

***Codes et protocoles guidant les scénarios
sexuels BDSM : une incursion dans
la communauté BDSM de Montréal***

Jessica Caruso, Martin Blais et Joanne Otis

La communauté BDSM [bondage, discipline/domination, soumission/sadomasochisme] se fait de plus en plus visible, mais les protocoles qui la structurent restent peu connus. Afin de les documenter, des séances d'observation participante ont été effectuées pendant près d'un an dans un donjon populaire de la grande région de Montréal. Des protocoles ont été identifiés et regroupés en sept catégories: socialisation et intégration des néophytes, propriété et jouissance, sécurité, sexualité, langage, postures et vêtements. Le degré variable de rigueur observé dans l'application de ces protocoles met en exergue une différence structurante entre la pratique paradigmatique et postparadigmatique du BDSM dans la communauté montréalaise.

L'acronyme « BDSM » désigne les comportements d'échange de pouvoir et l'utilisation de douleur dans un contexte érotique, consenti et ludique (Connolly, 2006 ; Williams, 2006). Il décrit trois composantes distinctes : le bondage et la discipline (BD), qui désigne la restriction de mouvement et le contrôle du partenaire ; la domination et la soumission (Ds), qui représente l'échange de pouvoir ou de contrôle entre les partenaires ; et le sadomasochisme (SM), qui fait référence à l'érotisation de la douleur subie ou provoquée (Brame, Brame et Jacobs, 1993 ; Henkin et Holiday, 2003). Les estimations sur l'ampleur du phénomène sont rares, les comportements BDSM ayant été ignorés par la majorité des grandes enquêtes sur les comportements sexuels. Selon Janus et Janus (1993), 14 % des hommes et 11 % des femmes ont pratiqué au cours de leur vie une forme de BDSM consensuel. Dans une étude australienne, 1,3 % des femmes et 2,2 % des hommes actifs sexuellement affirment avoir été récemment impliqués dans des pratiques BDSM (Richters *et al.*, 2008).

Malgré la visibilité médiatique grandissante du BDSM, notamment depuis la populaire trilogie *Cinquante nuances de Grey* (James, 2012), ses adeptes restent victimes des préjugés sociaux véhiculés à l'égard de leurs pratiques, ce qui peut les entraîner à dissimuler leurs préférences auprès des membres de leur entourage, voire même jusqu'à développer des problèmes d'acceptation d'eux-mêmes (Brown, 2010 ; Damon, 2002 ; Nichols, 2006 ; Stiles et Clark, 2011). Pendant plusieurs décennies, le discours savant a décrit les préférences BDSM comme relevant de la maladie mentale (Brown, 2010 ; Connolly, 2006). Les psychothérapeutes tendent à perpétuer cette conception pathologisante du BDSM et les services offerts à cette population restent marqués par de tels préjugés (Kolmes, Stock et Moser, 2006 ; Lawrence et Love-Crowell, 2008 ; Williams, 2006 ; Weinberg, Williams et Moser, 1984). Selon Newmahr (2010), la plupart des études documentant le profil psychologique des participants recrutent sur Internet, alors qu'il est bien connu que beaucoup de faux adeptes (SM «wannabes») disent avoir des pratiques BDSM dans les forums de discussion, mais n'en ont jamais eu dans la vie, limitant ainsi la validité et la portée des conclusions. Selon Guidroz (2008), force est de constater que les adeptes du BDSM restent difficiles à trouver pour les chercheurs, le dévoilement de ces pratiques n'étant pas la norme. Néanmoins, certains travaux contemporains suggèrent plutôt que les adeptes du BDSM présentent, en général, un profil psychologique stable et comparable à celui de la population générale (Connolly, 2006 ; Richters *et al.*, 2008 ; Williams, 2006 ; Wismeijer et van

Assen, 2013). De surcroît, le BDSM pourrait être source de grande satisfaction (Dancer, Kleinplatz et Moser, 2006) et présenterait des niveaux exemplaires d'intimité et de communication entre les partenaires (Kleinplatz, 2006 ; Williams, 2006). Les préjugés encore présents dans la communauté scientifique se traduisent notamment par une réticence à comprendre le BDSM comme une interaction sociale plutôt qu'une forme de violence (Newmahr, 2008), de sorte que la sous-culture BDSM et ses règles d'interaction restent peu étudiées (Brown, 2010). Pourtant, les descriptions de type autobiographique ou ethnographique montrent l'existence d'une communauté BDSM structurée (Guidroz, 2008 ; Moser, 1998 ; Newmahr, 2008 ; Weinberg, 2006).

