aussi par les joueurs, afin d'assurer que le jeu respecte le protocole SSC et que toutes les personnes présentes aux soirées soient respectées. La mise en place de ces codes est garantie par les responsables du donjon et les joueurs qui ne les respectent pas sont sanctionnés.

4.5.2 Protocole postural

On peut observer certaines différences posturales entre les soumis, les Dominants et ceux adoptant les autres rôles. Ces différences ne sont pas toujours scénarisées ou conscientisées, mais force est de constater que le rôle adopté entraîne une occupation différente de l'espace.

On reconnaît généralement les Dominants par le fait qu'ils occupent un espace important. Ils auront tendance à gesticuler, à parler fort et à se faire remarquer. Les Dominants se montrent fiers et ont tendance à avoir une posture qui dégage l'autorité : dos droit, épaules détendues et poitrine bombée. Ces distinctions dans la posture du Dominant servent à créer un environnement propice dans lequel le soumis se sent en confiance, mais aussi à renforcer les différences de pouvoir et actualiser les rôles.

Les soumis, quant à eux, apparaissent plus renfermés, prennent peu d'initiatives et regardent en général vers le sol. Ils ont rarement le droit de s'asseoir sur des chaises ou sur les fauteuils, sauf lorsqu'ils obtiennent la permission du Dominant. Ils s'installent presque exclusivement sur le sol, la plupart du temps aux pieds de leur Dominant. Certains apportent leur coussin pour plus de confort ou utilisent les coussins de divan fournis par le donjon. Le fait de s'asseoir peut devenir un privilège après une séance qui a été satisfaisante pour le Dominant ou lorsque celui-ci est fier de son soumis. De manière générale, le soumis ne doit pas être physiquement au-dessus du Dominant. Par exemple, si le Dominant est assis sur une chaise, le soumis devra s'agenouiller pour lui adresser la parole et non lui parler de haut, c'est-à-dire de manière

imposante. Il est toujours légèrement en retrait derrière le Dominant et ne lui impose pas une direction où aller, ni un rythme de marche; le soumis suit son Dominant et s'adapte à ses élans.

L'attitude du soumis est importante, car elle contribue à l'image du Dominant. Par exemple, un Dominant dont le soumis parle fort et s'exprime sans retenue sera perçu comme manquant de dominance. Certaines postures sont utilisées dans le protocole commun pour permettre au soumis de démontrer son dévouement et sa disposition au Dominant et, ainsi, renforcer son état de soumis. Les positions fréquemment observées sont celles de service, c'est-à-dire à genoux, les yeux baissés et les bras levés vers le Dominant avec ce qu'il a à offrir (verre, assiette, jouet ou autre). Plusieurs joueurs utilisent les positions issues des romans Goréens, qui sont des romans décrivant la vie sur une planète appelée Gor, où la soumission sexuelle est encouragée entre Maitres et esclaves (femmes). Sans nécessairement adhérer à la pensée Goréenne, plusieurs membres de la communauté utilisent ces positions féminines pour leur esthétisme et le sentiment d'offrande qu'elles impliquent. Les plus fréquents sont le *Nadu*, le *Tower*, le *Leasha* et le *Obey*. Dans la position *Nadu*, le soumis est assis sur les talons, les cuisses écartées, les mains sur les cuisses et les paumes vers le haut, le ventre rentré, le torse bombé, la tête haute et les yeux baissés. Cette position est un moyen de montrer sa disponibilité totale et de s'offrir sexuellement au Dominant. Dans la position *Tower*, le soumis est en position *Nadu*, mais les jambes fermées et les paumes vers le bas. Cette position, souvent utilisée en l'absence du Dominant, est un moyen pour le soumis de démontrer son appartenance au Dominant en étant fermé aux autres joueurs. Dans la position *Leasha*, le soumis attend qu'on lui mette le collier ou la laisse dans la position *Nadu*, les mains croisées dans le dos et la tête légèrement penchée vers le côté. Finalement, la position *Obey* est utilisée par presque tous les joueurs protocolaires comme un signe de reconnaissance au Dominant suite à une séance. Dans cette position, le soumis est agenouillé au sol, les mains croisées dans le dos, et embrasse les pieds du Dominant.

Dans certains cas, la posture du soumis peut être influencée par le type de jeu. Le *ponyplay* par exemple exige une posture et une démarche très stricte pour le soumis : dos très droit, bras repliés, tête haute et mors en bouche. Chaque type de pas effectué (trot, galop, etc.) est commandé par le Dominant et doit être effectué à la perfection. Certains soumis désirent être traités comme des chats ou des chiens, pratiques plus communes et fréquemment observées. Leur posture et leurs comportements seront donc influencés par ce jeu : boire dans un bol, japper, se laver, être en cage, etc.

Quant aux joueurs qui ne pratiquent pas le jeu de Ds, ils ne semblent pas agir différemment dans une soirée BDSM qu'ailleurs. Ces derniers n'ont pas à prouver quoi que ce soit et leur rôle (par ex., fétichiste ou *kinkster*) ne nécessite pas l'entrée en scène d'un personnage quelconque.

Le protocole postural, qui est différent entre les Dominants et soumis, pourrait servir à renforcer les différences de pouvoir et à donner de la crédibilité aux rôles.

4.5.3 Protocole langagier

Certains codes langagiers propres à la communauté BDSM ont été observés lors de soirées ainsi que sur Internet. En plus de tous les termes spécifiques définis à la section 4.1, voici quelques spécificités au niveau du langage.

Dans la communauté, les membres adresseront la parole différemment à un individu dépendamment du rôle de cet individu et de leur propre rôle. Le vouvoiement ne suit pas les règles sociétales habituelles; tous les soumis vouvoieront les Dominants, peu importe leur âge. Par exemple, un soumis âgé vouvoiera un jeune Dominant, tandis que ledit Dominant tutoiera le soumis en retour. Le Dominant est appelé Monsieur/Madame ou Maître/Maitresse par le soumis. L'utilisation du vouvoiement est répandue, mais reste propre à chacun et est déterminée en couple. La grande majorité des joueurs utilisent le vouvoiement lors des scènes seulement; certains l'exigent en tout temps, tandis que d'autres, quoique rares, n'y adhèrent pas du tout. Il sert avant tout à rappeler les rôles de chacun et à inspirer le respect du

Dominant. Le vouvoiement peut aussi être utilisé dans un jeu visant à tester la volonté du soumis. Par exemple, si le Dominant décide d'instaurer le jeu pendant un souper vanille, c'est-à-dire avec des amis qui ne sont pas dans le milieu BDSM, le soumis doit s'efforcer de ne pas tutoyer le Dominant, mais sans éveiller les soupçons des amis alentour. Cela peut résulter en une récompense ou une punition, selon le niveau de satisfaction du Dominant. Les Dominants entre eux se tutoieront, de même que les soumis. Seules les personnes adoptant d'autres rôles que Dominant, Maître, soumis et esclave ne sont pas liées par cette convention, mais certains décident tout de même d'y adhérer.

De manière écrite, certains adoptent la majuscule pour souligner les différents rôles. Ainsi, tous les pronoms utilisés pour parler du Dominant débiteront par une majuscule et ceux représentant le soumis débiteront par une minuscule (par ex., « Madame, je Vous invite ainsi que Votre soumis à la soirée qu'organise ma Maitresse »). Si le message provient ou s'adresse autant aux Dominants qu'aux soumis, les lettres majuscules et minuscules seront utilisées simultanément (par ex., « N/nous V/vous invitons à N/notre soirée »). Cette règle est surtout mise de l'avant par les joueurs plus traditionnels. De manière plus répandue, les joueurs inscriront simplement la majuscule devant les mots « Dominant » et « Maître », protocole qui a été repris dans le cadre du présent travail afin de respecter les traditions de la communauté.

La presque totalité des joueurs utilise le nom de scène comme méthode de présentation de soi. Ces noms sont utilisés sur leur profil Internet, mais aussi lorsqu'ils se présentent en personne. Peu utilisent leur vrai nom, certains l'incorporant dans leur nom de scène (par ex., MasterBruno ou lily_sub⁵). Ceci permet une reconnaissance rapide des rôles, mais assure aussi l'anonymat des joueurs. La majorité des membres de la communauté ont une carrière professionnelle et cela leur évite de se faire reconnaître à l'extérieur du milieu BDSM. En période de

⁵ Noms fictifs

jeu, les noms de scène complets ou raccourcis (par ex., *Lady* pour *LadyTorture* ou *Sir* pour *SirRubber*⁶) sont utilisés. Pour certains joueurs, l'utilisation du nom de scène signe le début du jeu. Par exemple, lorsque le Dominant utilise le nom de scène du soumis, celui-ci comprend qu'il doit entrer dans son rôle immédiatement. Certains utilisent toutefois les noms de scène à tout moment, à l'écrit et verbalement.

Des noms qui peuvent être socialement considérés comme étant dégradants sont aussi utilisés pendant le jeu. Ils peuvent servir à humilier le soumis, l'inciter à dépasser sa peur du ridicule ou à simplement instaurer sa dominance. On entend fréquemment les mots « salope », « pute », « cochon/ne », « chien/ne » ou « pervers/e ». À moins d'un accord avec le Dominant, il serait mal vu que quelqu'un d'autre interpelle un soumis de cette manière. Quoique bien acceptés dans le jeu, les noms dégradants peuvent être parfois mal perçus par certains. Par exemple, sur *KinkyWorld*, un homme à la recherche d'une personne soumise rédige une annonce intitulée « Recherche une petite chienne ». Plusieurs dénoncent un manque de respect de la femme et, en réponse à cette critique, des joueurs dénoncent l'hypocrisie des gens en affirmant que l'annonce d'une Dominante à la recherche « d'un petit chien » n'aurait pas créé un tel tollé. Une Dominatrice a répondu au débat ainsi : « Un Maître vulgaire est un Maître irrespectueux; une Maîtresse vulgaire est une Maîtresse sensuelle » (consulté en ligne, le 28 avril 2011). L'homme en question, qui réellement cherche une soumise qui aime être en laisse et à quatre pattes, n'avait pas l'intention de faire preuve d'un manque de respect, mais on observe tout de même une forme de « double standard » quant à certains mots ou certaines situations. Il y a donc une forte sensibilité au manque de respect, car en BDSM, les insultes doivent être contrôlées et consenties et ne doivent jamais devenir dévalorisantes, sans quoi le jeu n'est plus SSC.

⁶ Ibid

Certains termes qui seraient normalement caractérisés de « violents » sont utilisés à l'oral et à l'écrit : battre, torturer, abuser, faire mal, subir, supplier ou faire souffrir, pour ne donner que quelques exemples. Ces termes ne revêtent toutefois pas le caractère violent que le sens usuel leur confère; ils sont au contraire bien vus et appréciés par les membres. Toutefois, les mots « violence » ou « violent » semblent être proscrits; ils font référence à un non-consentement, ce qui va à l'encontre du SSC. Aussi intense une scène puisse-elle être, elle ne sera jamais qualifiée de violente, comme le démontre l'exemple ci-dessous.

Un néophyte raconte sur un forum de discussion avoir amené sa conjointe vanille dans une soirée fétiche et celle-ci a été ébranlée par le spectacle, qu'elle qualifie de violent. Un autre membre réagit fortement à cette histoire : « Violence? Il y avait là des scènes de violence? De gens non consentants? » (Consulté en ligne le 9 novembre 2009).

Aux yeux des membres de la communauté, la notion de violence est une limite à l'univers contrôlé du BDSM et réfère à un concept qui ne fait pas partie de leurs pratiques quotidiennes.

Le protocole langagier revêt donc plusieurs formes orales et écrites dans la communauté BDSM montréalaise. Il permet une dissociation du jeu en rapport à la vie quotidienne et contribue à la différenciation des rôles.

4.5.4 Protocole vestimentaire

La communauté BDSM montréalaise dispose d'un protocole vestimentaire très strict. Toutes les soirées monréales visitées exigeaient le même code vestimentaire. Ce dernier répond à plusieurs fonctions et diffère d'un rôle à l'autre et d'un sexe à l'autre.

La tradition BDSM rend le vêtement fétiche obligatoire pour tous lors de soirées; on parle ici de vêtements dont les matériaux principaux sont le PVC, le latex, le cuir

ou le vinyle. Ceux-ci sont majoritairement de couleur noire et sont souvent agrémentés entre autres de rouge, de blanc ou de mauve. Des tenues plus fantaisistes ont aussi été observées :

- les uniformes : écolière, infirmière, policier, prisonnier
- le style burlesque : corset, bas filet, porte-jarretelles, paillettes, plumes
- la lingerie : sous-vêtements, déshabillé
- le style victorien : redingote, chapeau, robe d'époque
- le style gothique : vêtement de velours ou filet, botte plateforme, vêtement médiéval

Tout habillement qui respecte la thématique de la soirée est aussi accepté. Les règlements sur la nudité diffèrent d'une soirée à l'autre. Certains donjons l'interdisent, tandis que d'autres acceptent la nudité partielle ou exigent que les gens soient vêtus « de manière à respecter les niveaux de confort de tous ». En ce qui concerne le donjon observé, l'invitation mentionne que le code vestimentaire est de mise, mais que la nudité est tout à fait acceptée.

Les soirées tolèrent aussi une tenue vestimentaire neutre, c'est-à-dire tout en noir, pour plusieurs raisons, notamment :

- les vêtements de style fétiche coûtent cher et il peut être difficile de s'en procurer pour les jeunes, les néophytes ou les moins fortunés;
- les visiteurs ou les curieux ont rarement de tels vêtements et cela permet de tout de même les accueillir;
- certains joueurs n'aiment pas du tout le style fétiche et ne veulent pas se sentir obligés d'y adhérer.

La tenue civile n'est pas tolérée sauf si elle est cohérente avec la thématique de la soirée. Dans plusieurs soirées montréalaises, les règlements spécifient qu'un individu portant des *jeans* ou des espadrilles se verra refuser l'entrée.

Chez les femmes de tous les âges, on observe fréquemment les éléments vestimentaires suivants :

- bottes hautes, talons hauts ou souliers plateforme;
- bas filets complets ou mi-cuisse avec porte-jarretelles;
- jupe d'écolière ou de style fétiche en PVC, cuir, latex, ou vinyle;
- corset complet, sous buste ou décoratif de style victorien ou en PVC, cuir, latex ou vinyle;
- robe de style gothique ou en PVC, cuir, latex ou vinyle;
- manteau long en PVC, cuir ou latex ou de style japonais (kimono);
- déshabillé, sous-vêtements ou cache-mamelon;
- chaines, gants, menottes ou bracelets de poignets et/ou de chevilles en cuir, PVC ou latex;
- vêtement en cordes ou *bondage*;
- chapeau burlesque, chapeau de policier, cagoule en cuir, latex ou vinyle, perruque ou masque à gaz ou décoratif.

On peut déceler quelques différences entre l'habillement des femmes soumises et des femmes Dominantes. Souvent, la femme Dominante porte des accessoires imposants qui évoquent l'autorité, par exemple des bottes hautes en PVC, des gants jusqu'aux coudes, un chapeau style policier ou un long manteau. Il y a un souci d'inspirer la classe et le respect chez la femme Dominante. Cette dernière démontre généralement sa dominance de l'une des deux manières suivantes : en féminisant ou en masculinisant son habillement. Une Dominante qui désire dégager un charisme sexualisé aura donc tendance à s'habiller en lingerie, en PVC ou de manière à faire ressortir son charme, tandis qu'une Dominante qui veut dégager un look autoritaire portera plutôt des vêtements plus masculins, tels qu'un long manteau en cuir, des pantalons de cuir ou un chapeau de policier. Le choix de masculiniser ou de féminiser son habillement revient à chacun et les deux sont bien perçus par la communauté. Quant à elle, la femme soumise est plus souvent vêtue dans la simplicité, voire la

nudité : vêtements en filet, jupe très courte, sous-vêtements ou seins nus. Son habillement est généralement féminisé et très sexualisé, puisqu'elle dégagera souvent une image de femme-objet. La soumise célibataire désirera impressionner les Dominants et susciter leur regard, tandis qu'une soumise qui appartient à un Dominant désirera plutôt susciter la fierté de son Dominant.

Certains hommes soumis utilisent des vêtements similaires à ceux des femmes, mais les hommes ont en général leurs propres éléments vestimentaires :

- souliers propres, bottes plateformes de style gothique ou souliers ou bottes à talons;
- bas filets complets ou mi-cuisse avec porte-jarretelles;
- kilt, jupes, string, ceinture de chasteté, *chaps*, complet, pantalons en cuir ou pantalon propres;
- capes, harnais en cuir ou latex, chandail noir ou corsets en PVC, cuir ou latex, robe de soubrette;
- gants en cuir ou PVC ou longs gants féminins;
- masques à gaz ou décoratifs, chapeau de policier ou cagoule en PVC, cuir, latex ou vinyle.

Chez les hommes, le port du complet se voit autant chez les Dominants que chez les soumis puisque le complet peut représenter le pouvoir, mais peut aussi constituer un moyen de se vêtir proprement et de respecter le critère du « tout en noir ». L'homme soumis est plus souvent dévêtu que l'homme Dominant ; on le voit porter ceinture de chasteté, *chaps*, sous-vêtements ou harnais. Les hommes qui aiment l'humiliation ou qui ont un fétiche particulier seront vêtus d'accessoires, de vêtements ou de sous-vêtements féminins. Les hommes Dominants recherchent essentiellement une image imposante de « mâle Alpha » et portent souvent le cuir, socialement considéré comme un signe de sévérité et de virilité.

Certains éléments vestimentaires sont directement liés au jeu de Ds et différencient Dominants et soumis. Il a été observé qu'uniquement les soumis portent les éléments vestimentaires suivants :

- collier en cuir, PVC, latex, ou chaîne avec anneau;
- laisse;
- cagoule ou bâillon pour la bouche;
- clochettes;
- *bondage*, camisole de force ou éléments de restriction pour les bras ou les jambes;
- bottes de ballerine ou collier de posture;
- affiches avec écriture pour l'humiliation (par ex., « Je suis une salope »).

Le collier constitue un élément vestimentaire important. Il représente l'appartenance d'un soumis à un Dominant, lorsque tel est le cas. Un soumis qui n'appartient à aucun Dominant portera un collier temporairement afin de se positionner comme soumis. Les colliers proviennent souvent d'une animalerie (collier pour chiens), mais peuvent aussi être en latex, en cuir ou en métal. Ils sont souvent munis d'anneaux, de cadenas ou de breloques décoratives esthétiques ou humiliantes. Certains Dominants, fétichistes ou kinksters portent des colliers de style gothique, mais ceux-ci ne seront jamais munis d'anneaux.

Les opinions à propos du protocole vestimentaires diffèrent. Pour certains, si un individu désire faire partie de la communauté, il devrait se plier au code vestimentaire et faire des efforts dans ce sens. Une absence d'effort peut entraîner un jugement négatif par les personnes prônant ce point de vue. On entend parfois des commentaires du genre « cette personne ne devrait pas être ici, elle n'est même pas habillée en fétiche » ou « pourtant elle possède des vêtements fétiches, elle aurait pu se forcer! ». Ces personnes croient aussi que le code vestimentaire évite de devoir accueillir des voyeurs qui n'adhèreraient pas aux valeurs de la communauté. De plus,

le code vestimentaire aide à conserver une ambiance érotique et BDSM; une soirée ne serait pas la même si tous étaient en tenue civile. Toutefois, pour d'autres, il n'y a aucun lien entre le fait de pratiquer le BDSM et d'adhérer à la mode fétiche, c'est une préférence personnelle et le choix de porter de tels vêtements ou accessoires devrait être laissé à chacun. Le code reste tout de même obligatoire dans toutes les soirées, et ce, malgré les opinions divergentes.

Nonobstant les opinions par rapport au code vestimentaire, tous y trouvent au moins une fonction. Aucune ne semble plus importante que l'autre; cela dépend des désirs et priorités de chacun. En s'inspirant des commentaires évoqués par les joueurs lors de discussions informelles sur le code vestimentaire, une liste non exhaustive de fonctions a été élaborée :

- Le code vestimentaire est un moyen de s'approprier un style hors-norme et marginal. Le fait de valoriser le noir représente pour les membres de la communauté le fait d'accepter, d'affirmer et d'assumer leur différence.
- Les matériaux utilisés dans les vêtements fétiches comme le PVC ou le latex revêtent un caractère érotique pour les membres de la communauté. De plus, chez les femmes, les vêtements sont fréquemment révélateurs (par ex., jupes courtes, vêtement moulant, décolleté). Ce code contribue à conserver une ambiance érotique, qui est importante dans les soirées vu le caractère sensuel des pratiques BDSM.
- Le code vestimentaire est aussi une stratégie de présentation de soi qui permet de distinguer les différents rôles. L'habillement différencie clairement les rôles de supériorité et d'infériorité. Par exemple, une femme portant une casquette de policier représente l'autorité et affiche donc nécessairement un rôle Dominant. L'utilisation d'éléments vestimentaires propres à certains rôles permet d'indiquer aux autres joueurs comment ils doivent se comporter auprès d'eux.
- Le code vestimentaire est un élément important dans la relation de l'individu à son rôle. Le fait de se costumer signale le début du jeu pour les couples qui ont

un jeu délimité dans le temps. Par exemple, pour une soumise, le fait de se vêtir de manière provocante lui rappelle son statut de soumise et lui permet d'entrer dans son rôle plus facilement. De la même manière, un Dominant pourrait avoir de la difficulté à se sentir crédible s'il joue, par exemple, en pyjama.

- Selon beaucoup de femmes rencontrées dans les soirées, s'il n'y a pas d'érotisation et de séduction, il n'y a pas de BDSM. Pour elles, les vêtements utilisés en BDSM servent à se mettre en valeur, à se sentir belle, à séduire et à éveiller l'excitation chez le partenaire. Dans cet état, les femmes se sentent plus susceptibles de plaire au Dominant (chez les soumises) ou disposées à éveiller un sentiment d'infériorité chez le soumis (chez les Dominantes).
- Le caractère considéré séduisant et provocateur du vêtement BDSM peut aussi faire partie du jeu de Ds. La manière dont un soumis est vêtu pour une soirée est souvent déterminée par le Dominant. Cela peut être une question d'humiliation, de dépassement de soi, ou de différenciation des rôles. En effet, dans le jeu de Ds, les femmes soumises seront plus souvent exhibées comme des objets sexuels et les hommes soumis seront parfois féminisés.
- Certains joueurs vont porter certains matériaux pour leur propre plaisir ou pour le plaisir du partenaire lorsqu'il y a fétichisation du vêtement (plus fréquemment du cuir ou du latex).
- Le code vestimentaire en vigueur permet à certaines personnes de vivre leur envie d'exhibitionnisme. Sans que ceux-ci participent nécessairement au jeu de Ds, l'attitude d'ouverture présente dans les soirées BDSM et les vêtements qui y sont acceptés permettent à ces personnes de satisfaire leur besoin d'exhibition.
- Pour d'autres, le code vestimentaire leur permet tout simplement de sortir de leur routine et de s'habiller différemment du quotidien. Il constituerait un moyen de rallumer la flamme dans le couple de temps à autre.