L'objectif de la présente étude est 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. Les scénarios sexuels sont des comportements sexuels qui deviennent significatifs lorsque définis ainsi par la collectivité, les expériences interpersonnelles ou le développement individuel (Simon et Gagnon, 1986). Ils constituent des métaphores permettant de conceptualiser les comportements sociaux. Deux types de scénarios sexuels sont explorés dans cette étude : les scénarios culturels et interpersonnels. Les premiers décrivent les prescriptions collectives dictant les interdits et les recommandations, tandis que les seconds renvoient les pratiques et les interactions entre les partenaires (Bozon, 2009).

La communauté BDSM et ses codes dans la littérature scientifique

Les participants apprennent généralement l'existence de la sous-culture BDSM à travers les livres et magazines ou en rencontrant des adeptes (Guidroz, 2008). Ils entrent dans la communauté en plaçant ou en répondant à des annonces, en participant à des discussions sur Internet, en se joignant à une organisation BDSM, en se présentant à une soirée ou par l'entremise d'un membre de la communauté (Weinberg, 2006). Les événements sociaux BDSM sont une occasion d'afficher leur propre style de comportements BDSM devant autrui, d'interagir avec des personnes ayant des intérêts similaires (Moser, 1998) ou de ressentir un sentiment d'appartenance malgré leur propre marginalité (Newmahr, 2008).

Les membres des communautés BDSM à travers le monde basent leurs pratiques sur différents codes ou protocoles. Dans toutes pratiques, l'accent est mis sur la communication, la négociation, le consentement, l'honnêteté, la confiance mutuelle et le respect des limites et préférences des partenaires (Williams, 2006). 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). Le credo « *safe, sane and consensual* » (SSC), possiblement le plus reconnu de tous les membres, en témoigne: toutes les pratiques se doivent d'être sécuritaires, saines et consensuelles (Brown, 2010 ; Moser, 1998 ; Powell, 2010 ; Williams, 2006). Il en va de même du concept de « *risk aware consensual kink* » (RACK), qui signifie que les adeptes sont conscients des risques liés au jeu et y consentent (Williams, 2009). Les joueurs utilisent un mot de sécurité (angl. *safeword*) pour aviser le partenaire dominant qu'il approche ou a dépassé une limite, par exemple « jaune » pour ralentir et « rouge » pour arrêter (Connolly, 2006 ; Weinberg, 2006). 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 (Newmahr, 2008 ; Weinberg, 2006). La communauté tient également un rôle d'éducation et de prévention ; des démonstrations sont offertes pour expliquer plusieurs pratiques et mesures de sécurité essentielles (Moser, 1998).

À l'intérieur du respect du SSC ou du RACK, les jeux sont variés. Selon les observations de Moser (1998), 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 peuvent prendre fin en raison de la fatigue d'un des deux joueurs ou d'une insatisfaction à l'égard du déroulement de la séance. Les pratiques BDSM font souvent l'objet de scénarios précis où chaque individu joue un rôle qui lui est préalablement assigné (Weinberg, 2006). L'identification à un rôle serait extrêmement importante pour les joueurs (Powell, 2010). Différents rôles sont recensés dans la littérature, les plus fréquents étant : 1) le Dominant : celui qui assume le contrôle dans la relation (qui prodigue les jeux, qui restreint, qui donne les ordres, etc.) ; 2) le soumis : celui qui offre le contrôle à un Dominant (qui reçoit les jeux, qui est restreint, qui doit obéir, etc.) ; 3) l'esclave : celui qui apprécie la soumission profonde et, la plupart du temps, à plein temps ; et 4) le *switch* : celui qui ressent à la

fois le besoin de domination et de soumission (Brown, 2010; Damon, 2002 ; Newmahr, 2008 ; Sandnabba *et al.*, 2008 ; Weinberg, Williams et Moser, 1984; Williams, 2006 ; Yost, 2009). Les vêtements permettent d'afficher l'adhésion des joueurs à leur rôle. Les plus communs sont le corset et la lingerie pour les femmes ainsi que tout vêtement noir pour les hommes, peu importe leur rôle (Moser, 1998). Le collier est également un élément important du costume puisqu'il est un signe formel porté par un soumis pour représenter son état de soumission à un Dominant (Williams, 2006). Les vêtements de ville sont rarement acceptés et le travestisme est accepté dans certains endroits, mais inapproprié dans d'autres (Moser, 1998).

Les soirées BDSM se déroulent majoritairement dans des endroits appelés donjons ou salles de jeu, qui peuvent être des maisons ou des espaces commerciaux loués pour l'occasion (Moser, 1998 ; Williams, 2006). Les donjons offrent l'espace, l'équipement et l'insonorisation adéquats pour pratiquer le BDSM et permettent aux adeptes de socialiser (Newmahr, 2008). Les donjons comportent généralement des stations servant à immobiliser les joueurs BDSM, 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), mais utilisent les stations fournies par le donjon. Chaque propriétaire de donjon établit des règlements qui explicitent la manière d'interagir respectueusement avec les joueurs, énumèrent les pratiques interdites et énoncent certaines règles de confidentialité, de propreté et de courtoisie. 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 ; Williams, 2006). Plusieurs soirées acceptent la consommation modérée d'alcool et/ou de drogues, mais l'état d'ébriété n'est jamais accepté (Moser, 1998). Durant les soirées, l'activité coïtale est rare (Moser, 1998 ; Newmahr, 2010). Selon Moser (1998), le fait de regarder des interactions de nature BDSM ou de s'exhiber devient sexuellement excitant pour les joueurs, mais ils considèrent que le coût est trop personnel pour être effectué en public. Même en privé, le coût ou la stimulation génitale menant à l'orgasme ne fait pas régulièrement partie de la vie sexuelle des joueurs. Toutefois, la recherche d'orgasmes reste ultimement présente dans ce type de relation (Moser, 1998).

Enquête sur la communauté BDSM de Montréal : la méthodologie déployée

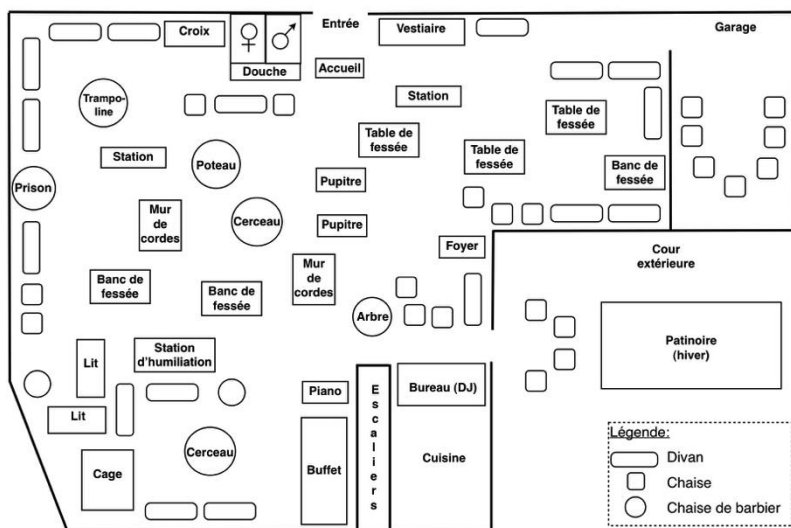
L'approche du travail de terrain

Dans le but d'identifier et de rendre intelligibles les codes qui constituent la communauté de manière juste et réaliste, une approche ethnométhodologique a été adoptée. Elle procède par un accès direct et sans intermédiaire à la communauté étudiée afin de documenter les principales caractéristiques d'expressions et d'actions dans leur contexte pour mieux comprendre un phénomène de l'intérieur (Garfinkel, 1967). L'enquête de terrain s'est déroulée en plusieurs étapes. Dans un premier temps, une préenquête a été effectuée afin de permettre à la chercheuse (première auteure de l'article) de se familiariser avec la communauté BDSM de Montréal. Les premiers contacts ont été créés entre l'hiver 2009 et l'été 2010 par le biais des forums de discussion montréalais BDSM afin de : a) cibler les acteurs-clés ; b) cibler les milieux d'observation potentiels ; et c) analyser les discussions pour dégager la terminologie utilisée, les modalités d'autodescription des pratiques et les règles d'interaction qui structurent les échanges entre adeptes. Ensuite, une première présence physique a été établie dans la communauté par la participation à des rencontres sociales entre adeptes (soupers, soirées cinéma, ateliers, soirées fétiches publiques) afin de développer 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 diverses soirées privées (sur invitation seulement), semi-publiques (où les invités doivent être accompagnés par un membre connu des organisateurs ou doivent écrire à l'organisateur pour avoir les coordonnées) et publiques (n'importe qui peut s'y présenter). De ce fait, six donjons de la grande région de Montréal ont pu être visités durant la préenquête.

Dans un deuxième temps, l'un des donjons visités a été sélectionné à partir de certains critères déterminés pendant la période de préenquête (soirée semi-publique dans la grande région de Montréal, principalement axée sur le jeu BDSM, se déroulant à une fréquence constante et visant un public diversifié). Ce donjon a été choisi en raison de la diversité des participants qui le fréquentent (autant anglophones que francophones, autant jeunes que plus âgés, autant d'hommes que de femmes), la permissivité des règlements relatifs à l'expression de la

sexualité (certains donjons interdisent les comportements sexuels explicites), le grand nombre de participants à la soirée (entre 60 et 200) et l'espace non cloisonné que le donjon offrait (pièces ouvertes), plus favorable à l'observation (voir Fig. 1). Les observations des soirées ont été réalisées de l'automne 2010 à l'été 2011. Au total, sept soirées consécutives ont été observées, à intervalle de six semaines. Les périodes d'observation s'étaient généralement de 21 h à 4 h 30 et à une reprise, l'observation a débuté à 16 h, alors que la chercheuse a été conviée par les organisateurs à se joindre à eux pour préparer le donjon avant l'arrivée des invités.