Le protocole vestimentaire est donc un règlement en vigueur dans toutes les soirées BDSM de la grande région de Montréal qui oblige les membres de la communauté à porter des vêtements fétiches ou tout vêtement qui ne constitue pas une tenue civile. Les joueurs arboreront un habillement différent selon le sexe et le rôle de la personne ou selon la fonction qu'ils lui confèrent.

4.5.5 Protocole de socialisation

Les codes et règlements de la communauté ne sont pas naturellement connus, mais s'apprennent à l'expérience et par « essai et erreur ». Malgré l'arrivée d'Internet et la multiplicité des sites et blogues informatifs sur le BDSM, on peut observer un processus de socialisation à l'intérieur même de la communauté.

Tous les joueurs ont été des néophytes à leur arrivée dans la communauté, c'est pourquoi on observe une plus grande tolérance à l'égard des néophytes et de leurs écarts de comportement. Pour leur permettre d'apprendre graduellement les règles de la communauté, certains nouveaux se font prendre en main par des habitués du milieu. À quelques reprises lors de la période d'observation, des néophytes ont annoncé leur présence par Internet et des personnes se sont offertes pour les accompagner pendant la soirée.

Cette prise en charge des nouveaux peut donner lieu à de nouvelles relations de jeu. En effet, certains nouveaux et tout particulièrement des femmes incorporent un couple ouvert et désireux d'inclure une tierce personne à leur rapport BDSM. Dans certaines situations, il y aura une hiérarchie de soumis. Par exemple, la nouvelle soumise pourrait être au service de la soumise du couple ou, à l'inverse, la soumise du couple pourrait être à la base de la hiérarchie et être au service de la nouvelle soumise, qui en retour serait au service du Dominant. Elle peut aussi donner lieu à différents types de relations entre nouveaux et anciens. On observe des relations de protection et de mentorat, où un néophyte devient en quelque sorte à la charge d'un joueur, qui prendra le temps de l'éduquer et de le socialiser à sa nouvelle

communauté. La protection se fera fréquemment par un Dominant, tandis que le mentorat sera fréquemment offert par une personne arborant le même rôle que le rôle d'intérêt du néophyte, plusieurs n'étant pas certains à leur arrivée dans la communauté du rôle qui leur ira le mieux. La notion de *leather family* (famille de cuir), qui autrefois était une forme de rapports de protection pyramidale, est aujourd'hui utilisée pour désigner la formation de groupes de joueurs qui sortent ensemble et jouent à l'occasion l'un avec l'autre.

L'Internet et les forums de discussion sont des moyens prisés de socialisation. Les néophytes peuvent apprendre à connaître les individus avant même de sortir de leur résidence. Avec Internet, il devient rare que deux personnes ne se connaissent pas; ils auront lu un commentaire, vu une photo ou connaîtront les fréquentations de l'autre. La communauté est petite et le commérage semble être chose fréquente. Ils peuvent aussi apprendre les codes de la communauté en lisant les témoignages et interventions sur les forums ou en posant des questions sur les forums. Pour ceux qui veulent apprendre plus en profondeur les différents jeux, des ateliers sont offerts gratuitement ou à un faible coût par des joueurs expérimentés. Portant sur divers thèmes tels l'introduction au BDSM, les mesures de sécurité ou les techniques de ligotage, les ateliers comportent en général des notions théoriques ainsi que des démonstrations.

On observe différents types de néophytes. Il y a ceux qui sont désireux de tester le BDSM par pure curiosité et qui arrivent dans un monde qu'ils ne connaissent pas du tout. Ces derniers auront tendance à essayer de tout et trouveront (ou non), avec le temps, une forme de BDSM qui leur est propre. Il y a également ceux qui désirent depuis longtemps faire partie de ce monde, mais n'allaient pas de l'avant auparavant pour des raisons personnelles (par ex., la garde des enfants, la gêne ou la peur, la présence d'un conjoint qui n'a pas d'intérêt dans le BDSM, l'opinion des membres de la famille, etc.). Ces néophytes trouvent rapidement leur place dans la communauté et semblent s'y intégrer facilement. Finalement, il y a ceux qui pratiquent depuis

longtemps le BDSM dans leur couple et qui sentent le besoin de rencontrer des gens comme eux. Ces derniers, même s'ils connaissent le BDSM, doivent tout de même apprendre les règles de la communauté et leur première expérience dans le milieu déterminera souvent s'ils reviendront ou non (certains, ne semblant pas savoir comment s'intégrer à une communauté où les gens se connaissent déjà pratiquement tous, ne sont pas revenus, du moins pendant la période d'observation).

Il a été observé que la majorité des néophytes restent en retrait lors de leurs premières visites et ne joueront pas en public. La socialisation se fait majoritairement par l'observation, mais aussi par la discussion. Dans les soirées, les gens discutent en petit groupe de ce qu'est le BDSM pour eux, de ce qu'ils trouvent acceptable ou non, des scènes qu'ils ont trouvées intenses ou des propos avec lesquels ils sont d'accord ou non. Les néophytes peuvent ainsi apprendre les protocoles et limites de la communauté. Plusieurs visites peuvent être nécessaires avant que ces derniers soient à l'aise de jouer devant les gens.

Pour certaines pratiques plus *hard*, complexes ou à plus haut risque, il est fréquent de voir un couple s'associer avec un Dominant d'expérience. Ce dernier peut prodiguer ou enseigner le jeu en question. Il est en effet fréquent de voir par exemple, dans les soirées observées, une Dominante qui pose des aiguilles sur le dos de son soumis pour la première fois, sous la supervision d'une Dominante expérimentée dans le domaine. Si le Dominant ne désire pas apprendre la pratique, il peut tout simplement offrir son soumis, le temps d'une séance, à quelqu'un qui est réputé connaître les jeux de limites. Pour certaines pratiques plus difficiles à exécuter (par ex., le *cell popping* ou le jeu de feu), seuls quelques joueurs de la communauté sont aptes à les enseigner ou les pratiquer.

La réputation semble être quelque chose de très important pour les joueurs. Les forces et faiblesses des joueurs sont connues par les membres actifs de la communauté et sont partagées si la question est posée. Si un Dominant est talentueux et respectueux ou s'il est plutôt non sécuritaire et consomme beaucoup d'alcool en

jouant, les membres en parleront. Dans le même sens, si un soumis est fidèle et obéissant ou plutôt manipulateur et *brat* (qui provoque le Dominant pour se faire punir), les membres de la communauté se le disent. Ainsi, un effet de protection se fait remarquer, surtout quand un nouveau couple qui pratique le jeu de Ds se forme; les gens n'hésiteront pas à dire à un autre joueur que ce n'est pas la bonne personne pour lui ou elle. Cet effet est encore plus grand pour les soumis, puisqu'une relation malsaine peut être très dommageable pour eux. On m'a répété à quelques reprises que certaines personnes ont quitté la communauté suite à une relation malsaine. Cette crainte de perdre des membres ou de voir certains membres blessés rend la communauté très protectrice, particulièrement de ses membres les moins expérimentés et vulnérables. L'importance accordée à la réputation fonctionnerait aussi comme mécanisme de contrôle social, où les membres de la communauté s'assurent que les joueurs les moins sécuritaires et respectueux des codes de la communauté aient de la difficulté à se trouver des partenaires de jeu.

On observe une grande diversité dans les types de relations qui unissent les membres de la communauté. Tout d'abord, les partenariats de jeu BDSM peuvent être occasionnels ou récurrents. Parmi les partenariats occasionnels, on compte ceux qui ont des pratiques ensemble de temps à autre, faute d'un partenaire régulier, ainsi que ceux qui étaient tous deux disponibles et ont décidé de jouer ensemble. Parmi les partenariats récurrents, on retrouve ceux qui sont en couple amoureux et vanille ainsi que ceux qui ne sont que partenaires de jeu dans le cadre unique du BDSM. Certaines rencontres effectuées par le biais d'Internet vont aussi s'actualiser dans les soirées, en raison du caractère plus sécurisant du fait de rencontrer une personne inconnue dans une soirée qui est publique. Les amitiés aussi peuvent prendre plusieurs formes. Certains sous-groupes sont constitués de personnes qui se voient fréquemment à l'extérieur des soirées et qui ont une amitié vanille, tandis que d'autres se fréquentent simplement pendant les soirées. Certains couples ont une grande complicité de jeu et vont fréquemment échanger leur partenaire ou participer aux jeux de l'autre, tandis

que d'autres ne se mêlent pas aux jeux de leurs amis. Certains ont des relations plutôt pratiques, c'est-à-dire qu'ils feront du covoiturage pour se rendre aux soirées ou hébergeront ceux venant de l'extérieur.

Il existe, dans la communauté montréalaise, certaines traditions qui se sont développées avec le temps et auxquelles les joueurs prennent part de temps à autre. Il m'a été raconté que la cérémonie de remise de collier, moment où le Dominant accepte de prendre officiellement en charge un soumis et lui remet son collier, se faisait traditionnellement en privé ou en petit groupe. Lors de cette cérémonie, la volonté du soumis, qui était souvent préalablement en période d'évaluation, était testée au maximum et le collier ne lui était remis que s'il réussissait les épreuves aux yeux du Dominant. À quelques reprises durant la période d'observation, une cérémonie de remise de collier eut lieu. La plupart du temps, les deux partis ont énoncé leurs promesses l'un envers l'autre devant divers témoins.

Une autre tradition dans les soirées de Montréal est le *spanking birthday* (fessée d'anniversaire). Lors de l'anniversaire d'un membre de la communauté, le fêté se verra donner son nombre d'années en fessée par divers volontaires en utilisant des jouets ou simplement les mains. Si le fêté est un Dominant, il peut décider de donner son nombre d'années d'âge en fessée à divers soumis qui se portent volontaires ou peut exiger que son soumis accepte son nombre d'années d'âge en fessées. Sans être un protocole strict, cette tradition a été observée fréquemment dans les soirées et constitue toujours un moment teinté d'humour et de complicité. En général, les membres de la communauté anticiperont ce moment avec hâte et prépareront mentalement les soumis à l'idée sur *KinkyWorld*. Certains soumis afficheront même des photos des marques laissées par l'activité sur leur profil quelques jours après la soirée.

Un phénomène intéressant a été observé parmi les membres de la communauté montréalaise. Quelques couples qui pratiquent le jeu de Ds sont constitués d'une jeune soumise dans la vingtaine et d'un homme Dominant dans la quarantaine, voire

la cinquantaine, ce qui laisse deviner un intérêt chez les soumises d'être accompagnées d'un Dominant d'expérience. La domination s'apprend et cela peut prendre quelques années avant qu'un Dominant ait l'expérience nécessaire pour être habile au jeu. Beaucoup de jeunes soumises préfèrent donc un homme ayant de l'expérience et pouvant satisfaire immédiatement leur besoin de soumission. Chez ces Dominants, il est intéressant d'avoir une partenaire plus jeune pour l'égo, mais aussi parce qu'ils peuvent la modeler et l'éduquer à leur image, ces soumises n'ayant souvent pas eu d'expériences antérieures en BDSM. Cette mode crée parfois une course aux nouvelles venues dans la communauté, les Dominants entrant en compétition pour posséder la plus jeune, la plus belle ou la toute nouvelle arrivée.

À l'inverse, plusieurs Dominantes ont des soumis beaucoup plus âgés qu'elles. Cela peut être attribué au fait qu'un soumis plus âgé se sentira privilégié d'accompagner une jeune Dominante et, ainsi, allouera beaucoup d'énergie à la servitude. On peut aussi penser que ce dernier aura accompli un meilleur travail sur lui-même qu'un soumis plus jeune et sera donc plus enclin à jouer profondément dans l'humiliation, la féminisation et l'idolâtrie, pratiques prisées par les Dominantes.

Le protocole de socialisation est essentiel à la communauté BDSM, les codes et règlements devant être appris et partagés entre les membres. La prise en charge des néophytes se fait naturellement et différentes formes de mentorat sont offertes. Finalement, différentes amitiés ainsi que quelques traditions font de la communauté un endroit sécurisé où tous y trouvent leur place.

4.5.6 Protocole de propriété et de jouissance

Il y a un rapport de propriété et de jouissance entre les joueurs qui pratiquent le jeu de Ds. Cette jouissance s'articule de différentes manières selon les rôles individuels et les ententes relationnelles.

On remarque souvent sur les profils virtuels des joueurs les mots « *owner of* » (propriétaire de) pour les Dominants et « *owned by* » (propriété de) pour les soumis;

cela réfère à la propriété et à la jouissance qu'a un Dominant de son soumis (ou d'un *switch* à un autre). La propriété relève du droit de posséder un bien (ou dans le cas présent, une personne), tandis que la jouissance réfère à la possibilité de profiter des avantages et bénéfices liés à une propriété (Office québécois de la langue française, en ligne). Ainsi, le Dominant possède le soumis et peut jouir des bénéfices liés à cette possession. Ce protocole est toujours négocié en début de relation et les paramètres sont cautionnés par les deux partis. Ainsi, le soumis établit dès le départ s'il permet que le Dominant l'oblige, par exemple, à se soumettre à quelqu'un d'autre.

Le protocole de propriété et de jouissance implique également que le Dominant peut faire ce qu'il veut de son soumis, ce dernier lui appartenant. Le Dominant peut donc, toujours dans la mesure du consentement de départ, offrir la jouissance de son soumis à quelqu'un d'autre ou accepter la jouissance du soumis d'un autre Dominant.

À titre d'exemples, le Dominant peut :

- exiger de son soumis l'obéissance à un autre Dominant (par ex., lors d'un souper où plusieurs soumis servent les Dominants, le soumis peut être sous la charge du Dominant qui reçoit);
- échanger son soumis contre celui d'un autre Dominant;
- prêter son soumis à un autre Dominant s'il est absent (à une seule soirée ou plus longtemps, voire pendant plusieurs semaines);
- offrir la jouissance à une vente aux enchères le temps d'une séance, d'une soirée ou plus.

Dans toutes ces situations, le Dominant peut disposer de son soumis comme bon lui semble, et cela, pour diverses raisons : le punir, le récompenser, diversifier les pratiques, se faire plaisir, etc. Il peut aussi intégrer d'autres joueurs à une séance. On verra souvent deux ou trois Dominants jouer avec un soumis ou un Dominant jouer avec deux ou trois soumis.

Les membres de la communauté doivent respecter ce code, même s'ils n'en connaissent pas toujours les détails. En tout temps, tout membre de la communauté ne doit jamais outrepasser les droits du Dominant. Un soumis qui porte collier et laisse au cou signifie qu'il appartient à un Dominant. Si sa laisse est dans sa bouche ou accrochée au mur, cela signifie qu'il attend son Dominant. Toute personne ne peut tout simplement adresser la parole à un soumis sans d'abord en demander la permission au Dominant, que ce soit en ligne ou en personne. Un joueur qui ne respecte pas cette hiérarchie à plus d'une reprise aura mauvaise réputation auprès des autres joueurs. Selon les membres de la communauté, il faut toujours avoir en tête que chaque couple a son protocole et ainsi faire attention de ne pas imposer son propre protocole aux autres. Par exemple, un couple qui sort pour socialiser peut penser qu'il est acceptable d'adresser la parole à n'importe qui, mais une telle vision peut poser problème face à un Dominant qui, par exemple, voudrait punir son soumis en lui demandant de rester seul dans un coin durant la soirée. C'est pourquoi il est demandé à tous de respecter les protocoles de chacun et ne pas penser que l'absence d'instruments (fouets, cordes, etc.) implique l'absence de jeu.

Le protocole de propriété et de jouissance dicte donc les règles d'appartenance des soumis aux Dominants. Ce protocole peut différer d'un couple à l'autre, mais il est attendu de tous les membres de la communauté qu'ils le respectent assidument.

4.5.7 Protocole de sexualité

Le protocole de sexualité a été, étrangement, le plus difficile à saisir. Alors que l'on peut penser que la sexualité est au centre du vécu BDSM, cela ne semble pas être le cas. La plupart des soirées interdiront tout simplement les contacts sexuels explicites, tandis que d'autres vont plutôt interdire les fluides corporels, sans spécifier plus amplement dans quelle mesure. Souvent interdite, mais pourtant présente, la sexualité occupe une place subtile, mais toute particulière, dans la communauté.

Sans qu'elles soient exclusivement génitalisées, les pratiques BDSM sont avant tout érotisées. Pour les membres de la communauté, le scénario BDSM est érotique, c'est-à-dire que le scénario, qui n'est à la base pas sexuel, se voit attribuer un caractère sexuel par son protagoniste. Le BDSM serait donc source de sensualité, de désir, d'excitation et d'érotisme, donc en quelque sorte sexualisé.

En général, les soirées BDSM de Montréal interdisent les liquides corporels et parfois même les rapports sexuels. Toutefois, la soirée où l'observation a été effectuée semble être la seule dont les règlements n'indiquent pas de restriction quant aux contacts sexuels. Questionné à ce sujet, l'organisateur a signifié que la sexualité n'est ni encouragée, ni interdite, mais n'est pas interrompue si les contacts sont discrets et ne dérangent pas ses invités. La plupart du temps, les joueurs demanderont à l'organisateur la permission avant d'agir et ce dernier n'interviendra que s'il reçoit des plaintes des autres joueurs. Toutefois, les organes génitaux sont souvent visibles autant chez les hommes que les femmes et on acceptera avec facilité une scène de torture ou de ligotage génital, par exemple.

Pour certains membres questionnés à ce sujet, le BDSM en public devient donc un préliminaire aux rapports sexuels. Le jeu inclura des caresses sexuelles et stimulera l'excitation des joueurs, mais ils auront plutôt des rapports sexuels après la soirée. Pour les plus exhibitionnistes, c'est le fait de se sentir séduisant ou de jouer devant d'autres qui les excitera, tandis que pour les plus voyeurs, l'excitation provient du fait d'avoir regardé d'autres participants jouer ou s'exhiber. Pour d'autres, qui semblent moins nombreux, les pratiques BDSM sont satisfaisantes en elles-mêmes et ils ne ressentent pas le besoin d'avoir des contacts sexuels après une séance. Certains ne mélangent tout simplement pas le BDSM et la sexualité, dans sa définition usuelle. Pour eux, la sexualité vanille (par ex. la pénétration vaginale) et le jeu BDSM ne peuvent se dérouler simultanément; ils coexistent dans leur vie sexuelle, mais à différents moments.

Durant les observations, quelques contacts sans pénétration (oro-génital ou digito-génital) ont été observés, mais ils ont toujours été discrets et faisaient partie intégrante d'une séance. Les vibrateurs sont fréquemment utilisés sur les parties génitales des soumis, plus particulièrement des femmes. À une seule reprise, il y eut pénétration anale à l'aide d'un godemichet entre une Dominante et son soumis. La scène a suscité quelques réactions de surprises et plusieurs m'en ont glissé mot pour soulever le caractère inhabituel d'une telle pratique, mais sans plus. À plusieurs reprises, des attouchements ont été observés entre femmes. Il s'agit fréquemment d'une soumise dont le Dominant commande l'action et d'une autre femme qui est parfois Dominante ou parfois la soumise de quelqu'un d'autre. Il est difficile d'établir si les comportements sexuels entre femmes servent exclusivement à plaire au Dominant ou plaisent à la soumise également puisque plusieurs femmes se disent hétéroflexibles ou bisexuelles. Aucun contact entre hommes n'a été aperçu.

En remplacement de la sexualité traditionnelle ou vanille, certains joueurs font l'expérience, lors de jeux BDSM, d'une réaction physique et psychologique qui peut être comparable à celle vécue lors d'un orgasme génital. Ce que les joueurs appellent le *subspace* n'est pas nécessairement génital, mais cathartique; il représente un relâchement émotionnel, psychologique, physique ou spirituel. Cet effet instantané de bien-être et de déconnexion suite à une séance très intense sur le corps serait le résultat d'un haut taux d'endorphines sécrétées par le corps en réponse aux sensations de douleur et de plaisir subies lors d'une séance. L'endorphine créerait un effet semblable à la morphine; les personnes se trouvent dans une sorte de transe où elles sont déconnectées de la réalité, sont parfois incohérentes, mais se disent être dans un état de bien-être et de plénitude extrême. Le *subspace* durerait quelques minutes et s'observe facilement chez les joueurs puisque ceux-ci ont de la difficulté à marcher en ligne droite, ont le regard vide et le sourire maladroit. Certaines personnes vont aussi pleurer, rire, avoir très froid ou être complètement vidées de leur énergie après une séance physique ou psychologique intense pour elles. Le *subspace* reste toutefois

plutôt rare, certains soumis en faisant fréquemment l'expérience et d'autres ne l'ayant jamais vécu.

J'ai questionné plusieurs joueurs au sujet de l'absence de la sexualité et tous m'ont répondu qu'ils appréciaient que la sexualité ne soit pas ouvertement acceptée. L'interdit serait « une question de classe »; les soirées servent à s'exhiber et titiller l'imagination, mais pour eux, l'acte sexuel génital briserait cet érotisme. Pour ceux qui apprécient les rapports sexuels en public, les membres leur conseilleraient d'aller dans les soirées organisées par la communauté échangiste. Vers la fin de la période d'observation, des soirées combinant les membres de la communauté BDSM ainsi que les membres de la communauté échangiste ont vu le jour. Un donjon montréalais offre aussi des salles fermées où les joueurs peuvent laisser libre court à leurs envies. Certaines soirées privées sont aussi plus ouvertes aux contacts sexuels, mais il faut y être invité. Pour ma part, j'ai eu la chance de visiter le lancement d'une soirée privée lors de ma pré-enquête. Alors qu'il n'y avait pas de règlements écrits pour cette soirée, il y eut une tournure très sexualisée à la soirée et quelques joueurs plus âgés étaient mal à l'aise avec ces pratiques. La plupart d'entre eux semblent donc plus confortables avec ce règlement et sentent qu'ils peuvent aller voir l'organisateur si une scène dérange. Les autres satisfont leur besoin d'exhibition sexuelle dans des soirées privées ou échangistes.

Quoique peu génitalisée, la sexualité fait partie intégrante des soirées et de l'imaginaire érotique des membres.