Figure 1. Disposition des stations dans le donjon



L'approche de codification des observations et les critères de scientificité

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). Pour assurer la plus grande validité possible, différents critères

ont été utilisés (Jaccoud et Mayer, 1997 ; Laperrière, 1997). En premier lieu, le critère de proximité des sources garantit que l'observation est effectuée directement et non par l'intermédiaire de quiconque. Dans cette étude, les notes analysées sont tirées des discussions avec les participants aux soirées et leurs organisateurs, ainsi que des comportements et interactions observées pendant les soirées et sur les forums de discussion où les adeptes échangeaient et étaient informés des soirées. Les notes d'observation des soirées étaient colligées pendant ou après celles-ci (à l'écart des participants) et une transcription détaillée et enrichie de ces notes était réalisée le lendemain. Les notes transcrites menaient ainsi à d'autres interrogations, qui étaient discutées avec les participants lors des observations subséquentes, le tout dans un processus itératif ayant duré tout au long de la période d'observation. Ensuite, le critère de l'intersubjectivité assure que plusieurs observateurs s'accordent sur les mêmes observations. Pour ce faire, l'un des chercheurs a assisté à une des soirées afin de réaliser ses propres observations et d'en assurer une fidélisation interjuges. Les observations et les notes relatives aux interactions sur les forums de discussion et au cours des soirées ont fait l'objet de discussions continues entre les chercheurs, ainsi qu'avec un comité consultatif composé de deux des chercheurs impliqués, d'un membre de la communauté BDSM et d'une sexologue non familière avec cette communauté. Ce comité s'est réuni à deux reprises vers la fin du travail de terrain afin de discuter des observations et des hypothèses interprétatives. Ces discussions ont permis de faire émerger une grille d'analyse et de codification des observations mettant en exergue les protocoles et les codes qui gouvernent les scénarios sexuels des adeptes de la communauté BDSM montréalaise. Enfin, nous avons recherché la saturation des données, ne cessant le travail de terrain que lorsque les nouvelles observations ne contribueraient plus à enrichir la description du phénomène. Deux critères ont été pris en compte afin d'assurer la fiabilité de l'étude (Jaccoud et Mayer, 1997 ; Laperrière, 1997). D'une part, 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. D'autre part, une diversité d'instruments a été utilisée (l'observation en personne, l'observation ponctuelle d'un forum de discussion, la discussion spontanée avec les membres, la triangulation des sources de données) afin de s'assurer de la concordance des résultats obtenus.

Une approche *emic* a guidé l'analyse des données, les catégories et constructions culturelles du milieu prévalant sur les constructions du

chercheur (Barnard et Spencer, 2002). Ainsi, le vocabulaire issu du milieu ainsi que les façons d'écrire certains termes ont été conservés tels quels afin de respecter les us et coutumes de la communauté à l'étude. Par exemple, le terme « Dominant », qualifiant le rôle adopté par celui qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir, doit être écrit avec une lettre majuscule, alors que le mot « soumis », désignant le rôle adopté par celui qui renonce au contrôle dans une scène, s'écrit toujours avec une minuscule. Cette graphie différentielle permet de marquer les différences statutaires entre les adeptes en fonction de leur rôle prédominant.

Les 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. Pour cette étude, les organisateurs de la soirée choisie ont préalablement été contactés et leur consentement a été obtenu. Il a plutôt été choisi d'opter pour un consentement passif : les participants ont été informés de la tenue de l'étude par le web et à la porte. Ainsi, ils prenaient, en toute connaissance de cause, la décision d'y participer ou non. Ils étaient invités à discuter par courriel ou en personne de leurs inquiétudes, leurs questionnements ou leurs demandes. Les seuls contacts ont été des demandes d'informations par intérêt d'en apprendre plus sur l'étude et aucune inquiétude n'a été soulevée par les participants. 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. Tous les noms rapportés dans l'article sont fictifs et des caractéristiques permettant de reconnaître le donjon ou les participants ont été omises.