4.6 Description des rôles

Selon le discours des plus anciens de la communauté rencontrés lors d'observations, on ne voyait sur la scène BDSM, il y a à peine vingt ans, que les Dominants et soumis. Les membres de la communauté estiment qu'une diversification des rôles a fait suite à la visibilité grandissante du BDSM, notamment

depuis l'arrivée d'Internet. La communauté se serait transformée et aurait accepté d'autres types de joueurs qui n'adhéraient pas aux rôles traditionnels de la domination/soumission. Les membres de la communauté ont revu la définition du jeu SM (maintenant devenu BDSM) et ont accueilli, parfois avec une certaine amertume, divers types de personnes en bordure du jeu SM traditionnel. « On est dans une communauté marginale, on doit être ouvert à la marginalité des autres », ai-je fréquemment entendu à propos, par exemple, du travestisme. La communauté a donc subi, depuis quelques années, une multiplication et une diversification des rôles, mais ceux-ci restent tout de même exclusifs et bien définis.

Les rôles sont décrits par plusieurs comme étant très importants dans la communauté. C'est en connaissant le rôle d'une personne que l'on saisit comment interagir avec elle. Certains y adhèrent toutefois moins et préfèrent adopter un rôle qui leur permet une latitude dans les comportements qui sont attendus d'eux. En BDSM, le protocole qui régit les rapports entre les gens n'est pas le traditionnel homme/femme, mais plutôt le clivage Dominant/dominé. Les rôles peuvent se cumuler : par exemple, un homme peut se dire Dominant et sadique à la fois. Toutefois, la plupart des participants à la communauté ne s'identifient ouvertement qu'à un seul rôle, celui représentant le plus leurs pratiques et préférences. Les joueurs peuvent changer de rôle selon la situation, par exemple un fétichiste peut se transformer en soumis de service pour une soirée seulement.

4.6.1 Significations des rôles

Une liste ainsi qu'une description des rôles reconnus que s'attribuent les joueurs dans le BDSM ont été élaborées. Parce que ces rôles peuvent être incarnés différemment d'un joueur à un autre, seules les définitions les plus courantes de ce qui a été observé en personne, discuté et lu dans les forums de discussion ont été retenues ici. Les rôles se distinguent majoritairement selon leur intérêt envers le jeu

de domination/soumission (Ds), un jeu axé vers les rapports de pouvoir, ou le jeu de sadomasochisme (SM), axé vers les sensations de douleur.

4.6.1.1 Le Dominant

Le Dominant est celui qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir; il pratique majoritairement les jeux de Ds, qu'il peut coupler ou non à des jeux de SM. La plupart du temps, le Dominant a à sa charge (ou cherche à avoir à sa charge) un soumis, qu'il choisira soigneusement et entraînera à sa guise. Même s'il est fréquemment dit d'un Dominant qu'il a le contrôle sur son soumis, ses actions sont constamment influencées par l'entente initiale de la relation. Si le soumis a refusé catégoriquement de subir un certain type de pratique, le Dominant ne sera pas en droit de transgresser cette limite.

Il semble y avoir une différence dans la perception qu'ont les joueurs quant à ce rôle. Les joueurs plus âgés et traditionnels voient le rôle de Dominant comme étant inné et fondamental chez la personne; le Dominant est décrit comme ayant toujours eu une personnalité dominante de « mâle Alpha ». Chez les joueurs plus jeunes ou plus modernes, cette distinction est moins importante; le Dominant a des tendances dominatrices, mais il adopte ce rôle majoritairement pour la scène.

Quelques différences peuvent être observées entre les Dominants et Dominantes. Les deux sexes ne semblent pas pratiquer la domination tout à fait de la même manière : les hommes perçoivent la domination comme étant physique, sexualisée et parfois psychologique, tandis que les femmes pratiquent une domination plus psychologique (par ex., adoration, objectification, humiliation) et parfois sexualisée. Certaines tensions ont été observées entre Dominants et Dominantes. Questionnés sur le sujet, certains ont émis l'hypothèse que puisque la plupart des Dominantes ont été soumises pendant de nombreuses années avant d'assumer un rôle de domination, plusieurs hommes ne croiraient pas en leurs capacités. Selon les dires, il y aurait eu plusieurs cas par le passé d'abus financiers des soumis par certaines Dominantes et

ces situations semblent avoir teinté l'image de celles-ci. Finalement, le fait qu'il existe beaucoup de Dominatrices vénales, c'est-à-dire qui dominent en échange d'argent ou de biens matériels, renvoie l'image que les femmes ne dominent pas pour le plaisir, mais plutôt pour ce que ça leur rapporte (très peu d'hommes dominent professionnellement et lorsque cela est le cas, ils en parlent rarement). Toutefois, ces tensions ne seraient partagées que par certains Dominants et la majorité des membres de la communauté acceptent très bien la présence de femmes Dominantes.

Il semble exister plusieurs types de domination dans la communauté montréalaise. En comparant les manières évoquées ou observées de dominer en BDSM, huit styles complémentaires de domination ont été soulevés :

- Domination physique : La domination physique constitue essentiellement tout jeu de nature SM. Ce type de domination est axé vers le ressenti du corps et intéresse surtout les personnes sadiques et masochistes. La domination physique inclut tous les jeux de restriction et les jeux de douleur.
- Domination sexuelle : La domination sexuelle se joue par le contrôle de la sexualité du soumis. On verra, dans ce type de domination, des pratiques telles que la sexualité forcée, l'utilisation de la ceinture de chasteté, l'abstinence, le *milking* ou tout jeu d'humiliation sexuelle.
- Domination cérébrale : La domination cérébrale est une méthode de domination psychologique. Dans ce type de domination, le Dominant contrôle l'état psychologique dans lequel se trouve le soumis. La domination cérébrale peut se pratiquer autant en personne qu'à distance et peut inclure la restriction mentale ainsi que tous les jeux de Ds.
- Domination disciplinaire : La domination disciplinaire consiste en l'application, dans le quotidien du couple, d'un protocole strict établi par le Dominant. Par l'utilisation de règlements et d'un système de récompenses et punitions, le Dominant contrôle tous les faits et gestes du soumis.

- Domination Germanicus : La domination Germanicus, quoique rarement pratiquée, est très cérébrale et est axée sur ce que ses adeptes appellent entre eux « les œuvres », c'est-à-dire des scénarios BDSM poussés à l'extrême. Le but des œuvres est de permettre au soumis de vivre ses fantasmes sans retenue et en toute sécurité (par ex., fantasme de kidnapping, de prostitution, de viol, d'esclavage). Les œuvres sont encadrées, contrôlées et calculées afin qu'il n'y ait pas de bavure. Les fantasmes sont vécus à l'extrême du réel et contrôlés dans le moindre détail, ce qui confère à l'expérience tant prisée une illusion de réel.
- Domination Goréenne : La domination Goréenne est basée sur les romans de John Norman, qui décrivent la vie sur une planète appelée Gor. Dans ce monde, la soumission sexuelle est coutumière entre Maitres (hommes) et esclaves (femmes). La domination Goréenne s'inspire de ce monde fictif et dans le quotidien, le rapport entre le Dominant et la soumise simule l'esclavagisme sexuel.
- Domination latine : La domination latine est un mélange entre la domination cérébrale, disciplinaire et sexuelle, en y ajoutant parfois un style Germanicus. Ce mode de pensée met l'accent sur l'éducation, l'apprentissage, le dévouement et l'évolution du soumis.
- Domination anglo-saxonne : La domination anglo-saxonne est très physique et sexuelle et certains y intègrent un style Goréen. L'évolution du soumis sera caractérisée par une meilleure tolérance à la douleur et les jouets les plus sadiques seront utilisés.

Ces différents modes de pensée liés à la domination se côtoient parfois aisément, mais parfois plus difficilement dans la communauté montréalaise. Elles permettent toutefois à tous de trouver leur compte dans le rôle de Dominant.

4.6.1.2 Le Maitre

Le rôle du Maitre ressemble en tous points à celui du Dominant, à l'exception que le Maitre, tel que le titre le suggère, maîtrise l'art de la domination à un niveau qui lui permet d'avoir le contrôle absolu sur la vie d'un esclave. Le rapport Maitre/esclave est d'une intensité supérieure à celui du Dominant/soumis; l'échange de pouvoir est total et l'esclave appartient en tout temps au Maitre. Il est évident que le Maitre connaît les limites de son esclave et veille tout de même à son bien-être. Ses actions sont constructives; elles visent à éduquer et faire évoluer l'esclave et non à le blesser.

Le terme est parfois également utilisé pour décrire un Dominant protocolaire qui a beaucoup d'expérience et qui est respecté dans la communauté. Ce Dominant aura sous son aile un soumis, mais s'autoproclamera Maitre. Tout Maitre gagne son titre progressivement et devient Maitre lorsque les membres de la communauté lui reconnaissent ce statut. C'est un terme qui inspire obéissance, respect et admiration pour les joueurs. Il peut par contre aussi être utilisé à tort par des joueurs plus jeunes qui cherchent à jouir du statut que le terme confère. Chez les femmes, la distinction entre Maitre et Dominant est quasi inexistante. Les femmes semblent décider du terme qu'elles préfèrent et l'adoptent tout simplement.

4.6.1.3 Le soumis

Le soumis est l'individu qui renonce à son pouvoir et à son contrôle le temps d'une scène ou comme il a été convenu lors de l'entente. Ce dernier peut être masochiste ou non, c'est-à-dire qu'en plus de pratiquer le jeu de Ds, il peut pratiquer (ou non) le jeu SM. Le temps du jeu varie d'un individu à l'autre. Certains rares soumis veulent l'être sur une base constante et ne décrochent jamais de ce rôle. Ils sont qualifiés de 24/7 (24 heures sur 24, 7 jours sur 7). La plupart des soumis, toutefois, préfèrent l'être pendant un temps délimité, variant de quelques heures (par exemple une soirée de temps à autre) à quelques jours (par exemple le *week-end*).

Les joueurs plus traditionnels décrivent le soumis comme un individu qui est au service du Dominant. Ils critiquent donc le soumis qui « domine par le bas » (de l'anglais « *top by the bottom* »), c'est-à-dire qui dit au Dominant quoi faire et comment, malgré sa position de soumis ou le soumis *brat*, c'est-à-dire qui provoque le Dominant afin de se faire punir. Le « vrai » soumis serait celui qui se donne au Dominant et obéit qu'il le veuille ou non, tant et aussi longtemps que les pratiques exigées respectent le cadre établi en début de relation.

Dans les soirées observées, plus de femmes semblent s'identifier au rôle de soumis que d'hommes. Il a été rapporté lors de discussions que certaines soumises vénales ont fait partie de la communauté à un temps ou un autre, mais aucune n'a été rencontrée lors des périodes d'observation.

4.6.1.4 L'esclave

L'esclave a un rôle similaire à celui du soumis, mais renonce à ses droits, ses désirs, son pouvoir et son contrôle sur certains aspects négociés entre Maître et esclave. L'esclave appartient à un Maître et son but est de veiller au bonheur et au bien-être de son Maître. L'échange de pouvoir est total, mais la structure du contrôle varie d'un couple à l'autre. Pour certains, cela consiste en un contrôle absolu sur la sexualité de l'esclave, alors que pour d'autres, tout dans la vie de l'esclave, incluant les tâches banales et décisions quotidiennes, appartient au Maître (par ex., le choix des vêtements à porter, de ce qui peut être mangé, etc.).

Dans la communauté BDSM, le rôle de l'esclave peut être vu de manière positive ou négative. Pour certains, l'esclave est vu comme ayant atteint le summum de la soumission. Plusieurs, entre autres les soumis plus traditionnels, en rêvent, mais n'auraient pas la capacité d'accéder à un tel lâcher-prise. Pour d'autres, être esclave ne fait plus partie d'un jeu qui est sain et consenti puisque tout repose entre les mains du Maître, qui peut abuser de la situation et négliger son esclave. La perception qu'ont les joueurs de la relation Maître/esclave dépend aussi de l'expérience qu'a le

Maitre dans le BDSM; un Maitre qui pratique le BDSM depuis longtemps inspirerait plus confiance qu'un Maitre néophyte.

Les hommes semblent souvent être esclaves ménagers, monétaires ou de service (par ex., utilisés comme masseurs ou chauffeurs). Le rôle d'esclave chez la femme semble être à un niveau plutôt psychologique, voire spirituel. L'absence d'orgueil, l'autodérision, le fait de plaire à son Maitre et d'oublier ses propres besoins au profit des besoins du Maitre sont des éléments centraux dans l'expérience féminine de l'esclave. Certains néophytes s'annoncent comme étant des esclaves n'ayant pas de limites, mais ils se font vite avertir par les gens de la communauté. Selon plusieurs, il faut apprendre à faire la distinction entre ce que l'on voit dans ses fantasmes et ce que l'égo peut accepter dans la réalité.

4.6.1.5 Le *top*

Le *top* est décrit comme celui qui dirige la scène, peu importe le style de la scène. Tout Dominant ou Maitre est *top* ou dira qu'il « toppe » telle personne. Le rôle est toutefois aussi employé par certaines personnes comme rôle principal. Un joueur se qualifiera de *top* s'il n'est pas intéressé par le jeu de Ds (donc ne se qualifie pas de Dominant) ou s'il ne recherche pas une personne soumise, mais plutôt quelqu'un qui veut être en position de recevoir dans une scène (*bottom*). En tant que rôle, le *top* est un joueur qui pratiquera le jeu SM ou le ligotage (*bondage*). Le *top* est souvent le genre de joueur qui est plus libertin et qui aura plusieurs partenaires de jeu ou jouera avec qui le veut bien dans une soirée. Il semble trouver son plaisir dans le fait d'offrir diverses sensations érotiques ou douloureuses à autrui.

4.6.1.6 Le *bottom*

Le *bottom* est celui qui reçoit dans une scène. Tout comme le *top*, les rôles de soumission comme le soumis ou l'esclave sont aussi considérés comme étant des *bottoms*, mais certains joueurs se définissent seulement par ce rôle. Le joueur qui se définit comme *bottom* pratique le jeu SM ou le ligotage, mais plus rarement le jeu de

Ds. Autrement dit, tout soumis (ou esclave) est *bottom*, mais ce ne sont tous les *bottoms* qui sont soumis. Les joueurs traditionnels disent du *bottom* qu'il se soumet à son propre plaisir et non à celui d'un *top*, c'est-à-dire qu'il donne les instructions au *top*, comparativement à un soumis qui, lui, subit la séance que lui offre son Dominant. Le *bottom* est fréquemment, tout comme le *top*, plus libertin et aimera souvent quelques pratiques spécifiques qu'il dictera à son partenaire de jeu.

4.6.1.7 Le sadique

Le sadique est une personne qui aime voir l'autre souffrir (toujours de manière consensuelle). Ce rôle est semblable à celui du *top* puisque le sadique pratique rarement le jeu de Ds et cherchera des partenaires pour exercer certaines pratiques qui lui plaisent. Toutefois, contrairement au *top* qui s'adaptera au niveau de son partenaire, le sadique va rechercher un partenaire très masochiste qui aime le jeu où la douleur est centrale. C'est l'intensité du jeu qui excite le sadique. *Top*, Dominant et Maître peuvent aussi se dire sadiques. Peu de joueurs se décrivent comme « sadique » en tant que rôle principal.

4.6.1.8 Le masochiste

Le masochiste aime se faire infliger de la douleur. En général, les joueurs qui se décrivent comme masochistes pratiquent un jeu axé sur la recherche de sensations fortes et où la douleur est centrale. Les joueurs qui s'identifient comme soumis, esclaves ou *bottoms* peuvent aussi se dire masochistes et coupler leur recherche de douleur avec d'autres jeux de Ds ou de ligotage, par exemple. Le rôle existe, mais peu s'y identifient dans les soirées visitées. Les raisons restent toutefois inconnues.

4.6.1.9 Le sadomasochiste

Le joueur qui adopte le rôle de sadomasochiste aime autant recevoir que donner de la douleur. Il peut donc autant être *top* que *bottom* dans une scène, tant que celle-ci soit axée vers la douleur. Le joueur sadomasochiste est rarement attiré par le jeu de

Ds, jeu qui se situe plus au niveau de l'humiliation et du contrôle que de la douleur (infligé ou subi).

4.6.1.10 Le *switch*

Le joueur *switch* est celui qui peut être autant *top* que *bottom*, et ce, dans une scène de Ds ou SM. En général, le *switch* apprécie les deux rôles, mais certains ont une préférence et inverseront les rôles de temps à autre dans le but de plaire à leur partenaire. Le rôle de *switch* ou, comme un membre de la communauté l'appelle, « celui qui apprécie les deux côtés du fouet », est un rôle assez répandu dans la communauté montréalaise et semble être populaire chez les plus jeunes. Le *switch* est souvent en couple avec une autre personne *switch*, les deux variant les rôles selon leurs envies.

Le rôle de *switch* serait relativement nouveau, selon les membres rencontrés. Il y a plusieurs années, ce rôle était mal vu dans la communauté BDSM, car pour la majorité des membres, il fallait être fondamentalement soumis ou Dominant pour faire du BDSM. L'individu prétendant pouvoir adopter deux rôles opposés était considéré comme un intrus. Le rôle de *switch* apparaît largement accepté aujourd'hui, bien que toujours critiqué par certains joueurs que l'on peut qualifier de plus traditionnels.

4.6.1.11 Le fétichiste

Le fétichiste érotise certains matériaux, objets, comportements ou parties du corps. La plupart des fétichistes ont un fétiche principal, mais certains en ont plusieurs. Les plus fréquents semblent être les fétiches de latex, de cuir, de pieds ou de travestisme. Le rôle a été largement plus observé chez l'homme que chez la femme. Alors que la plupart des fétichistes se restreignent aux soirées de la communauté fétichiste montréalaise (qui est plus axée sur le vêtement et dont les soirées n'incluent pas de jeux), les fétichistes que l'on retrouve dans la communauté BDSM ont souvent également une certaine attirance pour le jeu SM, soit en tant que

voyeur ou en tant que joueur. Certains se soumettront à un Dominant afin d'assouvir, par exemple, leur fétiche du pied, mais leur soumission ne sera liée qu'à leur fétiche.

4.6.1.12 Le *kinkster*

Le *kinkster*, un terme dérivé du mot *kinky*, est un joueur qui apprécie les pratiques non conventionnelles. Souvent exhibitionniste ou voyeur, il participe plus rarement aux jeux, mais aime l'ambiance et le code vestimentaire dans les soirées BDSM. Un peu comme le *switch*, le rôle de *kinkster* est nouveau dans la communauté et semble à ce jour être un terme fourretout. En effet, parfois le *kinkster* est simplement un joueur qui ne désire pas être identifié à un rôle pour lequel les attentes sont préétablies. D'autres fois, on y voit plutôt un néophyte curieux qui ne sait encore quel rôle lui va le mieux. Ainsi, certains joueurs ont de la difficulté à saisir comment ils doivent interagir avec le *kinkster*. Malgré cela, il semblerait que le rôle de *kinkster* gagne en importance dans la communauté montréalaise.

4.6.2 Arrimage entre les rôles

Les rôles sont centraux dans la présentation des joueurs. Rares sont ceux qui ne s'identifient pas à un rôle principal. Pour mieux illustrer leur distribution et l'affinité que les rôles ont entre eux, un schéma a été élaboré suite aux observations. Dans cette figure (figure 4.2), la taille du cercle détermine la place qu'occupe le rôle dans la communauté et l'intersection entre deux cercles est synonyme de contigüité entre les rôles. Il s'agit ici uniquement du rôle principal autorapporté, certains joueurs pouvant s'identifier à plus d'un rôle (par ex., soumis, *bottom* et masochiste) mais chaque joueur choisissant un rôle principal.

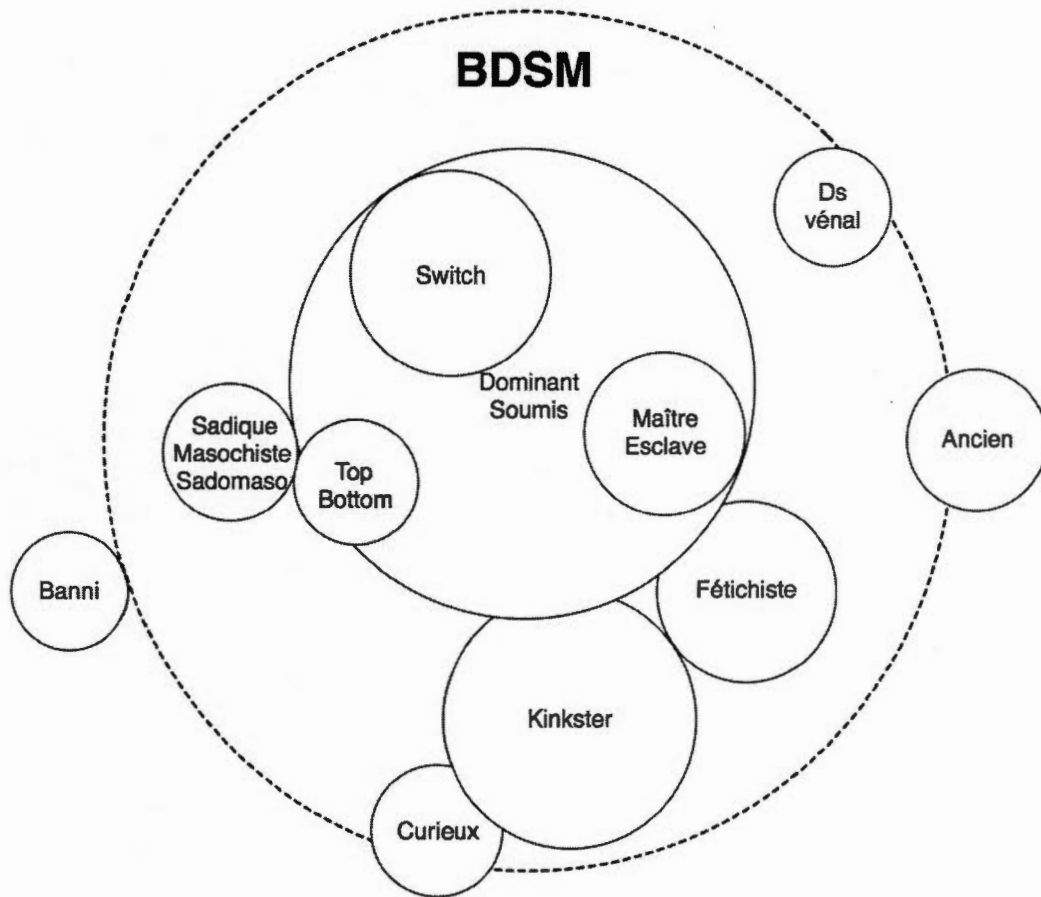


Figure 4.2 Distribution des rôles dans la communauté BDSM de Montréal

Ce schéma illustre comment la communauté est centrée sur le rapport de Dominant/soumis; presque tous les rôles le touchent, l'entrecroisent ou en font partie. Dans l'immense univers des rôles de Dominant/soumis se retrouvent les rôles du Maître et de l'esclave, leurs pratiques étant les mêmes, mais celles du rapport Maître/esclave étant poussées à l'extrême. Le rôle de *switch* fait aussi partie de l'univers du Dominant/soumis, les joueurs *switchs* alternant entre un rôle de Dominant et un rôle de soumis. Les rôles de *top* et de *bottom* font également partie du

cercle des Dominants et soumis puisqu'ils ont fréquemment des pratiques Ds, mais une partie reste à l'extérieur du cercle, certains *tops* et *bottoms* se concentrant uniquement sur le jeu SM. Le fétichiste est en intersection avec les rôles de Dominants/soumis puisque plusieurs fétichistes se soumettent pour vivre leur fétiche, mais il interfère également avec le *kinkster*, le fétichiste étant souvent voyeur ou exhibitionniste. Le *kinkster* occupe une place importante dans la communauté et jouxte les rôles de Dominant et soumis, quelques *kinksters* étant des joueurs qui ont les mêmes pratiques que ces derniers, mais qui n'adhèrent pas aux caractéristiques sociales liées à ces rôles. Sans les entrecroiser, les rôles de sadique, masochiste et sadomasochiste touchent les rôles de Dominant/soumis et de *top/bottom*, les trois s'entrechoquant parfois dans certaines pratiques, sans que celles-ci ne soient les mêmes.

En parallèle à la communauté se trouve l'ancien, le joueur ayant quitté la communauté, ainsi que le banni, le joueur qui ne peut plus entrer dans les soirées suite à une transgression des règles. Contrairement au banni, l'ancien est en partie dans l'univers du BDSM, car il lui arrive de se présenter de temps à autre dans les soirées pour renouer de vieilles amitiés. Le curieux, néophyte sans rôle, est aux frontières de la communauté, mais se trouve en intersection avec le *kinkster*, puisqu'il présente des caractéristiques similaires à ce dernier. Finalement, les rôles de Ds vénal, c'est-à-dire les Dominatrices ou soumises qui jouent en échange d'argent, sont en bordure de la communauté, mais ne sont pas en intersection avec les autres rôles, puisque peu d'entre elles ont une attirance personnelle pour le BDSM, la plupart le faisant pour l'argent seulement.

4.7 Description des jeux

Le jeu est le cœur même du BDSM. Qu'il soit physique ou mental, le jeu est indispensable à la relation et la scène BDSM. On observe une très grande diversité de pratiques à caractère BDSM lors des soirées et plusieurs jeux ou jouets différents sont utilisés lors d'une même scène. Nul ne joue de la même manière et l'imagination nécessaire pour réinventer ou s'approprier le jeu influence cette diversité. Il est pratiquement impossible de décrire tous les jeux BDSM en raison de cette grande diversité, mais ils semblent tous se regrouper selon le résultat escompté. Par l'observation directe ou en ligne ainsi que par la discussion, trois catégories distinctes de jeux ont été dégagées : les jeux de restriction, de domination/soumission et de douleur. La catégorisation des pratiques BDSM proposée, leur principal objectif ainsi que leurs jeux les plus communs se trouvent au tableau 4.5.

4.7.1 Jeux de restriction

Les jeux de restriction incluent toute forme de pratiques ayant comme objectif de restreindre physiquement ou mentalement la personne soumise. Ces jeux sont fréquemment couplés à la discipline, signifiant que le soumis doit se plier aux ordres du Dominant. Par exemple, si le Dominant lui demande de ne pas bouger, le soumis se doit de le faire même si la position dans laquelle il a été placé est inconfortable, sans quoi il sera puni. Les jeux de restriction peuvent être pratiqués seuls, dans le cadre d'une séance de jeu SM ou d'une séance d'humiliation. D'une manière ou d'une autre, ils sont pratiqués par la majorité des joueurs et sont fréquemment observés lors des soirées. On peut regrouper les jeux de restriction en trois catégories : le ligotage, la restriction légère et la restriction complète.

Tableau 4.5
Catégories de pratiques BDSM

1. Jeux de restriction <i>Restreindre physiquement ou mentalement le soumis</i>	2. Jeux de Ds <i>Appliquer et renforcer le rapport Ds</i>	3. Jeux de douleur <i>Créer de la douleur chez le soumis</i>
Ligotage <i>Attacher le soumis à l'aide de cordes</i>	Jeux de servitude <i>Démontrer l'engagement du soumis envers le Dominant</i>	Jeux de percussion <i>Donner un ou plusieurs coups sur le corps du soumis</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Shibari • Western 	<ul style="list-style-type: none"> • Service • Obéissance • Prévenance 	<ul style="list-style-type: none"> • Martinet • Fouet • Cravache • Canne • Palette • Slapper • Mains (fessée)
Restriction légère <i>Restreindre en partie la mobilité et/ou les sens du soumis</i>	Jeux d'humiliation <i>Créer un sentiment de dégradation chez le soumis</i>	Torture érotique <i>Créer une sensation de douleur intense constante ou ponctuelle</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Restriction mentale • Restriction de mouvement • Restriction sexuelle • Privation sensorielle 	<ul style="list-style-type: none"> • Physique • Mentale • Sexuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Corps (dents, mains) • Pince • Cire chaude • Abrasif • Ventouse • Plume • Roue de Wartenberg
Restriction complète <i>Restreindre l'entière mobilité et/ou les sens du soumis</i>	Jeux de rôles <i>Incarner un personnage le temps d'une séance</i>	Jeux de limites <i>Tester les limites du corps humain</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Vacuum bed • Momification 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu d'âge • Jeu d'animal • Jeu de pouvoir • Jeu de simulations 	<ul style="list-style-type: none"> • Scarification • Marquage au fer • Cell popping • Aiguilles • Asphyxie érotique • Jeu d'électricité • Jeu de feu • Jeu de couteau

4.7.1.1 Le ligotage

Le ligotage, ou *bondage*, constitue le fait d'attacher quelqu'un à l'aide de cordes. En BDSM, le ligotage est perçu comme un art et plusieurs ne sont dans le milieu BDSM que pour ligoter ou se faire ligoter. Cette pratique est très populaire; à preuve, le *bondage* constitue la pratique la plus appréciée par les utilisateurs de *KinkyWorld*. Il existe deux écoles de pensée en matière de ligotage : le *Shibari* et le ligotage Western.

Le *Shibari* est un art japonais basé sur l'*Hojjutsu*, un art martial qui existe depuis des siècles. Dans le *Shibari*, les cordes proviennent de fibres naturelles (chanvre, jute) et aucun nœud n'est utilisé pour former les figures; la friction des cordes permet de créer des arrêts à l'aide de boucles (*loops*). Le *Shibari* ne s'apprend pas qu'en manipulant les cordes comme le ligotage Western; les joueurs suivent des formations ou un mentor qui excelle dans cette pratique. Le *Shibari* offre un aspect plus spirituel au ligotage puisque le processus y est considéré aussi important que la finalité.

Le style Western est tout simplement le penchant Occidental du ligotage. Il consiste à utiliser des cordes de différentes textures et couleurs (coton, nylon, polypropylène) ainsi qu'un système de nœuds restrictifs ou décoratifs. Le ligotage Western s'apprend rapidement et peut être improvisé, tant et aussi longtemps que certaines règles de sécurité soient conservées (par ex., constamment vérifier qu'il y a une bonne circulation sanguine dans les extrémités du corps). Beaucoup plus de joueurs de la communauté montréalaise pratiquent le *bondage* Western que le *Shibari*.

Dans l'une ou l'autre de ces deux écoles de pensée, le ligotage peut prendre différentes formes. Il peut être décoratif, c'est-à-dire ne pas restreindre le mouvement, mais décorer le corps de cordes (par ex., un corset ou une brassière). Même si les bras et jambes du soumis ne sont pas physiquement restreints, une

sensation de restriction reste présente. Le ligotage peut aussi être légèrement ou lourdement restrictif. Dans un ligotage légèrement restrictif, seulement quelques membres seront ligotés (par ex., les avant-bras au torse ou les bras derrière le dos), tandis qu'un ligotage lourdement restrictif inclura une restriction totale du corps (par ex., ligoter les cheveux aux pieds). Le ligotage peut aussi être réalisé en suspension, c'est-à-dire que le corps ligoté est suspendu du sol. Ce type de ligotage est effectué par quelques membres de la communauté seulement vu son caractère plus dangereux.

4.7.1.2 La restriction légère

La restriction légère consiste à restreindre une partie des mouvements ou des sens du soumis. À l'aide de certains objets, le Dominant peut avoir un contrôle presque complet sur la liberté d'agir de son soumis. Les restrictions légères les plus fréquemment observées sont les suivantes :

- La restriction mentale. La restriction mentale ou *bondage* mental consiste à imposer une position au soumis sans toutefois restreindre le corps avec des objets. Ce peut être, par exemple, de faire croiser les mains du soumis dans le dos et lui dire de ne pas les déplacer, peu importe ce qu'il se passe.
- La restriction de mouvement. Les menottes en métal ou en cuir peuvent être utilisées pour restreindre les mains ou les pieds. Ceux-ci peuvent être attachés ensemble, à un objet ou à une autre partie du corps à l'aide de chaînes ou de cordes. Le même effet peut être atteint en remplaçant les menottes par des chaînes, du tissu ou des attaches-câble (communément appelés *tie-wrap*). Des barres d'écartèlement de différentes longueurs peuvent être utilisées pour forcer une distance entre les pieds ou entre les mains. Ces barres sont généralement fabriquées d'un bâton de bois recouvert de cuir et dont les extrémités comportent des attaches.
- La restriction sexuelle. Le port d'une ceinture de chasteté peut être imposé au soumis afin que le Dominant ait un contrôle complet sur sa sexualité. Plus

fréquemment portée par les hommes, la ceinture de chasteté est généralement faite de métal ou de cuir et est souvent verrouillée à l'aide d'un cadenas pour lequel seul le Dominant a la clé.

- La privation sensorielle. Différents types de privation sensorielle sont possibles en fonction de l'effet qui est recherché. Les cagoules sont fréquemment portées par les soumis; elles peuvent être utilisées pour cacher l'identité lors des soirées, mais aussi pour priver de la vue, de l'ouïe ou de la parole, tout dépendant du type de cagoule choisie. Des bouchons sont utilisés pour permettre au soumis de ne pas être distrait par les bruits environnants lors d'une séance ou pour lui éviter de prévoir la prochaine sensation que lui apportera le Dominant (par ex., si le Dominant sort un fouet, le soumis ne l'entendra pas). Les bâillons sont utilisés pour éviter au soumis de pouvoir parler; ils peuvent être constitués d'une seule languette, d'une languette avec une boule qui s'insère dans la bouche (*gag ball*) ou de tout tissu ou objet qui empêche la parole. Des bandeaux sont aussi utilisés pour le priver de la vue. Les outils de privation sensorielle peuvent être utilisés en même temps pour priver plusieurs sens lors d'une même scène.

4.7.1.3 La restriction complète

Contrairement à la restriction légère, la restriction complète a pour but de complètement immobiliser le soumis et le priver de la vue, de l'ouïe et/ou de la parole. Deux méthodes de restriction complète ont été observées dans les soirées.

- Le *vacuum bed*. Le *vacuum bed* (aucune traduction française disponible) est constitué de deux draps de latex tenus par un cadre rigide. L'individu se place entre les draps, la tête à l'extérieur ou la bouche vis-à-vis un trou, et une personne évacue l'air d'entre les draps à l'aide d'un aspirateur. La personne à l'intérieur est alors complètement immobilisée et son corps se retrouve parfaitement moulé entre les draps de latex.

- La momification. La momification est une technique qui consiste à enrouler le corps du soumis dans divers matériaux de manière à l'empêcher complètement de bouger. Les joueurs utilisent normalement une pellicule de plastique, du ruban collant, des bandes de tissus ou de latex ou un sac de latex, de cuir ou de *spandex* fait spécifiquement pour la momification. Un trou ou un tuyau est nécessaire pour permettre au soumis de respirer.

4.7.2 Jeux de domination/soumission

Les jeux de domination/soumission (Ds) sont généralement pratiqués par les individus s'identifiant à un rôle de domination (Dominant, Maître) ou de soumission (soumis, esclave), mais aussi par les personnes *switch* dans un contexte bien précis. Ils consistent en l'application et le renforcement du rapport Ds et peuvent se retrouver dans des gestes simples, des habitudes bien installées dans le couple ou dans des scénarios complexes. L'outil le plus communément utilisé dans les jeux de Ds est l'imagination; chaque couple invente son propre jeu à l'image de ses désirs et fantasmes. On peut toutefois diviser les jeux les plus populaires en trois catégories : les jeux de servitude, les jeux d'humiliation et les jeux de rôles.

4.7.2.1 Les jeux de servitude

Les jeux de servitude sont des pratiques récurrentes et instaurées dans la relation de Ds servant à démontrer l'engagement du soumis envers le Dominant. Ces jeux ont tous leur raison d'être dans la relation et sont négociés et acceptés par les deux partis, même s'ils peuvent être encombrants dans la vie du soumis. Le fait de plaire et de servir le Dominant est aussi un moyen pour le soumis de le remercier pour le temps et l'énergie qu'il lui accorde. On retrouve plus fréquemment les jeux de servitude chez les joueurs qui ont un style de jeu plus traditionnel. Il n'y a pas de limites aux jeux de servitude pouvant être imaginés, mais tous semblent se concentrer principalement autour de trois types de tâches attitrées au soumis :

- Le service. Lorsqu'il est dans son rôle, le soumis se doit de servir son Dominant à travers des rituels qui ont été instaurés par ce dernier. Les rituels sont pratiqués quotidiennement et varient selon les préférences des joueurs. On retrouve fréquemment l'adoration des pieds, une pratique où le Dominant demande au soumis de lécher, embrasser, contempler ou masser ses pieds à divers moments préétablis dans la relation (par ex., après une séance). Aussi, le soumis peut être amené à s'agenouiller lorsque le demande le Dominant, (par ex., lorsque le Dominant lui met son collier, lorsque le Dominant lui parle, etc.). Certains Dominants demandent que tout ce qui leur est présenté par le soumis soit fait d'une manière qu'ils déterminent précisément. Ils peuvent exiger du soumis qu'il occupe la fonction de table, de cendrier, de support ou de tout autre objet lorsqu'ils en voient la nécessité. Le soumis peut également être au service du Dominant en ce qui a trait à ses tâches ménagères et à ses déplacements. D'autres protocoles de service ont été rapportés par certains couples, par exemple le soumis doit allumer la cigarette du Dominant, le soumis doit transporter les jouets avant et après les séances, le soumis doit faire et servir le café au Dominant tous les matins ou lorsque ce dernier l'exige, le soumis doit attendre son Dominant à la porte s'il arrive en premier au donjon, le soumis ne doit adresser la parole à quiconque avant que son Dominant le lui permet, le soumis doit baiser la main de toutes les Dominantes qu'il rencontre lors d'une soirée et le soumis doit écrire un rapport sur son appréciation de la séance à un moment prédéterminé
- L'obéissance. Le soumis se doit d'obéir au Dominant sans questionner, hésiter ou contester. De simples ordres comme « à genoux », « déshabille-toi » ou « jappe » doivent être appliqués à la lettre, sans quoi le soumis se verra recevoir une punition. Également, certaines restrictions peuvent être établies par le Dominant sur différentes sphères de la vie. Par exemple, le Dominant peut décider de ce que portera (ou ne portera pas) le soumis à une soirée, demander

au soumis de ne jamais le regarder dans les yeux, exiger du soumis qu'il n'ait pas d'orgasme tant qu'il ne lui en ait donné la permission ou ordonner au soumis de vouvoyer le Dominant en toutes circonstances. Le soumis doit obéir strictement à ces règles.

- La prévenance. Le soumis se doit de plaire au Dominant autant qu'il le peut. Ceci peut signifier d'anticiper les besoins du Dominant et y répondre (par ex., apporter au Dominant une bouteille d'eau même si celui-ci ne l'a pas demandé), de lui prodiguer des attentions ou des soins particuliers pour lui faire plaisir (par ex., lui faire un massage, lui donner un bain, lui brosser les cheveux) ou de porter attention à son allure et son hygiène en tout temps (par ex., s'habiller d'une manière qui pourrait plaire au Dominant). La prévenance signifie que le soumis s'inquiète en tout temps du bien-être du Dominant et s'assure que celui-ci soit comblé sans devoir en faire la demande.

Ces tâches du soumis servent à rendre le Dominant heureux et fier de son soumis. Si elles sont oubliées ou insatisfaisantes pour le Dominant, ce dernier se réserve le droit de punir son soumis. Évidemment, si l'erreur est accidentelle ou si le soumis est débutant, la punition pourra être légère. Un Dominant ne peut punir un soumis pour avoir arrêté une séance pour des raisons de sécurité ou de limites. La punition sert plutôt à éduquer le soumis sur la bonne manière d'agir afin de rendre le Dominant heureux.

Exemples de punition :

- Ignorer le soumis
- Humilier le soumis quand il commet une erreur (par ex., lui demander d'écrire sur son erreur et de publier le texte sur son profil de *KinkyWorld*)
- Enlever un privilège au soumis (par ex., ne pas lui permettre de s'asseoir sur une chaise pour toute la journée)
- Donner au soumis quelque chose qu'il n'aime pas (par ex., lui donner cinq coups de canne)
- Demander au soumis de choisir une punition à la hauteur de son erreur

4.7.2.2 Les jeux d'humiliation

Les jeux d'humiliation ont comme objectif de créer un sentiment d'abaissement, de dégradation et/ou de honte chez le soumis. Ces jeux sont généralement pratiqués chez les couples où les deux partis érotisent ce sentiment. À moins de désirer une séance punitive, un Dominant n'humiliera pas un soumis qui n'érotise pas ce sentiment, car l'humiliation peut être dommageable et traumatisante pour l'estime de soi si elle n'est pas érotisée. Les jeux d'humiliation doivent être constructifs et ne doivent pas affecter l'intégrité physique, psychologique et émotionnelle du soumis. Ces jeux peuvent prendre diverses formes, les plus fréquentes étant physique, mentale et sexuelle.

L'humiliation physique a pour but de susciter un sentiment d'abaissement, de dégradation ou de honte chez le soumis en utilisant le corps comme moyen de transmission dudit sentiment. Alors que certains jeux mentionnés plus haut peuvent être utilisés pour humilier la personne (par ex., le ligotage ou l'obéissance), certains sont spécifiques à l'humiliation physique, comme :

- La féminisation, qui consiste à vêtir un homme soumis de vêtements traditionnellement féminins (par ex., bas filets et porte-jarretelles, sous-vêtements féminins, robes, talons hauts), qui sont imposés par le Dominant pour leur caractère humiliant et non choisis par le soumis pour leur caractère érotique (contrairement au travestisme);
- Le port de la laisse et le déplacement à quatre pattes, où le Dominant traite son soumis comme s'il était un animal;
- La mise en cage pendant une partie de la soirée, où le Dominant peut ignorer son soumis ou l'humilier davantage en demandant à d'autres Dominants de participer au jeu;
- Le jeu médical, qui a pour but de faire un examen médical en scrutant le soumis à la loupe (par ex., prendre sa température rectale, inspecter les organes

génitaux à l'aide d'un spéculum ou insérer des sondes urinaires, anales et/ou vaginales);

- La gifle, qui, en plus de causer un léger pincement douloureux, est avant tout considérée comme étant très dégradante;
- Les jeux d'urologie et de scatologie, qui consistent à uriner ou déféquer sur le corps ou le visage du soumis (ces jeux ne sont pas acceptés dans la plupart des soirées de Montréal vu les problèmes d'hygiène qu'ils peuvent engendrer).

L'humiliation mentale a pour but de susciter un sentiment d'abaissement, de dégradation ou de honte chez le soumis en influençant défavorablement sa perception de lui-même. Ce type d'humiliation peut être pratiqué à différentes intensités, mais il y a visiblement une différence entre les sexes. Il sera plus fréquent de voir les soumis masculins être traités comme si leur valeur était moindre, tandis que les soumises seront plus rarement dévalorisées dans leur identité. L'humiliation mentale peut prendre diverses formes, dont les pratiques suivantes :

- L'humiliation verbale, qui consiste à insulter le soumis ou le traiter de noms dégradants;
- L'interrogation, dont le but est de soutirer un secret chez le soumis (peut être mélangé avec de la torture et de la restriction);
- L'exhibition, qui consiste à mettre une affiche sur le soumis contenant un texte humiliant (par ex., « Je suis une salope ») et lui demander de se promener dans la salle pour s'assurer que tous la voient;
- La supplication, où le soumis doit supplier son Maître pour avoir ce qu'il désire;
- L'objectification, qui consiste à traiter le soumis comme s'il n'avait aucune émotion (l'ignorer, l'utiliser, l'abuser, etc.);

- Le contrôle mental (ou *mindfuck*), dont le but est de déstabiliser, manipuler ou créer intentionnellement de la confusion dans l'esprit du soumis afin de causer chez lui de l'excitation, de l'anticipation ou de la peur.

L'humiliation sexuelle a pour but de susciter un sentiment d'abaissement, de dégradation ou de honte chez le soumis à travers la sexualité. Elle est fréquemment couplée avec l'objectification du soumis et l'humiliation verbale de nature sexuelle (par ex., traiter de salope ou cochon/ne). L'humiliation sexuelle semble être le type d'humiliation le plus apprécié par les femmes soumises. Elle peut prendre forme à travers les pratiques suivantes :

- La nudité (complète ou partielle), qui consiste à imposer un habillement léger à un soumis en public;
- L'utilisation de jouets sexuels en public, souvent un objet inséré dans l'anus ou un petit vibreur vaginal, permettant au Dominant de contrôler à distance l'excitation sexuelle du soumis ou d'exhiber les jouets sexuels du soumis aux autres Dominants;
- La danse érotique, qui consiste à imposer au soumis de danser de manière érotique sur un poteau devant une foule;
- Le ligotage sexuel, où la position adoptée par les cordes devient sexualisée ou humiliante (par ex., les cuisses écartées attachées aux avant-bras, les mains tenues devant les parties génitales, le ligotage des seins ou des parties génitales);
- Le *milking* (aucune traduction française disponible), qui consiste à évacuer le sperme sans orgasme par la masturbation de la prostate chez l'homme soumis, créant ainsi une frustration sexuelle (pas une pratique observée lors des soirées, mais fréquemment discutée);

- Le contrôle de l'orgasme, qui consiste à laisser le soumis approcher l'orgasme, puis lui interdire toute stimulation pendant quelques secondes;
- La sexualité forcée, où le Dominant impose des pratiques ou partenaires sexuels à son soumis (par ex., partenaire de même sexe ou remercier un autre Dominant de manière sexuelle) ou force l'orgasme du soumis (par ex., ne pas permettre de période réfractaire entre les orgasmes);
- Le prêt ou la vente d'un soumis, qui, simulant l'esclavage ou la prostitution, permet au Dominant de prêter ou vendre aux enchères son soumis à un autre Dominant pour un temps déterminé.