Les participants aux soirées

Selon nos estimations validées auprès des organisateurs des soirées, les participants aux soirées observées représentaient environ 70 % des membres actifs fréquentant les activités organisées au sein de la communauté montréalaise pendant la période d'observation. Afin d'avoir un portrait des membres de la communauté, des données

descriptives ont été collectées sur les adeptes rencontrés au donjon. Les informations sociodémographiques suivantes ont été colligées pour les adeptes qui disposaient d'un profil sur le site de réseautage social BDSM : le nom (un pseudonyme choisi par lequel les adeptes sont reconnus par les autres), l'âge, le sexe, le rôle, la ville et l'orientation sexuelle. Aucun questionnaire n'ayant été distribué afin d'être le moins intrusif possible dans le milieu, les profils sociodémographiques ont été reconstitués à partir des informations publiquement accessibles. Notons que sur le site en question, les participants n'étaient en mesure de choisir qu'un élément par catégorie, ce qui n'exclut pas la possibilité qu'ils s'identifient personnellement à plus d'un élément ou à un élément ne figurant pas dans la liste.

Les participants dont le profil a pu être tracé (n = 272) étaient âgés de 20 à 82 ans et la moyenne est de 39 ans (écart-type = 11). Dans cet échantillon, 51 % se présentent comme des hommes, 45 % comme des femmes et 4 % se présentent comme appartenant à un autre genre (travesti, transsexuel ou fluidité de genre). Parmi les participants, 81 % disent vivre dans la grande région de Montréal, 15 % vivent ailleurs au Québec et 4 % proviennent de l'extérieur du Québec. En ce qui concerne leur orientation sexuelle, 46 % se décrivent comme hétérosexuels, 23 % se considèrent hétéroflexibles (hétérosexuel qui peut à l'occasion avoir des relations avec des personnes de même sexe), 20 % s'identifient comme bisexuels et le reste comme pansexuels (attirance envers la personne, indépendamment de son sexe ; 4 %), d'une orientation sexuelle qui fluctue (4 %), lesbienne (3 %) ou *queer* (qui considère les différentes facettes de sa sexualité comme étant fluides et non réductibles à une étiquette ; 1 %). Finalement, on constate que 34 % des participants s'identifient à un rôle relié à la domination, tel que Dominant, Maître, top (celui qui dirige la scène) et sadique (qui apprécie infliger des sensations de douleur); 26 % à un rôle relié à la soumission, c'est-à-dire soumis et esclave; 25 % à un rôle qui n'est pas relié à l'échange de pouvoir, comme kinkster (qui aime les pratiques non traditionnelles) et fétichiste; et 12 % à un rôle versatile, tel que switch (celui dont le rôle peut varier) et sadomasochiste (qui aime infliger et recevoir des sensations de douleur).

Le protocole BDSM, fondement des identités¹ et des interactions

Les règlements et les codes observables dans la communauté ont été regroupés sous le concept de protocole, que l'on définit comme l'ensemble des règles implicites ou écrites qui régulent les interactions entre les joueurs. Ce concept, qui n'est pas explicitement utilisé par les adeptes, est inspiré du terme « joueur protocolaire », qui, lui, est utilisé par les membres de la communauté pour décrire un joueur qui implante des règles très strictes, relevant de la tradition BDSM, dans ses relations de jeu. Les protocoles permettent aux adeptes d'interpréter et d'inscrire leurs pratiques de façon cohérente dans les scénarios BDSM, de conserver un rapport sans menace à l'intégrité physique ou psychologique des partenaires de jeu et de circonscrire les rôles de chacun dans les interactions. Ils sont appris à travers la socialisation dans la communauté et par les multiples ouvrages de référence qui sont disponibles en librairie ou par les sites Internet. Certains protocoles sont présents dans les règlements écrits des soirées, d'autres sont discutés entre adeptes de façon verbale ou dans les forums de discussion, tandis que quelques protocoles ont été identifiés à partir des observations réalisées sur le terrain et font partie de la culture de la communauté de manière implicite. Ainsi, ces protocoles sont connus et, en grande partie, appliqués par tous les membres de la communauté. Qu'ils soient explicites ou implicites, les protocoles observés durant l'enquête de terrain ont été regroupés en sept catégories : a) la socialisation et l'intégration des néophytes, b) la propriété et la jouissance, c) la sécurité, d) la sexualité, e) le langage, f) les postures et g) les vêtements.

Alors que certains des protocoles sont absolument nécessaires à la définition même de la communauté BDSM, d'autres relèvent de choix personnels des joueurs ou des organisateurs des soirées. Nous avons donc identifié trois niveaux d'application des protocoles. Le premier niveau est communautaire, c'est-à-dire que les adeptes doivent adhérer aux protocoles pour être reconnus par la communauté. C'est essentiellement les protocoles qui sont nécessaires pour que le BDSM soit interprété comme du BDSM. Malgré les variations individuelles dans l'application des protocoles, les protocoles identifiés par la communauté

¹ Pour alléger le texte, à moins d'indication contraire, les rôles sont utilisés pour définir les personnes (« le Dominant » au lieu de « la personne qui se définit comme Dominant »), le masculin désigne tout aussi bien le féminin 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 s'identifiant à d'autres rôles (Maitre, esclave, *switch*, top, etc.).