4.7.2.3 Les jeux de rôles

Bien que le Dominant et le soumis aient tous deux un rôle établi dans la relation de Ds, des joueurs apprécient incarner un personnage le temps d'une séance ou d'une soirée. Les jeux de rôles sont plus difficilement observés en soirées, mais ils sont fréquemment discutés sur les forums. Les scénarios sont majoritairement issus de fantasmes ou de scènes vues dans un film. Les jeux de rôles suivants semblent être les plus fréquents.

- Le jeu d'âge. Le jeu d'âge (ou *age play*) consiste à incarner un personnage ayant un âge différent du sien. Par exemple, les femmes soumises incarneront de jeunes adolescentes et les hommes Dominants joueront le rôle de l'homme plus âgé qui initie l'adolescente à la sexualité ou qui la punit. Le jeu d'âge peut aller jusqu'à un très jeune âge, voire jusqu'à l'infantilisation dans le jeu d'*Adult Baby Diaper Lover* (ABDL), où le soumis porte une couche et boit au biberon.
- Le jeu d'animal. Dans le jeu d'animal (ou *pet play*), le soumis incarne un animal de son choix et le Dominant, le propriétaire de l'animal. Ce jeu de rôle peut être très léger et ludique, comme il peut être un véritable style de vie. Par exemple, un soumis peut décider d'incarner un chien pour la soirée seulement,

mais il peut aussi posséder ce rôle dans la relation de Ds et toujours agir en chien aux côtés de son Dominant (manger au sol dans un bol, être en laisse, dormir au pied du lit, etc.). Des accessoires sont fréquemment utilisés pour contribuer au réalisme de la scène : oreilles, pattes et plug anal avec queue d'animal, bol pour boire ou manger, cage, mors, etc. Les jeux d'animaux qui ont été observés pendant les soirées sont les jeux de chiens et de chats. Alors que tous les types d'animaux peuvent être improvisés ou inventés, le jeu de poney (ou *ponyplay*) est décrit comme un art dans la scène BDSM. Pratiqué selon les règles, le poney (soumis), dont la posture doit être impeccable, doit respecter à la lettre les indications du Dominant, qui lui donne des ordres à travers divers sons (par ex., deux coups de cravache signifient « trot »). Observé une seule fois lors de la pré-enquête, le jeu de poney est pratiqué par peu d'adeptes vu la complexité des codes et les heures de pratique requises.

- Le jeu de pouvoir. Divers scénarios de rapports de pouvoir peuvent être joués dans une scène ou une soirée. Les joueurs se déguiseront et joueront le personnage qu'ils auront choisi. Voici quelques exemples de jeux de pouvoir qui ont été observés ou rapportés par les participants : patron et secrétaire, professeur et étudiant, policier et suspect, gardien et prisonnier, docteur et patient, infirmière et patient, client et prostituée.
- Le jeu de simulations. Les jeux de simulations sont beaucoup plus intenses émotionnellement et très rares. Lors des séances d'observation, seulement un exemple de ces jeux a été discuté. Il s'agit de simuler une situation sur laquelle fantasme le soumis, par ex., une simulation de viol, de kidnapping, de prostitution ou d'esclavage. Tous les paramètres sont calculés et contrôlés pour que le tout se déroule bien et normalement, plusieurs personnes sont impliquées dans le processus. Souvent, le soumis sera conscient que le Dominant prépare un scénario, mais ne saura pas quand ni où. Évidemment, un mot de sécurité est toujours établi dans de telles situations afin que le jeu cesse en cas de malaise.

4.7.3 Jeux de douleur

Alors que les jeux de douleur sont les plus fréquemment associés au monde BDSM, ils ne sont pas pratiqués par tous les joueurs. Toutefois, puisque ce sont des jeux qui nécessitent de l'espace et qui sont souvent bruyants, ce sont ceux qui attirent le plus souvent l'attention lors des soirées.

Les jeux de douleur se pratiquent à différentes intensités. Un même jeu peut être *soft* ou très *hard*, c'est-à-dire qu'il peut tout simplement fournir des sensations érotiques stimulantes, mais peut aussi aller jusqu'à créer de la réelle douleur chez une personne. La capacité d'érotiser la douleur varie selon les participants et se développerait avec l'expérience, selon les dires de plusieurs adeptes. Pour la plupart, la douleur n'est pas la finalité des pratiques de SM, mais plutôt un moyen utilisé pour causer une montée inhabituelle d'endorphines qui crée une sensation intense de plaisir. Notons que l'on parle ici de douleur, mais qu'en BDSM, la douleur est composée d'une diversité de sensations; celles-ci peuvent être poussées à l'extrême de l'endurable, mais elles restent toutefois différentes que la douleur causée, par exemple, par le fait de se cogner l'orteil de manière inattendue. La douleur est consentie, érotisée, attendue et suit une progression. Elle est aussi fréquemment entrecoupée par des caresses. On peut diviser les jeux de douleur en trois catégories : les jeux de percussion, la torture érotique et les jeux de limites.

4.7.3.1 Les jeux de percussion

Les jeux de percussion regroupent les pratiques qui consistent à donner un ou plusieurs coups sur le corps d'une personne. Le contact entre l'instrument et la peau peut simuler des sensations de pincement, de choc ou d'engourdissement. Généralement, on voit la percussion être prodiguée sur les fesses, entre les cuisses, sur le dos, sur les seins, sur les parties génitales ou sous les pieds. Différents instruments ont été utilisés lors des soirées.

- Le martinet. La conception traditionnelle que les gens se font du fouet est erronée; le fouet comme on l'imagine serait en fait un martinet. Le martinet est un instrument constitué de plusieurs languettes rattachées à une poignée. Il peut être fait de cuir, de suède, de plastique, de vinyle, de caoutchouc ou de métal et chaque type de matériel offre une sensation différente. Il peut présenter des sensations de pincement selon le matériel, la finition des languettes (avec nœuds au bout des languettes, bouts coupés en angle), le nombre de languettes ou la force utilisée, mais il procure plus fréquemment une sensation d'engourdissement musculaire. Il m'a été expliqué que c'est le rythme donné aux coups du martinet qui crée l'accroissement d'endorphine et qui permet au soumis d'entrer dans une sorte de transe. Le martinet est l'objet le plus fréquemment utilisé dans les soirées et certains types de matériaux permettent aux personnes qui ne sont pas masochistes d'avoir certaines pratiques de SM (par ex., le suède ne crée pas de pincement, mais plutôt une forme de caresse).
- Le fouet. Le fouet est traditionnellement utilisé pour le dressage des animaux. Il s'agit d'un outil n'ayant qu'une seule branche flexible attachée à une poignée. Généralement fait de cuir tressé, il peut mesurer jusqu'à 6 mètres de long. Les variances dans l'épaisseur et la longueur de la branche créent des différences dans les sensations; par exemple plus le fouet est long, plus la vitesse est élevée et plus la douleur sera grande. Le fouet simule une sensation de pincement issue de l'air comprimé par le claquement du fouet. Généralement, le fouet en tant que tel ne touche pas la peau.
- La cravache. Elle est constituée d'une languette de cuir flexible au bout d'une baguette de bois. C'est la languette qui crée la percussion et la largeur de la languette ainsi que la longueur de la baguette créeront diverses sensations de pincement. Il existe aussi la cravache à fil, composée d'un ou plusieurs bouts de fil au bout d'une baguette de bois.

- La canne. Il s'agit d'une baguette légèrement flexible d'environ 60 centimètres de long rattachée ou non à une poignée. Généralement en bambou, en rotin ou en plastique, des cannes de diverses épaisseurs ont été observées, chacune créant une sensation de pincement plus ou moins intense. La canne s'utilise non pas par le bout, mais sur la longueur et semble généralement être prodiguée sur les fesses ou les cuisses.
- La palette. Elle constitue un outil rigide ressemblant à une très petite pagaie. Des palettes faites de bois, de cuir ou de plastique ont été aperçues et elles étaient toujours constituées d'une section plate rattachée à une poignée. Cette section est généralement ovale ou rectangulaire et peut être agrémentée de trous, de pics, de fourrure ou de mots surélevés. La palette offre une lourde sensation de choc.
- Le slapper. Le *slapper* (aucune traduction française disponible) ressemble à la palette, mais est fabriqué de matériel mou. Souvent faite de cuir, la partie molle, reliée à une poignée dure, sert à donner une sensation de pincement sur la peau.
- Les mains. Les mains peuvent être utilisées pour prodiguer la fessée, qui consiste à administrer des claques avec la main complètement ouverte ou légèrement refermée. Elle se pratique généralement sur les fesses, les cuisses et les organes génitaux et offre diverses sensations en fonction de la forme de la main : une sensation de choc si la main est ouverte ou de pincement si la fessée est prodiguée avec le bout des doigts.

4.7.3.2 La torture érotique

La torture érotique semble être une pratique courante chez les personnes masochistes. Elle propose des sensations qui sont différentes des jeux de percussion, les deux pratiques étant fréquemment combinées dans une même scène. Il n'y a pas, dans la torture érotique, le rythme que l'on retrouve dans les jeux de percussions; on

parle plutôt d'une sensation de douleur intense qui peut être constante ou ponctuelle. Une diversité d'outils peut servir à la torture érotique :

- Le corps. Les doigts, les dents et les ongles peuvent servir à pincer, égratigner, mordre, gifler, chatouiller, tirer ou serrer diverses parties du corps de la personne soumise. Ce type de torture se pratique sur tout le corps, mais semble particulièrement utilisé sur les seins, les organes génitaux et les parties du corps où il y a eu préalablement flagellation en raison de la sensibilité accrue de la peau.
- Les pinces. Pendant que se déroulent d'autres jeux, des pinces sont parfois utilisées pour fournir une douleur constante chez la personne soumise. Certaines pinces spécifiquement conçues pour le BDSM sont rembourrées afin de ne pas couper la peau et sont souvent ajustables, mais toutes pinces peuvent être utilisées (pince à linge ou à papier, étau, trappe à souris). Elles peuvent être posées partout sur le corps, mais on les voit généralement au niveau des seins ou des organes génitaux. Des poids peuvent être accrochés au bout des pinces pour étirer la peau et accroître les sensations. Les pinces peuvent aussi constituer une fermeture à glissière (*zipper*) : elles sont attachées les unes aux autres par une corde et installées sur le corps, puis la corde est tirée tout d'un coup de manière à ce que toutes les pinces soient retirées au même moment.
- La cire chaude. Elle constitue une technique de torture classique qui consiste à laisser couler la cire d'une chandelle allumée sur le corps. Souvent couplé à d'autres jeux, le jeu de cire peut être utilisé pour accroître la sensibilité d'une région déjà sensible ou comme préliminaire à une séance. La paraffine est généralement utilisée pour éviter de brûler la peau. La hauteur de laquelle tombe la goutte peut varier et détermine le niveau de douleur subie par la personne soumise; plus la cire tombe de haut, plus elle aura le temps de refroidir et donc moins elle sera chaude. On m'a mentionné que la cire peut

aussi être déversée sur le corps à la chaudière, mais une telle pratique n'a pas été observée.

- Les abrasifs. Les abrasifs servent à l'abrasion de la peau, une méthode de torture qui consiste en l'utilisation de papier sablé, de tampon à récurer ou d'une lime à ongles pour frotter des parties sensibles du corps. L'alcool à friction versé sur une peau sensible est parfois utilisé pour procurer des sensations similaires de brullement.
- Les ventouses. Elles sont utilisées pour accroître l'afflux sanguin sur certaines parties du corps. Des ventouses de toutes tailles peuvent être utilisées, mais les plus populaires semblent être celles que l'on retrouve dans les trousseaux de soins pour les morsures de serpents. Majoritairement utilisées sur les parties génitales ou les seins, les ventouses peuvent être apposées partout sur le corps, augmentant ainsi la sensibilité de celui-ci. Les ventouses ont été fréquemment utilisées lors des observations.
- Les plumes. Les plumes de toutes sortes sont utilisées pour flatter la peau en guise de chatouillement. Un passage répété sur l'épiderme d'une personne qui, par exemple, est ligotée et ne peut s'échapper ou se débattre, peut être un réel supplice et, prodiguée à répétition, constitue une forme de torture érotique.
- La roue de Wartenberg. La roue de Wartenberg est une petite roulette plate dont le contour est agrémenté de pics pointus, attachée à une poignée. Utilisée en neurologie, elle sert traditionnellement à tester la sensibilité au cours d'un examen clinique. En BDSM, la roue de Wartenberg peut être utilisée pour chatouiller les parties du corps sensibles ou, avec plus de force, pour créer de petits pincements.

4.7.3.3 Les jeux de limites

Les jeux de limites, communément appelés *edgeplay*, servent à tester les limites du corps humain. Observés chez une minorité de joueurs, ils constituent un ensemble de jeux *hard* impliquant un niveau de danger plus élevé que les jeux décrits précédemment. Parce qu'ils peuvent sérieusement blesser un joueur, ils sont souvent pratiqués par ou sous la supervision de Dominants expérimentés. Le danger engendré par les jeux de limites attirerait les joueurs qui sont en quête de sensations fortes (angl. *thrill seeking*).

- La scarification. La scarification (ou *cutting*) consiste à faire de légères coupures décoratives sur la peau avec un scalpel stérilisé. Ces coupures peu profondes laissent des marques semi-permanentes sur la peau, qui sont fréquemment disposées de manière à former un dessin préalablement choisi. Pendant les observations, seule une séance de scarification a eu lieu.
- Le marquage au fer. Semblable à la scarification, le marquage au fer (ou *branding*) consiste à brûler la surface de la peau à l'aide d'un fer chauffé. Quoique jamais observée lors de soirées, on dit de cette pratique qu'elle peut représenter l'appartenance (d'un soumis à un Dominant) ou un rite de passage, par exemple un soumis en état de probation qui devient le soumis officiel d'un Dominant.
- Le *cell popping*. Le *cell popping* (aucune traduction française disponible) consiste à brûler de petits ronds sur la peau à l'aide d'une aiguille chauffée. La disposition des ronds forme une figure qui s'apparente à un tatouage temporaire. Peu de joueurs pratiquent le *cell popping*, mais un membre de la communauté montréalaise en est expert et a prodigué quelques séances de cette pratique lors des observations.
- Les aiguilles. Les aiguilles sont insérées à la surface de la peau pour provoquer une poussée d'endorphines dans le corps. La disposition des aiguilles peut

former une figure esthétique et certaines décorations sont fréquemment ajoutées (plumes, billes, ruban). Les aiguilles constituent le jeu de limites de plus fréquemment observé en soirée.

- L'asphyxie érotique. L'asphyxie érotique consiste à priver une personne d'air assez longtemps pour créer un instant de panique chez la personne ou un évanouissement. Cette privation entrainerait un plaisir sexuel. Jamais observée lors d'évènements, l'asphyxie érotique est peu discutée dans la communauté.
- Le jeu d'électricité. Le jeu d'électricité consiste à stimuler le corps avec de l'électricité. Deux objets ont été observés lors de soirées. Le *Violet Wand*, un transformateur électrique qui tient dans une main agrémenté d'embouts en verre ou en métal, envoie de l'électricité statique sur la surface de la peau. La sensation, à faible intensité, ressemble au fait de recevoir un choc au toucher d'un objet en métal, comme une poignée de porte. Certains utilisent aussi le TENS (*Transcutaneous Electrical Nerve Stimulation*), une machine qui envoie des courants électriques de basse fréquence sur les nerfs et les muscles à l'aide d'électrodes collés sur la peau.
- Le jeu de feu. Le jeu de feu (ou *fire play*) consiste à mettre feu à une torche trempée dans l'alcool et à passer la torche sur la peau du soumis, suivie rapidement d'un tissu humide pour éviter les brûlures. Avec un niveau élevé d'expérience, le Dominant peut également étendre de l'alcool sur la peau d'une personne, mettre feu au liquide, puis l'éteindre à l'aide d'un tissu humide. Dans ce jeu, la peau ne brûle pas, mais la sensation de chaleur est instantanée. Cette pratique n'a été qu'observée à une seule reprise lors de la pré-enquête.
- Le jeu de couteau. Le jeu de couteau (ou *knife play*) consiste à provoquer le soumis avec un couteau ou tout objet acéré dans le cadre d'une scène ou d'un rapport sexuel. Ce type de pratique n'a pas été observé lors d'évènements et semble controversé dû au danger engendré.

4.8 Une soirée typique

Le BDSM dans un contexte de soirée publique est un amalgame de concepts et de codes qui sont complexes, mais interreliés. Alors que ceux-ci ont été décortiqués et décrits en profondeur, il semble nécessaire de les mettre en relation afin de permettre une vision plus globale et complète de la communauté. Dans cette section est donc présentée une description d'une soirée typique au donjon où l'observation a été effectuée. Pour ce faire, la figure 4.3 sert de repère afin de permettre au lecteur de suivre mon déplacement à travers le donjon. Les noms des participants seront omis, mais les descriptions sont basées sur des observations réelles.

4.8.1 Secteur 1

Il est 22h et l'air est plutôt frais. Je stationne mon véhicule dans l'espace réservé au donjon. Une petite affiche discrète indique comment accéder au stationnement. Même après plusieurs visites, je trouve particulier le fait d'avoir passé des centaines de fois devant cet immeuble par le passé sans jamais réaliser ce qui se déroulait à l'intérieur. Je sors de mon véhicule et salue des joueurs qui s'affairent à changer de tenue vestimentaire dans leur voiture. J'entre dans le donjon et devant moi se trouve une Dominante et son soumis. Le soumis a dans ses mains un coussin ainsi qu'une valise qui doit contenir des jouets. Après avoir réglé la facture, les deux disposent et se dirigent vers le vestiaire. Je salue le propriétaire, assis à une petite table d'entrée. Il coche mon nom sur son ordinateur et je paie mon dû. Il me dit attendre beaucoup de gens ce soir et il en est ravi. J'ôte mon manteau et le soumis précédemment croisé me propose de l'accrocher au vestiaire. J'accepte volontiers et le remercie. La Dominante qui l'accompagne, une grande blonde vêtue d'une robe noire en latex, souligne à quel point elle a bien élevé son soumis. Nous rions de bon cœur et je pénètre dans le donjon.

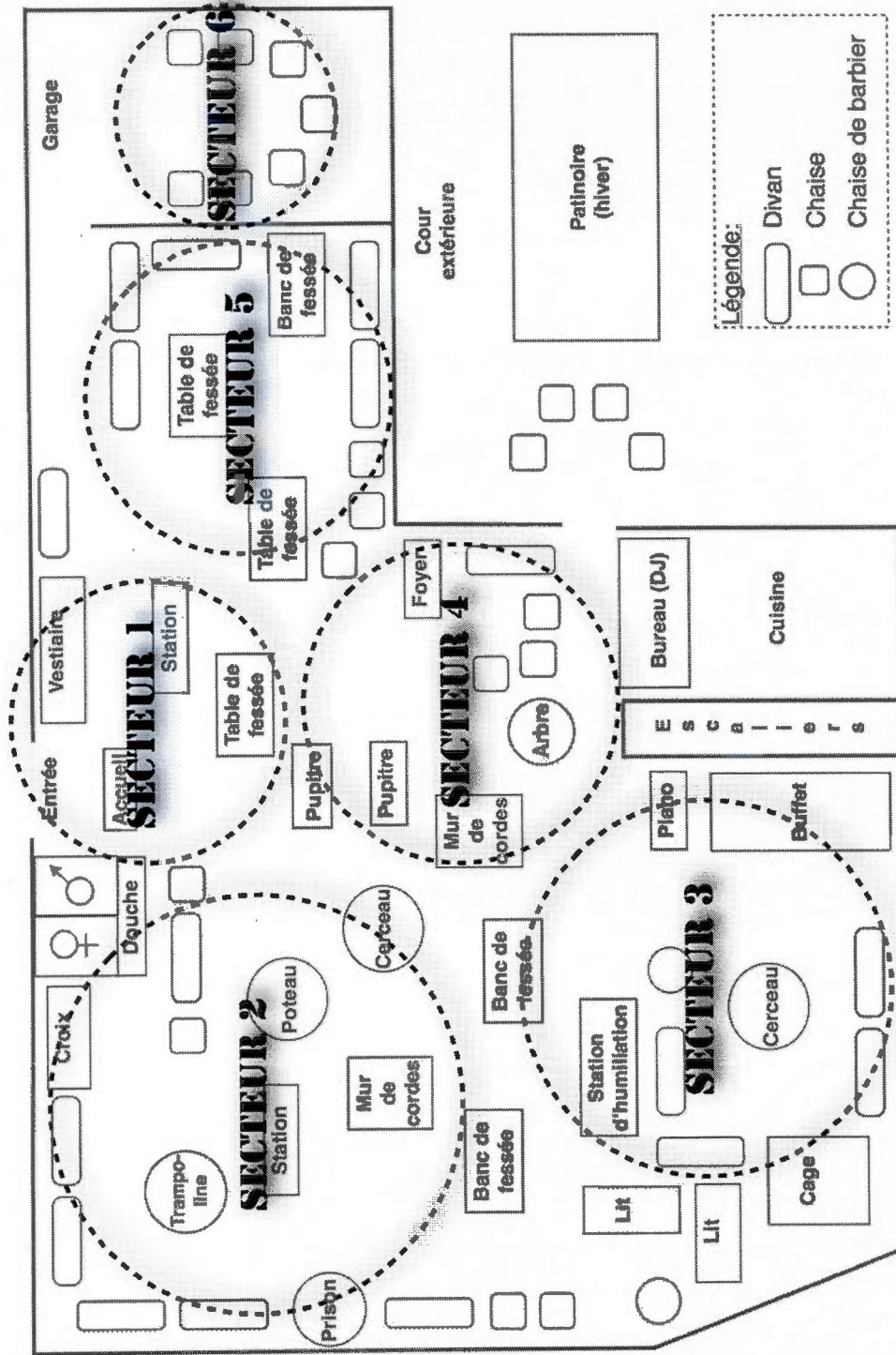


Figure 4.3 Une soirée typique - plan de la salle

À première vue, il doit y avoir plus d'une soixantaine de personnes, ce qui est une bonne affluence compte tenu de l'heure. Une chanson populaire ayant un rythme dynamique joue à un volume raisonnable. Tout près de l'entrée, une soumise est assise en position tower sur son coussin. Elle porte une robe à motif de léopard et des oreilles de chats sur la tête. Elle ne salue personne et garde les yeux rivés au sol. Je devine qu'elle doit attendre l'arrivée de sa Maitresse, puisque je ne la vois pas à l'horizon.

Devant elle, une table de fessée est occupée par une jeune fille couchée sur le ventre qui ne porte comme vêtement qu'une petite culotte. Une Dominante lui donne de légers chocs électriques avec son Violet Wand. En m'apercevant, elle me lance un sourire en coin et continue sa besogne. Malgré sa forte taille, la Dominante est très élégante, vêtue d'une robe de style gothique et de longs gants en dentelle. Son soumis et amant, vêtu d'un kilt et d'un chandail noir, tient une boîte contenant divers embouts pour le Violet Wand. Il me salue avec de grands gestes exagérés et un grand sourire derrière le dos de la Dominante afin de ne pas se faire prendre. Je lui souris en retour et poursuis mon chemin.

4.8.2 Secteur 2

Un couple dans la quarantaine marche dans la même direction que moi. L'homme porte des pantalons de cuir et un chandail noir et tient sa soumise en laisse. Cette dernière marche en retrait du Dominant et regarde vers le sol, vêtue d'une jupe d'écolière, de talons très hauts et d'un ligotage de seins. Je ne les ai jamais vus auparavant et ils semblent marcher sans but précis.

À ma droite, deux filles sont nues dans la douche vitrée. On devine, à travers la buée qui émane de l'eau chaude, qu'elles se touchent et s'embrassent. Quelques hommes regardent la scène avec grand intérêt. Trois d'entre eux, deux kinkster et un top, se donnent des coups de coude et blaguent à propos d'aller les rejoindre.

Un peu plus loin, une soumise qui semble bien gênée effectue une danse érotique sur une petite scène surélevée et agrémentée d'un poteau. Elle est vêtue d'une robe en filet et de bracelets de cuir aux poignets et aux chevilles et porte des souliers à talons à plateforme, souliers typiquement associés aux danseuses érotiques. Devant elle se trouve son Dominant, qui, les bras croisés, semble bien satisfait de la scène, et deux couples d'amis, dont les soumises semblent craindre leur tour. Le Dominant m'offre un billet d'argent pour que je l'accroche aux vêtements de sa soumise, mais je refuse en riant, un peu mal à l'aise.

Au fond de la pièce, quelques personnes relaxent sur les divans. Les soumis sont agenouillés sur des coussins au sol, aux pieds de leur Dominant respectif et discutent entre eux. Je prends soin de saluer le groupe et prendre de leurs nouvelles. On apprend vite à connaître les habitués, qui y sont presque à tout coup. Sur le divan plus à droite, une jeune fille dans la vingtaine est couchée sur les genoux d'un Dominant et reçoit la fessée. Aux pieds du Dominant se trouve une jeune fille switch à genoux, qui participe aussi à la fessée et tape avec sa main nue les fesses de la soumise, dont la jupe est relevée. À leur côté, un Dominant donne des coups de fouet sur le dos d'une soumise attachée à une croix. Le claquement du long fouet retentit dans tout le donjon, suivi des gémissements de la soumise. À l'extrémité gauche du petit salon, une fille habillée de latex est enfermée dans la prison et prend des poses sensuelles pendant que son partenaire la prend en photo.

Non loin de là, un mur de cordes est érigé du sol jusqu'au plafond et un homme portant cagoule et sous-vêtements y est attaché de face par les poignets et les chevilles. Une élégante Dominante vêtue d'un kimono de soie alterne les coups de martinet et les griffures. Elle a, au bout de ses doigts, des petites griffes en métal, qui font tortiller le soumis. Elle le flatte et l'embrasse, puis le griffe brutalement, mais sensuellement. La scène attire l'œil de quelques joueurs, qui regardent tout en conservant une bonne distance.

4.8.3 Secteur 3

En prenant soin d'éviter les coups de fouets et de martinet, je poursuis mon exploration du donjon. Il est minuit et le donjon est plein à craquer. Une soumise est à genoux sur un banc de fessée rembourré, qui ressemble en fait à un banc de prière en bois. Au moment où je me retourne, son Dominant lui assène un coup de canne sur les fesses. Le coup résonne dans son corps en entier et un frisson parcourt son dos. Le Dominant lui flatte les fesses lentement, le temps qu'elle redescende de sa montée d'adrénaline. En passant derrière, je devine deux précédents coups de canne sur ses fesses, là où il y a de longues barres rouges.

Derrière le couple, trois personnes sont impliquées dans une scène qui semble être de l'humiliation psychologique. Une jeune fille est assise en nadu sur un banc légèrement surélevé du sol et se regarde dans un miroir placé devant elle. Deux Dominants, un de chaque côté d'elle, sont accroupis et lui parlent à l'oreille, le sourire en coin. Un des Dominants, son partenaire de jeu, glisse ses doigts dans son entrejambe et sourit, satisfait. La soumise ne bronche pas et tente de se concentrer. Je n'entends pas ce qui est dit, mais je suppose que la soumise érotise l'humiliation. L'autre Dominant lui pose une question et la soumise écarquille les yeux, mal à l'aise. Elle tente une réponse et son Dominant lui lance une gifle, visiblement insatisfait de sa réponse. La soumise ferme les yeux, haletant de plaisir ou de honte, je ne saurais dire lequel des deux.

Derrière le trio, une Dominante qui porte un chapeau de policier et un habillement en cuir est assise sur une chaise de barbier. À ses pieds, son soumis lui sert un verre. Il porte des bas filets qui montent au dessus du genou avec des bottes à talons hauts en PVC, une ceinture de chasteté en métal et un harnais en cuir qui laisse entrevoir une silhouette plutôt bedonnante. La Dominante flatte les cheveux d'une jeune soumise habillée en écolière, qui est assise au sol de l'autre côté de la chaise.

Au fond de la pièce où se trouvent plusieurs divans, des personnes discutent entre eux. Un homme et une femme fétichistes portent du latex de la tête aux pieds. Une Dominante est assise sur un cerceau suspendu par une corde et se fait pousser par un soumis. Dans une grande cage au fond du petit salon, une esclave est assise en nadu, les yeux bandés et les seins nus. Elle semble être complètement déconnectée de ce qui se passe autour d'elle et ne bouge pas du tout. Son Maître la surveille non loin de là et discute avec les autres joueurs.

Le buffet est toujours un lieu de rassemblement. Les gens y trouvent de quoi se mettre sous la dent et en profitent pour discuter entre eux. La femme du propriétaire s'affaire à garnir le buffet avec l'aide d'un soumis de service, qui est vêtu d'un uniforme de soubrette et de talons hauts.

4.8.4 Secteur 4

Je me faufile dans la foule et me dirige vers le foyer pour m'y réchauffer quelques minutes. Sur mon chemin, un jeune homme exécute un ligotage impressionnant. En utilisant un tronc d'arbre sur roulette, il ligote deux filles l'une en face de l'autre, leurs corps étant joints par les cordes. Je m'installe sur un divan et joins un groupe de jeunes dans leur discussion sur le polyamour. Les filles portent robes et corsets et les garçons sont plutôt habillés simplement en noir. Dans ce groupe, tous les joueurs se disent switch ou kinkster. La plupart ne sont pas en couple et jouent l'un avec l'autre à l'occasion. Près de nous, une soumise se réchauffe près du foyer avec une couverture sur ses épaules. Elle a toujours très froid après une séance, alors elle apporte sa propre couverture. Sa Dominante la berce lentement.

Près du foyer, une table de fessée a été approchée et une Dominante s'y installe : drap médical, trousse de premiers soins, désinfectant et aiguilles stériles. Une jeune fille se couche à plat ventre sur la table, le dos nu. Je remarque des marques de scarification dans le haut de son dos. La Dominante pose deux rangées d'aiguilles

dans son dos, puis les lie avec un ruban de sorte à former un corset. Pendant qu'elle procède, elle explique à un jeune Dominant, qui l'assiste dans ses gestes, comment effectuer chacune des étapes. Ce genre de scène attire toujours l'œil de curieux, certains désirant l'essayer et d'autres étant répugnés à la vue du sang.

4.8.5 Secteur 5

Je continue mon chemin vers la dernière section du grand donjon. Je m'assois sur un divan et observe ce qui se passe autour de moi. Deux Dominantes sont assises en face de moi et des fétichistes leur font un massage de pieds. Trois scènes se déroulent simultanément. Dans la première scène, une soumise est couchée sur le dos et porte seulement une jupe sans sous-vêtements ainsi qu'une cagoule. Des pinces sont fixées sur ses mamelons et une chaîne les relie entre elles. Le Dominant porte des pantalons, une veste ainsi que des gants en cuir. Il tient un énorme vibromasseur sur les parties génitales de la soumise et lui assène des coups de cravache sur les seins.

Dans la deuxième scène, une jeune soumise est couchée sur le ventre. Le Dominant alterne les coups d'un lourd martinet en cuir avec une roue de Wartenberg. Ses jouets sont accrochés sur un porte-jouet d'environ un mètre de haut comprenant plusieurs têtes. Il change fréquemment de jouet afin de diversifier les sensations. Par moments, il donne des coups en suivant le rythme de la musique. Les jouets qu'il sélectionne créent une gradation de la douleur; il commence par des jouets soft qui causent une sensation d'engourdissement, pour terminer avec des jouets qui causent un pincement. À la fin de la séance, la soumise semble complètement vidée, dans un état que les joueurs appellent le subspace. Les deux joueurs s'embrassent tendrement.

Dans la dernière scène, un esclave est assis sur un banc de fessée, une jambe de chaque côté du banc. Il porte talons hauts, jupette et brassière. Sa Maitresse lui fait un ligotage autour des parties génitales avec de la corde, puis écrase son scrotum

avec son talon. Ensuite, elle y laisse ensuite couler la cire d'une chandelle en paraffine, cire qui durcit et forme une croûte sur ses organes génitaux.

4.8.6 Secteur 6

Il commence à se faire tard et le donjon se vide lentement. Je termine la soirée dans le fumoir, où plusieurs s'y rejoignent pour fumer, mais aussi pour discuter, la musique étant moins forte dans ce lieu. Il y a environ une dizaine de personnes. Certains soumis sont sur le sol, mais d'autres ont obtenu le droit de s'asseoir sur une chaise. Les joueurs discutent de tout et de rien. Certains font un bilan de leur séance, d'autres parlent de politique. Plusieurs font référence à un événement récent qui s'est déroulé sur KinkyWorld. Un joueur raconte comment il a vécu sa première sortie publique en tant que switch. Il est près de 4h00 et il ne reste que quelques personnes dans le donjon. Un couple joue toujours dans un coin reclus et le propriétaire commence à faire le ménage. Je l'aide un peu et en profite pour lui poser quelques questions pour valider ma compréhension de la communauté. Je quitte le donjon un peu fatiguée, mais la tête remplie d'idées.

CHAPITRE V

DISCUSSION

5.1 Synthèse des résultats

L'objectif de l'étude était de décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM de la grande région de Montréal. Pour ce faire, de l'observation a été entreprise à toutes les soirées qui se déroulèrent à un donjon, et ce, pendant près d'un an.

Dans un premier temps, les caractéristiques de 272 participants ont été décrites. De ces participants, 51,1 % sont des hommes et 44,5 %, sont des femmes, la moyenne d'âge de ce groupe se situant à 38,8 ans. En ce qui concerne leur orientation sexuelle, 45,6 % se décrivent comme hétérosexuels, 22,6 % se considèrent hétéroflexibles et 20,4 % s'identifient comme bisexuels et les rôles auxquels les participants s'identifient le plus sont les rôles de soumis, Dominant, *kinkster*, Maître et *switch*. En comparant ces caractéristiques, on constate, entre autres, que les personnes se disant hétérosexuelles et les participants plus âgés s'identifient en proportion plus élevée à un rôle de domination, tandis que les femmes, les travestis et les personnes bisexuelles s'identifient plus fortement à un rôle de soumission. Les hommes et les participants plus jeunes s'identifient, quant à eux, en proportion plus élevée à un rôle qui n'est pas relié au rapport de pouvoir (*kinkster*, fétichiste), tandis que les personnes d'orientation hétéroflexible s'identifient en proportion plus élevée à un rôle de versatilité (*switch* ou sadomasochiste). En comparant l'orientation sexuelle et le sexe,

on constate que les hommes s'identifient fortement à l'hétérosexualité, tandis que les femmes s'identifient plus fortement à la bisexualité. Ces données confirment certaines observations précédemment mentionnées, notamment le fait que les rôles de *kinkster* et de fétichiste sont nouveaux dans la communauté et se retrouvent fréquemment chez les joueurs les plus jeunes, que les contacts sexuels entre personnes de même sexe ont été uniquement observés entre femmes et que ces femmes sont fréquemment soumises à un homme.

Dans un deuxième temps, des séances d'observations ont été effectuées dans un donjon de la grande région de Montréal. L'endroit est en fait la maison privée des propriétaires qui est adaptée pour la soirée et pour laquelle un prix d'entrée est exigé, comme il a été observé ailleurs dans le monde (Moser, 1998). La répartition des joueurs dans l'espace s'effectue selon le type de joueurs et leurs motivations à participer à ce type de soirée. Trois motivations ont été dégagées : 1) une occasion pour arborer son rôle en public; 2) la possibilité de profiter des avantages offerts par un donjon (espace, stations de jeux, insonorisation); et 3) la possibilité de socialiser avec des gens qui ont des intérêts similaires. La première et la dernière motivation ont été précédemment recensées par Moser (1998) et la deuxième par Newmahr (2008), mais rien dans la communauté montréalaise ne laisse présager que les participants rencontrés se regroupent parce qu'ils se sentent marginaux et recherchent une forme d'appartenance, comme Newmahr (2008) le prétend. Les membres de la communauté montréalaise semblent surtout se rassembler en raison de leur intérêt pour les pratiques BDSM, comme la majorité des écrits scientifiques le suggèrent (Weinberg, 2006).

Le concept de protocole, c'est-à-dire l'ensemble des règles qui régulent les interactions entre les joueurs, ne semble pas être fréquemment utilisé dans la littérature scientifique. Pourtant, il est au centre de la communauté BDSM et ses pratiques et il est connu de tous les membres. Sept protocoles distincts ont été décrits. Tout d'abord, le protocole de sécurité relate les codes mis de l'avant par la

communauté pour assurer la sécurité de tous ainsi que les mécanismes qui garantissent l'application de ces codes. Au donjon où l'observation a eu lieu, il n'y a pas de règlements précis, mais les protocoles de sécurité de la communauté entrent en vigueur : le SSC, les critères de sécurité des pratiques, les ententes entre les joueurs (grille de limites, codes de sécurité, mot de sécurité), la salubrité des pratiques, le respect des autres et la consommation modérée d'alcool. Le moniteur de jeu assure que ces protocoles soient appliqués à la lettre, sans quoi les membres peuvent être sanctionnés. Certains de ces protocoles ont été rapportés dans la littérature scientifique, notamment le protocole SSC (Brown, 2010; Powell, 2010; Williams, 2006; Moser, 1998), les codes de sécurité (Connolly, 2006; Weinberg, 2006; Henkin et Holiday, 2003), les limites de consommations d'alcool (Moser, 1998; Wiseman, 1996) et la présence d'un moniteur de jeu (Moser, 1998).

Le protocole postural a permis de décrire les différences posturales entre les rôles, ainsi que certaines postures spécifiques aux jeux ou aux styles de pensée. Dans les soirées observées, les Dominants ont tendance à occuper un espace important, tandis que les soumis paraissent plus réservés, sont fréquemment assis sur le sol et porteront une attention particulière au fait de ne pas être physiquement au-dessus du Dominant. Certaines postures de service inspirées des postures Goréennes ont aussi été observées. Le jeu d'animal peut également influencer la posture du soumis. Le protocole postural ne semble pas avoir été décrit dans la littérature scientifique.

Plusieurs spécificités au niveau du langage sont observables dans la communauté BDSM. Parmi le protocole langagier, le vouvoiement des Dominants de la part des soumis a été observé, autant en personne que par écrit. L'utilisation de noms de scènes et de noms « dégradants » dans les jeux d'humiliation sont également des codes langagiers répandus dans la communauté montréalaise. Les études ne semblent pas avoir fait état du protocole langagier utilisé dans la communauté BDSM.

Le protocole vestimentaire a, quant à lui, été maintes fois explicité dans les études (Williams, 2006; Poutrain, 2003; Moser, 1998). Tout comme dans la

littérature, on observe à Montréal l'utilisation de vêtements fétiches ou de costumes qui distinguent Dominants et soumis, dont la couleur principale est le noir. Quelques autres couleurs sont aussi visibles, mais cela ne semble pas soulever de désapprobation de la part des joueurs, comme l'a observé Moser (1998). Tel que souligné par Williams (2006) et Moser (1998), le collier constitue un élément vestimentaire répandu qui représente l'appartenance d'un soumis à un Dominant. Comparativement à ce qui a été rapporté par Moser (1998), la nudité complète et le travestisme ne sont ni rares, ni perçus comme étant déplacés dans les soirées montréalaises observées. Comparativement aux études précédemment mentionnées, l'observation a permis d'identifier des dissidences quant à l'utilité du code vestimentaire ainsi que diverses fonctions liées au code qui s'ajoutent aux fonctions énumérées par Poutrain (2003).

Le protocole de socialisation assure que tous les joueurs soient pris en charge et connaissent les règles de la communauté. Des relations de protection et de mentorat sont utilisées pour protéger et éduquer les néophytes, mais l'Internet restera toujours un moyen prisé de socialisation. Qu'elle soit positive ou négative, la réputation des joueurs semble être importante et constitue une forme de contrôle social, tel que l'a mentionné Weinberg (2006). Les qualités et défauts des joueurs seront discutés entre les membres, que cela soit pour approuver de nouvelles relations ou pour prévenir les plus jeunes et les plus fragiles. Comme le note Moser (1998), divers types de partenariats sont observables. Finalement, quelques traditions font partie de la communauté montréalaise, comme la fessée d'anniversaire et la cérémonie de remise de collier, ce qui ne semble pas avoir été observé ailleurs.

Le protocole de propriété et de jouissance souligne l'appartenance du soumis au Dominant. La propriété relève du droit de posséder quelqu'un, tandis que la jouissance réfère à la possibilité de profiter des avantages et bénéfices liés à une propriété. Ainsi, le Dominant possède le soumis et peut jouir des bénéfices liés à cette possession, mais il peut aussi offrir la jouissance de son soumis à quelqu'un d'autre.

Mis à part Moser (1998), qui mentionne avoir observé des couples inviter des joueurs lors de certaines scènes, il ne semblerait pas que le protocole de propriété et de jouissance ait été expliqué en ces termes dans les travaux sur le BDSM ou fait l'objet d'études approfondies.

Finalement, le protocole de sexualité dicte les interdictions quant aux rapports sexualisés lors des soirées BDSM. Le donjon où l'observation a été effectuée semble être le seul dont les règlements n'indiquent pas de restrictions quant aux contacts sexuels. Malgré cela, les pratiques sont peu génitalisées, mais restent une source de sensualité, de désir, d'excitation et d'érotisme, comme certains auteurs le soulignent (Newmahr, 2010; Williams, 2006; Moser, 1998). Pour plusieurs membres, le BDSM en public devient un préliminaire aux rapports sexuels. Le *subspace*, qui a également été observé par Newmahr (2010), constitue toutefois une expérience physique qui s'apparente à l'orgasme génital.

Plusieurs rôles différents ont été identifiés dans la communauté : les rôles de Dominant, Maître, soumis, esclave, *top*, *bottom*, sadique, masochiste, sadomasochiste, *switch*, fétichiste et *kinkster*. Dans les écrits scientifiques, on identifie fréquemment l'existence des rôles de Dominant, soumis, esclave et *switch* (Williams, 2006), mais peu d'études font référence aux rôles de Maître, *top*, *bottom*, sadique, masochiste, sadomasochiste, fétichiste et *kinkster*. Pour plusieurs auteurs, il semblerait que le Maître, le sadique et le masochiste ne soient que des caractéristiques des Dominants et soumis, mais ne constituent pas un rôle en soi (Brown, 2010; Yost, 2009; Newmahr, 2008; Sandnabba et al., 2008; Williams, 2006; Damon, 2002; Weinberg et al., 1984). Il est difficile de conclure si ces rôles sont présents ou non dans d'autres communautés, mais le fait qu'ils semblent nouveaux dans la communauté montréalaise (à l'exception du rôle de Maître) peut expliquer le fait qu'ils n'aient pas encore été documentés. Il se peut aussi que les individus adoptant le rôle de fétichiste ne se mélangent pas aux communautés BDSM, mais restent plutôt rattachés aux communautés fétichistes.

Les pratiques BDSM ont été présentées en trois catégories : les jeux de restriction, les jeux de domination/soumission et les jeux de douleur. Ces catégories font référence aux trois aspects qui constituent le BDSM : le *bondage*/discipline, la domination/soumission et le sadomasochisme. Alison et al. (2001) ont plutôt divisé les pratiques BDSM ainsi : 1) l'humiliation; 2) la restriction physique; 3) l'hypermasculinité; et 4) l'administration de la douleur. Lors des observations, les pratiques d'hypermasculinité identifiées par les auteurs (fisting, scatologie, lavements, etc.) n'ont pas été assez fréquemment observées pour en faire une catégorie. Notons que près de la moitié de leur échantillon provenait d'une communauté BDSM gaie, ce qui peut expliquer cette différence dans les scénarios sexuels observés. De plus, l'humiliation constituait une pratique fréquente dans la communauté montréalaise, mais de nombreuses autres pratiques en lien avec le rapport de Ds ont été également observées. La grande majorité des pratiques énumérées dans les trois catégories ont été observées dans les soirées montréalaises, alors que Moser (1998) mentionne que les pratiques observées en soirées sont généralement des variations de ligotage et de jeux de percussion.