nous sont apparus maintenir l'unité et l'identification à des règles communes partagées par tous ceux s'identifiant à la communauté. Le deuxième niveau est événementiel : chaque événement opère sur la base de protocoles spécifiques déterminés par les organisateurs. Plus précisément, les organisateurs regroupent, dans les règlements de la soirée, les protocoles qui régissent leurs soirées. Par exemple, lors d'une soirée montréalaise se voulant hautement protocolaire, les organisateurs ont inscrit dans les règlements de la soirée que les individus doivent s'identifier comme Dominant ou soumis dès leur arrivée et que les soumis doivent absolument porter le collier et s'installer au sol. Le niveau d'application événementiel donne donc le ton aux soirées et prescrit les pratiques obligatoires, permises et interdites. Le troisième niveau d'application des protocoles qui a été identifié est relationnel : chaque dyade ou groupe d'adeptes s'engageant dans des interactions BDSM mobilisent des protocoles qui leur sont propres. C'est à ce niveau que l'on observe une plus grande variabilité dans l'application des protocoles, puisque chaque dyade ou sous-groupe est libre de sélectionner, sur la base des préférences de chaque joueur, les protocoles qu'ils souhaitent actualiser dans la mesure où ils ne contreviennent pas aux protocoles de niveaux événementiel et communautaire.

La socialisation et l'intégration des néophytes comme processus transversal favorisant l'intégration des protocoles

Les codes et règlements de la communauté ne sont pas naturellement connus, mais s'apprennent par l'expérience et surtout par un processus de socialisation à même la communauté. La socialisation se fait majoritairement par l'observation lors de soirées, mais aussi par les échanges entre adeptes. Internet et les forums de discussion sont des moyens prisés de socialisation. Les néophytes peuvent se présenter, poser leurs questions et en apprendre sur les codes de la communauté en lisant les témoignages et interventions sur les forums. C'est d'ailleurs par Internet que la plupart des néophytes intègrent aujourd'hui la communauté et prennent connaissance de ses codes et de ses événements. Quant aux joueurs intégrés avant l'arrivée d'Internet, ils se sont en général trouvés par l'entremise d'un adepte ou d'annonces dans les journaux. Pour ceux qui veulent apprendre plus en profondeur différents jeux ou techniques, des ateliers sont offerts gratuitement ou à un faible coût par des joueurs expérimentés et comportent

généralement des notions théoriques et des démonstrations. Dans les soirées, les gens discutent aussi 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. La fréquentation des soirées est une occasion prisée de socialiser avec des gens qui ont des intérêts similaires, d'arborer son rôle en public dans un contexte de non-jugement et de profiter de l'espace, de l'équipement et de l'insonorisation nécessaires pour pratiquer certains jeux.

Une plus grande tolérance quant à l'application des règles s'observe à l'égard des nouveaux membres et beaucoup se font offrir d'être accompagnés lors de leur première visite dans une soirée pour leur permettre d'apprendre graduellement les règles de la communauté. Cette prise en charge peut donner lieu à de nouvelles relations de jeu (accompagnement par une Dominante à la recherche d'un soumis, ou d'un couple à la recherche d'une soumise). 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 l'intégrer à la communauté. La majorité des néophytes restent toutefois en retrait lors de leurs premières visites et ne joueront généralement pas en public.

Il existe également, dans la communauté montréalaise, certaines traditions qui se sont développées avec le temps et auxquelles les joueurs prennent part de temps à autre. Entre autres, on compte la cérémonie de remise de collier, moment où le Dominant accepte de prendre officiellement en charge un soumis et lui remet son collier et la fessée d'anniversaire (angl. *spanking birthday*), cérémonie où le fêté se verra donner son nombre d'années en fessée par divers volontaires.

La réputation est apparue comme très importante 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. Ainsi, un effet de protection se fait remarquer, surtout quand un nouveau couple se forme ; les joueurs n'hésiteront pas à donner leur opinion sur la façon de jouer d'un autre adepte et à recommander ou non certains joueurs. 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 fonctionne 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 rencontrent des obstacles dans la recherche de partenaires de jeu en informant, par exemple, un partenaire potentiel à propos d'expériences antérieures s'étant mal déroulées avec ce joueur.

On observe une grande diversité dans les types de relations qu'unissent les membres de la communauté. Certains partenariats de jeux ponctuels ou planifiés ne durent que le temps d'une soirée, mais la plupart sont récurrents. Les partenaires de jeux peuvent être en couple amoureux à l'extérieur de la scène, comme n'être que partenaires dans le cadre unique du jeu BDSM. Certains couples amoureux peuvent également se présenter aux soirées ensemble, mais avoir chacun un partenaire différent, comme dans le cas d'un couple constitué de deux personnes Dominantes. Différentes combinaisons de rôles ont été observées chez les joueurs en couple, la plus fréquente étant la combinaison Dominant/soumis. Un grand écart en âge peut également séparer les partenaires ; lorsque cela est le cas, on observe souvent une jeune soumise avec un Dominant plus âgé, et à l'inverse, une jeune Dominante avec un soumis plus âgé. Certaines nouvelles rencontres effectuées par le biais d'Internet vont aussi s'actualiser dans les soirées en raison du caractère public plus sécurisant. 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 pour prodiguer le jeu ou l'enseigner au Dominant. 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 à l'extérieur du BDSM, tandis que d'autres se fréquentent simplement pendant les soirées. Certains couples BDSM vont échanger de partenaire ou participer aux jeux de l'autre couple, tandis que d'autres ne se mêlent pas aux jeux de leurs amis. Quoique rares, on observe des relations de famille de cuir (angl. *leather family*), qui désigne la formation de groupes de joueurs qui sortent ensemble et jouent à l'occasion l'un avec l'autre. Certains joueurs ont des relations amicales plutôt pratiques, par exemple pour faire du covoiturage pour se rendre aux soirées ou héberger ceux venant de l'extérieur.

Un protocole de propriété et de jouissance qui sert à hiérarchiser les rapports entre joueurs

On observe la mise en scène d'un rapport de propriété entre les Dominants et les personnes soumises. Sur les profils virtuels des joueurs, figurent les mots « *owner of* » (propriétaire de) pour les Dominants et « *owned by* » (propriété de) pour les soumis ; cela réfère à la propriété qu'un Dominant exerce sur son soumis et le droit qu'il possède de décider qui peut en jouir (jouissance). Ainsi, bien que la personne soumise soit libre à tout moment de consentir ou de refuser certaines pratiques, tout comme elle est libre de mettre un terme à sa pratique de BDSM ou à sa relation avec la personne dominante, les deux partis mettent tout en œuvre pour simuler le pouvoir que le Dominant possède sur son soumis et créer l'illusion qu'il peut disposer comme bon lui semble de lui, celui-ci étant soi-disant sa propriété. 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, et cela, pour diverses raisons : punir son soumis, le récompenser, diversifier les pratiques, se faire plaisir, etc. Lors d'une soirée de jeu, par exemple, le soumis d'un Dominant pourrait être momentanément prêté à un autre Dominant, le temps d'une scène impliquant du ligotage. On verra souvent deux ou trois Dominants jouer avec un soumis ou un Dominant jouer avec deux ou trois soumis. Les conditions de jouissance des soumis sont toujours négociées en début de scène et les paramètres sont cautionnés par tous les partis.

Les membres de la communauté se doivent de respecter ces codes de propriété, même s'ils ne connaissent pas les modalités de chaque relation. En tout temps, les droits du Dominant ne doivent pas être outrepassés. Les joueurs toléreront un malentendu (par ex. si un Dominant approche un soumis, le croyant sans propriétaire), mais un déni de ce rapport de propriété à plus d'une occasion sera perçu comme un grand manque de respect. Le collier et la laisse sont des signes communs de propriété : un soumis qui porte collier et laisse au cou signifie qu'il appartient à un Dominant et si sa laisse est dans sa bouche ou accrochée au mur, cela signifie qu'il attend son Dominant. En tout temps, les joueurs sont tenus de ne jamais outrepasser les droits du Dominant, par exemple en adressant la parole à un soumis sans d'abord en demander la permission au Dominant. Un joueur qui ne respecte pas cette hiérarchie aura mauvaise réputation auprès des adeptes.

Un protocole de sécurité visant à assurer la sécurité physique et psychologique des joueurs

Le BDSM comporte des pratiques qui peuvent être dangereuses pour la santé physique et psychologique des joueurs si elles sont mal effectuées. Pour cette raison, la communauté met de l'avant des codes qui assurent la sécurité de tous et garantissent leur application. Ces codes peuvent diverger d'une soirée à l'autre, mais la plupart transcendent les styles de chacun pour être appliqués uniformément. Les membres et organisateurs appliquent généralement à la lettre la règle bien connue du *Safe, Sane and Consensual* (sécuritaire, sain et consenti), qu'ils appellent le SSC. Ils le présentent comme un protocole qui assure que toutes les pratiques soient effectuées de manière consensuelle et sans danger physique et psychologique pour tous les joueurs impliqués, peu importe leur rôle. 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 à son application. Celle-ci relève de la responsabilité de chaque joueur, mais aussi du moniteur de jeu (angl. *Dungeon Master*), c'est-à-dire la personne assignée à la soirée qui assure la sécurité des jeux. Ce dernier a le dernier mot : s'il demande qu'une scène soit arrêtée, elle doit l'être, sans quoi les joueurs se verront expulsés.