5.2 Interprétation des données

Plusieurs conclusions peuvent être tirées des données amassées par l'observation d'un donjon de la communauté BDSM montréalaise.

5.2.1 Une communauté structurée par de nombreux codes

Tout d'abord, il est évident que les protocoles du BDSM ne correspondent pas aux conventions de la vie courante, mais ils ne sont pas, pour autant, anticonventionnels. La communauté a ses propres règles, ses conventions et ses valeurs qui sont différentes, certes, mais qui y sont bien ancrées et qui ne doivent pas être transgressées sous peine de marginalisation ou d'expulsion. La multiplicité des

codes assure une structure à la communauté qui est essentielle afin que les joueurs s'y sentent respectés et en sécurité.

Les protocoles semblent servir deux objectifs : d'une part, sécuriser les pratiques et, d'autre part, structurer les attentes et crédibiliser les rôles. Les protocoles de sécurité et de socialisation assurent que les pratiques et les relations BDSM soient sécuritaires et saines, tandis que tous les autres protocoles énumérés ci-haut permettent de renforcer le clivage Dominant/dominé et de structurer les agissements de tous. Que l'on parle du protocole langagier, vestimentaire, postural ou de tout autre protocole qui dicte les différences entre les rôles, les membres de la communauté savent, avec ces protocoles, comment agir face à une personne selon le rôle qui lui est attribué, la manière qu'il est habillé ou la manière dont il interagit avec les joueurs.

5.2.2 Les différents niveaux de protocole

En analysant tous les protocoles observés, trois niveaux distincts semblent ressortir pour tous les types de protocoles, chaque niveau apparaissant niché dans le précédent : le protocole de la communauté, le protocole de la soirée et le protocole relationnel. En premier lieu, le protocole de la communauté est un protocole non écrit qui gouverne toutes les soirées BDSM de la communauté montréalaise. À quelques différences près, la plupart de ces règles se retrouvent aussi dans les communautés ailleurs au Canada et aux États-Unis. Peu importe leur rôle, la plupart des gens vont suivre ces règles à la lettre, sans quoi ils risquent d'être bannis de la communauté. On retrouve, dans le protocole de la communauté, des protocoles essentiels au bon déroulement d'une soirée, comme le protocole SSC, les critères de sécurité des pratiques, certaines notions de respect des autres (par ex., conserver une distance raisonnable par rapport aux scènes) et le protocole langagier, comme le vouvoiement et l'utilisation des noms de scène. Ces protocoles sont appris à travers la socialisation,

mais aussi par les multiples ouvrages de référence qui sont disponibles en librairie ou par les sites web ou forums accessibles à tous.

On reconnaît aussi un niveau de protocole qui est propre à la soirée ou au donjon. Ce protocole est fréquemment identifié dans la description de la soirée sur Internet ou à l'entrée du donjon. On y retrouve des règlements plus spécifiques sur l'habillement, la sexualité, la nudité, la consommation d'alcool ou la prise de photo. Le protocole de la soirée donne le ton et contribue à en déterminer l'ambiance; les joueurs qui sont mal à l'aise avec la nudité, par exemple, ne choisiront pas de participer à des soirées où celle-ci est acceptée ou encouragée. Certaines soirées peuvent aussi présenter des règlements précis (par ex., une soirée protocolaire visitée lors de la pré-enquête demandait à tous les joueurs de se positionner comme Dominant ou soumis et exigeait que tous les soumis portent un collier et évitent de s'asseoir sur le mobilier).

Le troisième niveau de protocole se situe au niveau relationnel. Un protocole est en effet discuté et négocié entre les joueurs avant que ceux-ci n'entrent en scène ou en relation BDSM. Le protocole relationnel est sans équivoque le plus apparent pour les joueurs au quotidien. Il est toutefois également très présent dans les soirées et on peut en observer plusieurs manifestations, comme les codes de sécurité ou le mot de sécurité, les ententes sur la posture, les relations de mentorat ou les protocoles de propriété et de jouissance. Ce protocole ne concerne que les joueurs impliqués dans la relation et se niche dans les précédents niveaux de protocoles.

5.2.3 Le protocole SSC et la violence

Une autre dichotomie est claire parmi les membres de la communauté : la distinction entre le protocole SSC et la violence. Alors que de l'extérieur, plusieurs trouvent les jeux BDSM violents, dangereux et malsains, les membres de la communauté tracent une ligne parfois mince, mais très claire entre les deux. Il n'est pas question dans le BDSM d'abus, de manipulation non consentie ou de blessures démesurées; ces termes ne font pas partie du langage des membres. Pour eux, les

actes de violence sont répréhensibles et si des membres traversent cette frontière par des pratiques trop extrêmes ou irrespectueuses, ils ne sont plus les bienvenus. Un contrôle sévère est effectué lors des soirées et même sur le site de réseautage BDSM : tout membre qui joue de manière non sécuritaire ou non consensuelle ou qui ne respecte pas les règlements établis est banni.

Pour la très grande majorité des membres, le BDSM est un mode de vie, certes, mais reste un jeu. Le protocole SSC passe avant tout autre fantasme, envie ou intérêt. Même si les séances d'humiliation ou de punition peuvent sembler être sources de violence d'un point de vue extérieur, aucune pratique n'est imposée au soumis sans son consentement préalable. À tout moment du jeu Ds, le rapport de force entre Dominants et soumis n'est qu'une illusion; le soumis peut se retirer d'une scène lorsque nécessaire et à ce moment, le Dominant sort de son rôle et devient un partenaire à l'écoute et empathique envers l'autre. Les demandes et les désirs des soumis sont en tout temps pris en considération et un soumis qui ne se sent pas respecté quittera la relation sans hésiter. Il y a donc une distinction majeure qui est établie dans la communauté entre les pratiques acceptables (SSC) et les pratiques qui sont caractérisées de violentes.

5.2.4 La sexualité, l'érotisme et les codes de genre

Si l'on utilise une définition globale de la sexualité qui inclut les fantasmes, les attirances, le bien-être sexuel et la réalisation du soi sexué (Bozon, 2009), on peut affirmer que le BDSM fait partie intégrante de la sexualité des joueurs. Toutefois, dans un rapport BDSM, la sexualité est fréquemment « dégénitalisée » et acquiert une fluidité que l'on observe peu dans la sexualité traditionnelle ou dite vanille, comme les joueurs la caractérisent. Cette sexualité vanille devient distincte, voire extérieure à la sexualité BDSM. Le rapport génital devient anodin et le plaisir provient plutôt du ressenti physique du jeu SM ou du vécu psychologique de l'humiliation ou de la restriction, par exemple. Certes, le sexe vanille est existant dans

la vie des joueurs, pour la plupart du moins, mais plusieurs le dissocient du jeu BDSM et certains vont jusqu'à le trouver banal lorsqu'ils le comparent à la multiplicité des sensations accessibles avec le jeu BDSM. L'érotisme vanille et l'érotisme BDSM deviennent donc deux pôles souvent complémentaires, mais rarement simultanés.

Alors qu'une nouvelle forme d'érotisme est mise en place et est présentée comme étant en contradiction avec l'érotisme traditionnel, les codes de genre ne suivent pas la même logique. Qu'ils soient conscientisés ou non, les codes de genre occupent une place importante dans la communauté montréalaise. On observe, tout d'abord, que la proportion d'hommes et de femmes est quasi égale dans les soirées observées et que même si les femmes ont plus tendance à occuper un rôle de soumission, une proportion non négligeable de femmes occupe un rôle de domination (35,9% de femmes ayant un rôle de soumission versus 31,6 % ayant un rôle de domination, selon la description des participants de la présente étude). Malgré cette forte présence de femmes, les codes traditionnels de genre entrent en vigueur : la soumission est pratiquement toujours féminisée et la domination est plus souvent qu'autrement masculinisée. En effet, d'un côté, les hommes soumis seront fréquemment féminisés en guise d'humiliation, tandis que les soumises auront toujours un habillement très féminisé. De l'autre côté, les Dominantes seront, dans leur habillement, soit féminines ou soit masculines, la deuxième option étant la plus fréquente, tandis que les Dominants seront toujours très masculinisés. On observe donc une application assez fidèle des codes traditionnels de genre dans la communauté montréalaise, ce qui va à l'encontre des observations de Newmahr (2008) et de Brown (2010), qui soulignent une absence de balises quant à la féminité et la masculinité parmi les membres des communautés qu'elles ont chacune observées. En effet, toutes deux décrivent les membres comme étant généralement obèses et androgynes, ce qui ne sont pas du tout des caractéristiques prédominantes des membres de la communauté montréalaise.

5.2.5 L'application paradigmatique et postparadigmatique des protocoles

Un dernier constat émerge des observations. Il semble y avoir une distinction dans la rigueur à laquelle les protocoles sont actualisés. Certains joueurs les appliquent à la lettre, tandis que d'autres présentent une plus grande laxité. On observe donc deux applications différentes du protocole, que l'on peut décrire, en s'inspirant d'une distinction proposée par Simon et Gagnon (1986) dans un autre contexte, comme des orientations paradigmatique et postparadigmatique à l'égard des protocoles.

Dans l'orientation paradigmatique à l'égard des protocoles, les joueurs adhèrent fortement aux protocoles établis et ils ne dévient que rarement du modèle proposé. Les joueurs qui adhèrent à cette vision croient en un BDSM traditionnel, régulé, ritualisé et encadré. Le protocole BDSM diffère parfois d'un individu à l'autre, mais les différences sont catégorisables et explicables. Par exemple, les Dominants vont adhérer à l'un ou l'autre des styles de domination acceptables, comme la domination Goréenne, latine ou anglo-saxonne, mais ne créeront pas leur propre style de domination. Le coût à payer pour ne pas suivre les codes établis est élevé; les joueurs peuvent se voir rejetés, exclus ou bannis des soirées pour n'avoir pas respecté les traditions. Cette vision du jeu BDSM qui est enseignée et qui présente peu de variations aux protocoles instaurés existe depuis aussi longtemps que les joueurs rencontrés pouvaient se remémorer l'existence d'une communauté à Montréal.

Toutefois, la communauté évolue différemment depuis quelques années avec l'arrivée de nouveaux joueurs. Ces joueurs, souvent dans la vingtaine ou trentaine, entrent dans la communauté avec leur propre vision du BDSM, influencée par les médias, l'Internet et l'accessibilité à des ressources éducatives. On observe, chez ces nouveaux joueurs, une rupture dans l'orientation à l'égard des scénarios sexuels. Dans ce qu'on peut définir comme étant une orientation postparadigmatique à l'égard des protocoles, on dénote une forme de demi-mesure; les joueurs respectent et connaissent les protocoles, mais préfèrent les adapter à ce qui leur convient le mieux.

Ces derniers suivent les codes de la communauté et les appliquent lorsque nécessaire, mais sont plutôt axés vers le plaisir personnalisé et le goût du moment. On observe donc, avec cette nouvelle position par rapport aux traditions, un effritement des scénarios sexuels culturels aux dépens des scénarios sexuels interpersonnels. En effet, le désir individuel devient, pour ces joueurs, beaucoup plus important que les traditions de la communauté. Certains codes de la communauté qu'ils considèrent essentiels, comme les codes de sécurité ou de respect des joueurs, sont conservés et valorisés, mais les codes qui servent à établir et renforcer les rapports de force deviennent secondaires. Les scénarios sexuels interpersonnels se moulent donc aux scénarios culturels, mais ne s'imbriquent pas toujours parfaitement et les joueurs qui ont une orientation postparadigmatique à l'égard des protocoles n'y accordent que peu d'importance.

Dans ce modèle, la différence et l'innovation en matière de techniques de jeu ou de pratiques BDSM sont valorisées plutôt que découragées. Les protocoles ne sont pas imposés, mais servent plutôt de trame de fond ou de référence au développement de styles de jeu personnalisés. Parmi tous les protocoles recensés, seuls les protocoles de sécurité semblent immuables; ils sont enseignés à tous, peu importe leur orientation à l'égard des protocoles. Mis à part ces codes très précis, les joueurs d'orientation postparadigmatique ont tendance à retenir les protocoles qu'ils apprécient et à délaissier ceux qui ne leur conviennent pas. À preuve, de cette nouvelle génération de joueurs découlent les rôles de *kinkster*, de *top/bottom* et de *switch*, rôles qui rejoignent en quelque sorte les rôles traditionnels, tout en conservant une latitude pour les différences individuelles.

Il semble donc que l'âge et l'expérience des joueurs dans la communauté soient au cœur de l'orientation à l'égard des protocoles; les joueurs plus âgés et qui participent aux activités de la communauté depuis longtemps auraient une orientation paradigmatique à l'égard des protocoles, tandis que les néophytes et les joueurs plus

jeunes semblent plutôt croire en un BDSM personnalisé et présentent une orientation postparadigmatique à l'égard des protocoles.

5.3 Limites de l'étude

La présente étude a permis de décrire les codes et scénarios sexuels de la communauté BDSM, qui, avec ses protocoles distincts des règles sociétales, forme une sous-culture sexuelle qui semble bien établie et bien présente dans la culture *underground* montréalaise. Bien qu'elle soulève de nombreuses contributions aux connaissances sur la communauté BDSM montréalaise, elle comporte quelques limites. Tout d'abord, la méthodologie choisie engendre presque automatiquement un biais du chercheur. Même si l'ethnométhodologie considère que la subjectivité du chercheur constitue un atout à une étude (Jaccoud et Mayer, 1997), force est de constater qu'elle en est également une limite. Dans une situation d'observation dont le sujet d'étude est vaste, il est difficile de cerner ce qui est le plus important. Ainsi, les thèmes choisis, les personnes abordées, les lieux sélectionnés et les explications et exemples donnés relatent l'aisance, la curiosité et l'intérêt du chercheur. Une même situation ne serait probablement pas décrite de la même manière par deux chercheurs différents. Ainsi, malgré la tentative de conserver la plus grande neutralité possible, la personnalité de la chercheuse entre en ligne de compte dans les limites de l'étude et il est difficile de savoir précisément l'influence qu'elle a jouée.

Un des postulats de base de la théorie des scénarios sexuels de Simon et Gagnon est le suivant : « Les sciences qui étudient la sexualité sont elles-mêmes des produits culturels et historiques » (Giarni, 2008, p. 31). Ce postulat souligne une des limites de toute étude comme celle-ci. Il est impossible pour le chercheur de se dissocier complètement du cadre social dans lequel il a été socialisé. Ainsi, même si une approche *emic* a été autant que possible privilégiée, les observations ont été teintées des normes sociales environnantes et une immersion complète dans la communauté

BDSM est impossible à moins de vivre pleinement le style de vie, comme le note Newmahr (2008), qui a cru bon d'expérimenter des pratiques BDSM pour bien les comprendre. Toutefois, différents mécanismes ont été mis en place pour assurer la description la plus fidèle possible de la communauté et limiter ces biais, notamment la mise en place d'un comité consultatif et la lecture des résultats par les membres de la communauté.

Les résultats présentés ne sont pas nécessairement représentatifs de l'entièreté de la communauté BDSM montréalaise. En effet, il est important de rappeler que l'observation en profondeur n'a été effectuée qu'à un seul donjon de la grande région de Montréal. Il se peut également que certaines personnes, plus à l'aise avec l'étude ou avec la chercheuse, aient été surreprésentées dans l'interprétation des comportements. De plus, les analyses effectuées font l'étalement de tous les types et les formes de BDSM; plusieurs peuvent ne pas se reconnaître dans les descriptions. Il est également possible que certaines pratiques n'aient pas été notées puisque les participants auraient pu altérer leurs jeux en présence de la chercheuse par gêne, peur du jugement ou de la critique ou par manque de confiance envers celle-ci, par exemple. De plus, la méthodologie choisie n'a pas permis de décrire les motivations intrapsychiques et l'univers fantasmatique des joueurs; la description s'est effectuée sur le plan de l'observable seulement. Il est important de noter que la communauté visée est constituée majoritairement de personnes d'orientation hétérosexuelle ou hétéroflexible. Les réalités décrites ne sont donc pas nécessairement celles des communautés BDSM propres à d'autres sous-cultures (gaies et lesbiennes, par exemple).

Finalement, il est possible de croire que l'étude peut présenter un avantage pour les participants à la soirée. La présence de la chercheuse dans les soirées leur offre la possibilité de parler de leur expérience BDSM à un professionnel qui n'est pas issu du milieu. En effet, comme le démontrent certains auteurs (Lawrence et Love-Crowell, 2008; Williams, 2006; Kolmes, Stock et Moser, 2006), beaucoup de

professionnels ne sont pas en mesure de travailler avec des personnes pratiquant le BDSM en raison d'une incompréhension ou d'un manque de connaissances quant à ce mode de vie. Il peut donc être avantageux pour les participants d'avoir accès à une sexologue qui démontre de l'ouverture d'esprit et s'intéresse à leur communauté et quelques participants ont profité de la présence de la chercheuse pour poser des questions en personne et par écrit. Toutefois, il se peut également que les participants soient gênés, intimidés ou inconfortables de jouer ou d'agir comme à l'habitude en raison de la présence de la chercheuse. Pour contrer cet inconvénient, il a été proposé aux participants de discuter de leur inconfort et d'adapter l'étude à leur besoin. De plus, l'observation a été effectuée durant plusieurs mois, ce qui a permis aux participants d'être à l'aise avec cette nouvelle présence. Néanmoins, il est impossible de juger si cette présence a affecté ou non le déroulement normal des soirées, mais il semble juste de mentionner que cela peut constituer une limite.

5.4 Pistes de recherche et d'action

L'étude n'a offert qu'un aperçu de ce qui constitue la communauté BDSM de Montréal. De nombreuses pistes de recherche sont possibles pour avoir un portrait plus complet de cette communauté.

Tout d'abord, les motivations des membres à pratiquer le BDSM n'ont pas pu être étudiées. Aucune information n'a pu être récoltée sur leur parcours dans le milieu BDSM, ni sur leur vision personnelle des pratiques et des protocoles. Réaliser des entretiens avec différents joueurs de la communauté pourrait être un moyen de combler cette lacune de l'étude. Une comparaison entre les rôles, les sexes ou les joueurs d'orientation paradigmatique et postparadigmatique pourrait être intéressante. L'impact du jeu sur le corps est aussi un aspect à approfondir : l'érotisation de la douleur et de l'humiliation peut être une piste intéressante pour mieux connaître et comprendre la sexualité humaine. Finalement, une comparaison entre les résultats de

cette étude et des études similaires dans les communautés BDSM gaies, lesbiennes et *queer* pourrait être envisageable.

Suite à cette étude, plusieurs pistes d'action peuvent être entreprises. Tout d'abord, il semble primordial que les intervenants (sexologues, psychologues, travailleurs sociaux et autres) soient formés de manière à mieux comprendre le BDSM et ce que ses pratiques impliquent, puisque les écrits tendent à exprimer des lacunes dans les connaissances des psychothérapeutes quand aux pratiques BDSM (Lawrence et Love-Crowell, 2008; Nichols, 2006; Kolmes, Stock et Moser, 2006). Alors que le sadisme et le masochisme sexuels, tels qu'entendus dans le domaine de la psychiatrie, sont bien connus des intervenants, le BDSM pouvant être qualifié de ludique est souvent mépris pour un trouble de santé mentale. Une formation pour outiller les intervenants à distinguer les deux formes de pratiques et à intervenir adéquatement face à des personnes pratiquant le BDSM serait de mise. Un guide d'information serait d'autant plus un moyen efficace de rejoindre un plus grand nombre d'intervenants. Différents outils pourraient également être élaborés à l'attention des nouveaux joueurs de la communauté. Une description des codes telle qu'entreprise dans le présent mémoire pourrait s'avérer utile pour les nouveaux joueurs, qui doivent apprendre à la méthode essai-erreur et qui choquent parfois certains habitués avec leur méconnaissance des règlements de la communauté. Un site Internet, un forum de discussion ou une brochure explicative seraient des moyens efficaces pour interpeler les néophytes et leur transmettre l'information utile au bon déroulement d'une soirée ou d'une séance sécuritaire.

CONCLUSION

Le présent mémoire avait pour objectif de décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM de la grande région de Montréal. Un glossaire des termes et concepts issus de la communauté a été élaboré et une brève description de l'âge, du sexe, du lieu de résidence, de l'orientation sexuelle et du rôle des participants aux soirées a été effectuée. Le lieu ainsi que la répartition des participants dans ce lieu ont été décrits. Les protocoles constituant la communauté ont été regroupés en sept catégories : 1) le protocole de sécurité, qui dicte les règles à suivre pendant les soirées; 2) le protocole postural, qui prescrit comment doivent se positionner les participants selon leur rôle; 3) le protocole langagier, qui dicte le langage à utiliser et la manière de s'adresser aux participants selon le rôle qu'ils adoptent; 4) le protocole vestimentaire, qui décrit l'habillement des participants selon leur rôle et leur style de jeu; 5) le protocole de socialisation, qui trace la manière dont les joueurs sont socialisés dans la communauté; 6) le protocole de propriété et de jouissance, qui décrit l'appartenance d'un joueur à un autre; et 7) le protocole de sexualité, qui explicite les comportements de nature sexuelle qui sont observables lors de soirées. Finalement, une description des rôles ainsi que des pratiques a été élaborée, puis une soirée typique a été décrite.

Les scénarios sexuels et codes soulevés dans le présent travail contribuent à l'avancement des connaissances, puisque la plupart d'entre eux n'avaient pas été soulevés par d'autres auteurs ou différaient de ce qui était observé ailleurs. De plus, cette étude constitue, à notre connaissance, la première de la sorte à être effectuée auprès de la communauté montréalaise. Les nouvelles connaissances engendrées permettent de mieux comprendre la manière dont est structurée la communauté BDSM et, par extension, le BDSM en soi. Le BDSM est un aspect considérable du

large éventail de la sexualité humaine et il est important, en sexologie, d'en connaître tous les aspects. Les nouvelles connaissances permettent donc de documenter un pan de la diversité dans la sexualité et d'ainsi contribuer au champ multidisciplinaire qu'est la sexologie.

RÉFÉRENCES

- Alison, L., P. Santtila, N. K. Sandnabba et N. Nordling. 2001. « Sadomasochistically Oriented Behavior : Diversity in Practice and Meaning ». *Archives of Sexual Behavior*, vol. 30, no 1, p. 1-11.
- Arborio, A.-M., et P. Fournier. 2010. *L'observation directe, 3e édition*. Coll. « L'enquête et ses méthodes ». Paris : Édition Armand Colin.
- Bailey, C. A. 2007. *A Guide to Qualitative Field Research, Second Edition*. California: Pine Forge Press.
- Barnard, A., et J. Spencer (ed.). 2002. *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. New York : Routledge.
- Blais, M. et P.-B. Côté. 2008. « Scénarios sexuels ». In *Questions de sexualité au Québec*, sous la dir. de Lévy, J. J. et A. Dupras, p. 434-440. Montréal: Liber.
- Beckman, A. 2001. « Deconstructing Myths : The Social Construction of "Sadomasochism" Versus "Subjugated Knowledges" of Practitioners of Consensual "SM" ». *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, vol. 9, no 2, p. 66-95.
- Bozon, M. 2009. *Sociologie de la sexualité, 2^e édition*. Coll. « Domaines et approches ». Paris : Armand Colin.
- Brame, G., W. Brame. et J. Jacobs. 1993. *Different loving : The world of sexual dominance and submission*. New York : Villard.
- Breslow, N., L. Evans et J. Langley. 1985. « On the Prevalence and Roles of Females in the Sadomasochistic Subculture: Report of an Empirical Study ». *Archives of Sexual Behavior*, vol. 14, no 4, p. 303-317.
- Brown, T. O. L. 2010. « "If Someone Finds Out You're a Perv": The Experience and Management of Stigma in the BDSM Subculture ». Thèse de maîtrise, Ohio, Ohio University.
- Caillois, R. 1967. *Les jeux et les hommes*. France : Gallimard.
- Califia, P. 1980. « Féminisme et sadomasochisme ». In *Sexe et utopie*, 2008, p. 39-56. Paris: La Musardine.

- Connolly, P. H. 2006. « Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners ». *Journal of Psychology & Human Sexuality*, vol. 18, no 1, p. 79-120.
- Damon, W. 2002. « Dominance, Sexism, and Inadequacy : Testing a Compensatory Conceptualization in a Sample of Heterosexual Men ». *Journal of Psychology & Human Sexuality*, vol. 14, no 4, p. 25-45.
- Dancer, P. L., P. J. Kleinplatz et C. Moser. 2006. « 24/7 SM Slavery ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, p. 81-101.
- De Luze, H. 1997. *L'ethnométhodologie*. Paris : Anthropos.
- Gagnon, J. 2005. « Les origines sociales du développement sexuel ». In *Les scripts de la sexualité: Essais sur les origines culturelles du désir*, 2008, p. 37-68. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Gagnon, J. 1991. « L'utilisation explicite et implicite de la perspective des scripts dans les recherches sur la sexualité ». In *Les scripts de la sexualité: Essais sur les origines culturelles du désir*, 2008, p. 7-36. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Garfinkel, H. 1967. *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey : Prentice-Hall.
- Giami, A. 2008. « Préface: John Gagnon et la perspective des scripts de la sexualité ». In *Les scripts de la sexualité: Essais sur les origines culturelles du désir*, Gagnon, J, p. 7-36. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Grawitz, M. 2004. *Lexique des sciences sociales : 8e édition*. Paris : Dalloz.
- Guidroz, K. 2008. « 'Are You Top or Bottom?': Social Science Answers for Everyday Questions about Sadomasochism ». *Sociology Compass*, vol. 2, no 6, p. 1766-1782.
- Henkin, W. A. et S. Holiday. 2003. *Consensual Sadomasochism : How to Talk About It and How to Do It Safely*. California : Daedalus Publishing Company.
- Jaccoud, M. et R. Mayer. 1997. « L'observation en situation et la recherche qualitative ». In *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, sous la dir. de Poupart, J., J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer et A. P. Pires, p. 211-249. Montréal : Éditions Gaëtan Morin.
- Janus, S. S. et Janus, C. L. 1993. *The Janus report on sexual behavior*. New York ; Toronto J. Wiley.

- Kleinplatz, P. J. 2006. « Learning from Extraordinary Lovers : Lessons from the edge ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, p. 325-348.
- Kolmes, K., W. Stock et C. Moser. 2006. « Investigating Bias in Psychotherapy with BDSM Clients ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, p. 301-324.
- Langdridge, D. et T. Butt. 2004. « A Hermeneutic Phenomenological Investigation of the Construction of Sadoomasochistic Identities ». *Sexualities*, vol. 7, no 1, p. 31-53.
- Laperrière, A. 1997. « Les critères de scientificité des méthodes qualitatives ». In *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, sous la dir. de Poupart, J., J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer et A. P. Pires, p. 365-389. Montréal : Éditions Gaëtan Morin.
- Lawrence, A. A. et J. Love-Crowell. 2008. « Psychotherapists' Experience with Clients Who Engage in Consensual Sadoomasochism : A Qualitative Study ». *Journal of Sex & Marital Therapy*, vol. 34, p. 67-85.
- Miller, P. et M. Devon. 1995. *Screw the roses, send me the thorns. The romance and sexual sorcery of sadoomasochism*. Connecticut: Mystic Rose Books.
- Moser, C. 1998. « S/M (Sadoomasochistic) Interactions in Semi-Public Settings ». *Journal of Homosexuality*, vol. 36, no 2, p. 19-29.
- Moser, C. et P. J. Kleinplatz. 2006. « Introduction : The State of Our Knowledge on SM ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, p. 1-15.
- Moser, C. et E. E. Levitt. 1987. « An Exploratory-Descriptive Study of a Sadoomasochistically Oriented Sample ». *The Journal of Sex Research*, vol. 23, no 3, p. 322-337.
- Moser, C. et J.J. Madson. 1998. *Bound to Be Free: The SM Experience*. New York: Continuum.
- Newmahr, S. 2008. « Becoming a Sadoomasochist: Integrating Self and Other in Ethnographic Analysis ». *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 37, no 5, p. 619-643.
- Newmahr, S. 2010. « Rethinking Kink: Sadoomasochism as Serious Leisure ». *Qualitative Sociology*, vol. 33, p. 313-331.
- Nichols, M. 2006. « Psychotherapeutic Issues with «Kinky» Clients : Clinical Problems, Yours and Theirs ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, p. 281-300.

- Office québécois de la langue française. *Le grand dictionnaire terminologique*, [En ligne]. <http://www.gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> (Page consultée le 10 juin 2012).
- Palandri, M. et L. Green. 2000. « Image Management in a Bondage, Discipline, Sadomasochist Subculture : A Cyber-Ethnographic Study ». *CyberPsychology & Behavior*, vol. 3, no 4, p. 631-641.
- Poutrain, V. 2003. *Sexe et pouvoir : Enquête sur le sadomasochisme*. Paris : Belin.
- Powell, R. D. 2010. *Bondage and Discipline, Domination and Submission, Sadomasochism (BDSM): Partnerships, Couples, and Health Outcomes*. Thèse de doctorat, Californie, University of Southern California.
- Richters, J., R. O. de Visser, C. E. Rissel, A. E. Grulich et A. M. A. Smith. 2008. « Demographic and Psychosocial Features of Participants in Bondage and Discipline, "Sadomasochism" or Dominance and Submission (BDSM): Data from a National Survey ». *The Journal of Sexual Medicine*, vol. 5, p. 1660-1668.
- Rubin, G. S. 1999. « Thinking sex : Notes for a radical theory of the politics of sexuality ». In *Culture, Society and Sexuality : A Reader*, sous la dir. de Parker, R. et P. Aggleton, p. 143 –178. London : ULC Press.
- Sammoun, M. 2004. *Tendance SM : Essai sur la représentation sadomasochiste*. Paris : La Musardine.
- Sandnabba, N. K., P. Santtila, L. Alison et N. Nordling. 2002. « Demographics, sexual behavior, family background and abuse experiences of practitioners of sadomasochistic sex : a review of recent research ». *Sexual and Relationship Therapy*, vol. 17, no 1, p. 39-55.
- Simon, W. et J. H. Gagnon. 1986. « Sexual scripts : Permanence and change ». *Archives of Sexual Behaviors*, vol. 15, no 2, p. 97-120.
- Spengler, A. 1977. « Manifest sadomasochism of males : Results of an empirical study ». *Archives of Sexual Behavior*, vol. 6, no 6, p. 441-456.
- Stiles, B. L. et R. E. Clark. 2011. « BDSM : a subcultural analysis of sacrifices and delights ». *Deviant Behavior*, vol. 32, p. 158-189.
- Taylor, G. W. et J. M. Ussher. 2001. « Making Sense of S&M : A Discourse of Analytic Account ». *Sexualities*, vol. 4, no 3, p. 293-314.
- Weinberg, T. S. 2006. « Sadomasochism and the Social Sciences : A Review of the Sociological and Social Psychological Literature ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, p. 17-40.

- Weinberg, M. S., C. J. Williams et C. Moser. 1984. « The Social Constitutents of Sadomasochism ». *Social Problems*, vol. 31, no 4, p. 379-389.
- Weiss, M. D. 2006. « Mainstreaming Kink : The Politics of BDSM Representation in U.S. Popular Media ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, p. 103-132.
- Wilkinson, E. 2009. « Perverting Visual Pleasure: Representing Sadomasochism ». *Sexualities*, vol. 12, no 2, p. 181-198.
- Williams, D. J. 2006. « Different (Painful;) Strokes for Different Folks: A General Overview of Sexual Sadomasochism (SM) and its Diversity ». *Sexual Addiction & Compulsivity*, vol. 13, no 4, p. 333-346.
- Wiseman, J. 1998. *SM 101: A Realistic Introduction*. California : Greenery Press.
- Wright, S. 2006. « Discrimination of SM-Identified Individuals ». *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, p. 217-231.
- Yost, M. R. 2009. « Development and Validation of the Attitudes about Sadomasochism Scale ». *Journal of Sex Research*, vol. 46, p. 1-13.

APPENDICE A

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT DU MILIEU

Contexte de la recherche

La présente étude s'inscrit dans le cadre du mémoire de Jessica Caruso, candidate à la maîtrise en sexologie à l'Université du Québec à Montréal. Elle vise à décrire les scénarios sexuels culturels et interpersonnels ainsi que les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM. Plus précisément, nous cherchons à décrire les lieux, la répartition des participants dans ces lieux, les interactions entre participants ainsi que les codes vestimentaires, langagiers, posturaux, protocolaires, de socialisation, de jouissance et de sexualité. Pour ce faire, de l'observation participante sera effectuée dans trois soirées BDSM de la grande région de Montréal.

Nature de votre participation

Je vous contacte aujourd'hui, car votre milieu a été identifié comme site d'observation potentiel pour cette étude. Votre participation à l'étude ne sollicite aucune implication de votre part et ne requiert aucune attribution de privilèges. Si vous consentez, je serai présente à toutes les soirées pendant 3 à 4 mois, mais ma présence sera discrète. Je m'engage à adapter mon langage, mes comportements et mon style vestimentaire pour ne pas perturber les soirées ainsi qu'à me soumettre aux règlements du milieu.

Avantage de votre participation

Le BDSM est un sujet qui reste encore méconnu au niveau scientifique et clinique. La présente étude est une opportunité de présenter à la communauté scientifique une image réaliste des pratiques, des interactions et des codes qui caractérisent la communauté BDSM de Montréal. Votre participation à l'étude est un moyen d'encourager une meilleure connaissance scientifique du BDSM, et par conséquent, de stimuler la création de ressources « kink-friendly ».

Inconvénient de votre participation

Il se peut que certains participants soient gênés, intimidés ou inconfortables de jouer ou d'agir comme à l'habitude en raison de la présence de la chercheuse. Pour contrer cet inconvénient, j'annoncerai à l'avance ma présence aux participants et leur proposerai de discuter de leur inconfort et de m'adapter à leur besoin. De plus, je serai présente dans la communauté pendant plusieurs mois, ce qui permettra aux participants d'apprendre à me connaître et de bâtir une relation de confiance.

Confidentialité

Le nom, le lieu et les dates des soirées ne seront en aucun cas mentionnés. Les noms et caractéristiques des participants seront modifiés afin d'éviter tout rapprochement. Aucune photo ou vidéo ne sera prise durant les soirées. Seuls la chercheuse et occasionnellement ses deux directeurs de recherche auront accès aux notes brutes prises par la chercheuse suite aux séances d'observation.

Je m'engage à respecter la confidentialité et les règlements du milieu.

Signature de la chercheuse

Date

J'accepte de participer à l'étude selon les termes établis dans le présent formulaire.

Signature du propriétaire

Date

APPENDICE B

MESSAGE AUX MEMBRES DE LA COMMUNAUTE

Bonjour à tous et toutes,

Merci de prendre quelques minutes pour lire le message suivant.

Je suis étudiante à la maîtrise en sexologie à l'UQÀM et j'entreprends cet été mon mémoire sur la communauté BDSM de Montréal.

Dès le [date], j'assisterai aux soirées de [nom] pour observer les codes qui se manifestent dans les soirées BDSM. Plus précisément, je cherche à décrire les lieux, la répartition des participants dans ces lieux, les interactions entre participants ainsi que les codes vestimentaires, langagiers, posturaux, protocolaires, de socialisation, d'appartenance, d'échange, de prêt de partenaires et de sexualité.

Ce ne sont donc pas vos comportements personnels qui seront observés et décrits dans mon mémoire, mais plutôt les règles, rituels et préceptes sociaux. En aucun cas ma présence dans le milieu n'affectera votre soirée. Aucun nom et aucune caractéristique ne permettront de reconnaître les lieux ou les participants.

La présente étude servira à offrir à la communauté scientifique et clinique une image réaliste des pratiques, des interactions et des codes qui caractérisent la communauté BDSM de Montréal. En plus de réfuter les préjugés et opinions non fondées véhiculés dans la société en rapport au BDSM, l'étude offrira la possibilité d'adapter les services offerts aux personnes pratiquant le BDSM ainsi que de créer de nouvelles ressources pouvant répondre à leurs besoins encore inconnus par les communautés scientifique et thérapeutique.

Pour toute question, inquiétude, commentaire ou demande spéciale, n'hésitez pas à me contacter à travers le courriel suivant : caruso.jessica@uqam.ca.

Pour toute plainte ou questionnement concernant vos droits quant à l'étude, vous pouvez contacter le Comité institutionnel d'éthique de la recherche de l'UQAM : Joseph J. Lévy, 514-987-3000 #4483, levy.joseph_josy@uqam.ca

Merci de votre compréhension et support,

Jessica Caruso, B.A. sexologie
Candidate à la maîtrise en sexologie à l'UQAM
caruso.jessica@uqam.ca

APPENDICE C

CARTE PRESENTEE A LA TABLE D'ENTREE

A) Recto

UQÀM

La communauté BDSM de Montréal : enquête sur la culture BDSM et les codes et scénarios sexuels qui l'entourent

Pour toute question, inquiétude, commentaire ou demande spéciale :
caruso.jessica@uqam.ca

B) Verso

Pour toute plainte ou questionnement concernant vos droits quant à l'étude :

Joseph J. Lévy
Comité institutionnel d'éthique de la recherche de l'UQÀM
514-987-3000 #4483
levy.joseph_josy@uqam.ca

APPENDICE D

EXEMPLE DE LISTE DE LIMITES⁷

Instructions

A) **EXPÉRIENCE** : Indiquez si OUI ou NON vous avez déjà essayé cette activité. Si l'activité ne s'applique pas (par votre sexe notamment), indiquez NA pour « non applicable ».

B) **ACCEPTATION** : Indiquez comment vous percevez cette activité, en la notant sur une échelle de 0 à 5, 0 représentant que vous n'avez aucun désir de pratiquer cette activité et 5, que cette activité vous attire beaucoup, ou en indiquant NON. Un NON signifie que vous ne pratiquerez jamais cette activité sous aucune condition. C'est une limite que vous ne voulez/pouvez pas franchir.

C) **EXCITATION** : Indiquez pour chaque activité le degré d'excitation qu'elle provoque en vous... sur une échelle de 0 à 5, 0 représentant aucune excitation et 5, l'excitation extrême

D) **DÉDAIN** : Indiquez pour chaque activité le degré de répugnance qu'elle provoque en vous... sur une échelle de 0 à 5, 0 représentant aucune répugnance et 5, le dédain le plus total.

E) **PEUR** : Indiquez pour chaque activité le degré de crainte qu'elle provoque en vous... sur une échelle de 0 à 5, 0 représentant aucune crainte et 5, une crainte extrême.

ACTIVITÉ	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
	oui ou non	NON à 5	0 à 5	0 à 5	0 à 5
BONDAGE / RESTREINTES					
Baillon (général)					
Baillon-boule (gagball)					
Bandeau sur les yeux					
Barre d'écartèlement					
Bondage de poitrine					

⁷ Présenté tel que trouvé à l'adresse suivante : <http://kinks.ca/wiki/images/5/5d/Checklist.xls>

Cagoule					
Camisole de force					
Ceinture de chasteté (court terme)					
Ceinture de chasteté (long terme)					
Cellule/garde-robe					
Contraintes ou menottes de cuir					
Dormir attaché					
Être enchainé					
Fellation sans pouvoir se retirer					
Ficeler le corps					
Harnachement (cuir ou cordes)					
Kidnapping					
La suspension					
Le bondage (léger)					
Le bondage (lourd)					
Le bondage (long terme)					
Le bondage (public, sous les vêtements)					
L'immobilisation					
Mise en cage					
Momification					
Port de menottes (métal)					
Privation sensorielle					
Privation sexuelle (court terme)					
Privation sexuelle (long terme)					
Saran wrap					
Shibari (bondage à la japonaise)					
	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
DISCIPLINE / SERVICE					
Adoration des bottes					
Adoration des pieds					
Adoration des talons hauts					
Agenouiller					
Avoir la nourriture choisie pour vous					
Avoir vêtements choisis pour vous					
Begging / supplications					
Bijouterie symbolique (en privé)					
Bijouterie symbolique (en public)					
Collier (en privé)					
Collier (en public)					
Contrôle d'utilisation de la salle de bain					
Corvées domestiques					
Examens (médicaux ou checkup)					
Exercices (forcés/obligatoires)					
Faire le ménage					
Laisser pousser les poils					
Lavement anal (pour nettoyer)					
Léchement (non sexuel)					

Les interrogations (style police)					
Règles restrictives sur le comportement					
Les restrictions de discours					
Les rites d'initiation					
Les rituels					
Massage (donner)					
Massage (recevoir)					
Mise au coin					
Nourriture forcée					
Nudité forcée (privé)					
Rasage (corps)					
Rasage (sexe)					
Rasage (tête)					
Refus d'orgasme					
Restriction de sommeil					
Restrictions de contact visuel					
Scene de punition					
Se prosterner					
Servir comme cendrier					
Servir comme mobilier					
Servir : femme de chambre / servante					
Suivre les ordres					
Tatouage					
	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
HUMILIATION / EXHIBITION					
Avaler excréments					
Avaler l'urine					
Chiot humain / pet-play					
...manger a 4 pattes ou dans un bol					
...mise en laisse					
Cracher dessus					
Danse érotique (privée)					
Danse érotique (publique)					
Douche d'excréments					
...dans la bouche?					
Douche d'urine					
...dans la bouche?					
Emploi de pot de chambre					
Jeux de toilette					
Jeux d'âge					
Lavement anal (rétention/punition)					
Lécher après être allé aux toilette					
L'exhibitionnisme (amis)					
L'exhibitionnisme (public) spécifiez					
L'humiliation (privée)					
L'humiliation (publique)					
L'humiliation (verbale)					

Nudité / Naturisme					
Nudité forcée (public)					
Poney girl					
Prostitution (réelle)					
Prostitution (simulée)					
Simulation d'abandon					
Speculum (anal)					
Speculum (vaginal)					
Toucher des excréments					
Zoophilie					
	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
SEXE					
Analingus (faire)					
Analingus (recevoir)					
Avaler du sperme					
Boules japonaises					
Cunnilingus (faire)					
Cunnilingus (recevoir)					
Dilatation					
Éjaculation faciale					
...dans la bouche?					
Fellation (faire)					
Fellation (recevoir)					
Fisting (anal)					
Fisting (vaginal)					
Fuck machines					
Gode anal (petit)					
Gode anal (grand)					
Gode (porté en public)					
Gode vaginal					
Léchement (sexuel)					
Lécher après sexe anal					
Lécher après sexe vaginal					
Les scènes de prison					
Les scènes extérieures					
Les scènes médicales					
Les scènes religieuses					
Masturbation (faire)					
Masturbation (forcée)					
Masturbation (recevoir)					
Modèle pour des photos					
Pénétration simple (vaginale)					
Pénétration double					
Pénétration triple					
Sexe anal (pénétration)					
Sexe au téléphone					
Vibrateur					

Vidéo (être filmé)					
Voir de la pornographie					
Voyeurisme (général)					
Voyeurisme (Dom avec autre personne)					
Bukakke (éjaculation faciale multiple)					
Compétitions (avec autres soumises)					
Échange de couple					
Être offert à un autre pour sexe					
Être donné à un autre Dom (permanant)					
Être prêté à un autre Dom (temporaire)					
Gangbang					
Homosexualité forcée (voir tableau)					
Partouzes / orgies					
Servir avec d'autres soumises					
Servir un autre Dom (sans surveillance)					
Servir un autre Dom (surveillé)					
Triolisme, 1F 2H					
Triolisme, 2F 1H					
Trouver nouveaux partenaires pour Dom					
Viol simulé					
Viol simulé (groupe)					
	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
SADO-MASOCHISME					
Abrasion					
Aiguilles					
Anneaux sur le sexe					
Asphyxie					
Canne					
Chatouiller					
Cire chaude					
Coupures					
Cravachage					
Douleur (légère)					
Douleur (sévère)					
Électricité					
Épingles à linge sur le corps					
Étranglement					
Etre mordu					
Fessée (érotique)					
Fessée (punition)					
Fessée (outillée)					
Fouet					
Gifle sur le visage					
Glaçons					
Mamelons lesté					
Marques (temporaire)					
Marques (permanente)					

Martinet					
Palette de bois					
Piercing (permanent)					
Piercing (temporaire)					
Pinces sur le sexe					
Pinces sur les seins					
Pincer les seins (doigts)					
Poids au sexe					
Scarification					
Tirer les cheveux					
Torture du sein					
	Déjà Fait	Acceptation	Excitation	Dédain	Peur
AVEC UNE PERSONNE DU MÊME SEXE...					
Embrasser					
Enlacer					
Caresser (non sexuel)					
Caresser les seins					
Caresser les parties génitales					
Pénétrer (doigts)					
Pénétrer (jouets)					
Être caressé (non sexuel)					
Être caressé (seins)					
Être caressé (parties génitales)					
Être pénétré (doigts)					
Être pénétré (jouets)					
Sexe oral (donner)					
Sexe oral (recevoir)					
Anilinctus (donner)					
Anilinctus (recevoir)					
Sodomie (donner)					
Sodomie (recevoir)					