Tout protocole de sécurité est d'abord négocié et consenti entre les partenaires. Au début d'une relation ou d'une association, tous les partenaires complètent, plus souvent à l'écrit que de manière verbale, une grille qui indique les pratiques désirées, acceptées et proscrites. Cette liste prend la forme d'un contrat qui dicte les limites de chacun et qui, par le fait même, protège les partis. Plusieurs modèles de contrat se trouvent sur Internet ou dans les livres et prennent généralement la forme d'un système de pointage qui peut se décliner en plusieurs facteurs comme l'intérêt, l'expérience, la peur et l'excitation, mis en lien avec une liste de pratiques (par ex. une échelle de 0 à 5 où 0 représente « aucun désir de pratiquer cette activité » et 5, « une grande attirance pour cette activité »). Toutefois, peu importe les termes du contrat, le soumis possède un droit de véto à tout moment sur les pratiques et la scène.

La majorité des joueurs s'entendent sur des codes de sécurité que le soumis peut utiliser pour signaler son état pendant la scène de jeu. Ces codes comportent généralement trois niveaux : 1) « tout va bien » ; 2)

« on s'approche de ma limite, ralentissons » ; et 3) « la limite est dépassée ». Beaucoup utilisent les codes « vert, jaune et rouge » pour illustrer les trois niveaux. Un mot de sécurité (angl. *safeword*) préalablement convenu par les partenaires peut aussi être utilisé pour signifier un arrêt immédiat des pratiques. Les codes et mots de sécurité n'ont souvent aucun lien avec le BDSM ou la sexualité (par ex., « beurre d'arachides »). Si le soumis ne peut s'exprimer verbalement (en raison par exemple des pratiques de ligotages et de bâillon), un code non verbal peut être adopté, comme de serrer le doigt du Dominant une, deux ou trois fois.

Un volet du protocole de sécurité concerne les jeux en tant que tels, chaque pratique présentant ses limites et ses critères de sécurité. Il y a un protocole de sécurité pour chaque jeu. En voici quelques exemples : le ligotage ne doit pas être trop serré sur la peau, sans quoi la circulation sanguine est restreinte et les extrémités deviennent bleutées ; un soumis ayant reçu un ligotage complet ne doit pas être laissé debout sans surveillance ; tout coup porté au corps ne doit pas l'être au niveau des organes vitaux, particulièrement les reins, la tête ou le ventre ; quand il y a percée de la peau, l'utilisation de matériel stérilisé est nécessaire. Ces protocoles spécifiques peuvent être appris lors d'ateliers ou de formations offerts par la communauté, par le bouche-à-oreille ou dans certains livres.

Plusieurs règlements en lien avec le respect sont observables pendant les soirées, la plupart étant inscrits dans l'invitation à la soirée. D'abord, l'accent est mis sur la propreté des lieux. Les pratiques pouvant engendrer l'exposition à des fluides corporels nécessitent que le matériel appartenant au donjon soit protégé et des lingettes nettoyantes sont mises à la disposition des joueurs. Une attention particulière est également portée au respect de l'intimité des joueurs. Lors d'une séance, il est interdit d'adresser la parole aux joueurs ou de les déranger de quelque façon que ce soit. Il est également suggéré de garder une distance raisonnable par rapport aux séances en cours pour respecter l'intimité des joueurs, mais aussi pour la sécurité des participants (par ex., pour éviter de recevoir l'élan d'un coup de fouet). Dans la même veine, 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. Dans la plupart des soirées, la prise de photos ou de vidéos est interdite ou est contrôlée. Finalement, les participants peuvent généralement apporter leur alcool dans les donjons, mais il est primordial que la consommation soit modérée si les individus ont

l'intention de jouer. Cette règle s'applique autant pour les Dominants, les jeux nécessitant une précision, une écoute et une dextérité hors paires, que pour les soumis, qui doivent être assez alertes pour décerner leurs limites.

Un protocole de sexualité qui varie entre individus et entre évènements

Alors que l'on peut penser que la sexualité est au centre du vécu BDSM, cela n'est pas nécessairement le cas. Sans qu'elles soient exclusivement génitales, les pratiques BDSM seraient source de sensualité, de désir, d'excitation et d'érotisme. Pour certains membres questionnés à ce sujet, le BDSM en public devient 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, dans un contexte d'intimité. 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 refusent de confondre BDSM et sexualité traditionnelle ; ils coexistent dans leur vie sexuelle, mais à différents moments.

La plupart des soirées montréalaises interdiront tout simplement les contacts sexuels explicites, tandis que d'autres vont plutôt interdire les fluides corporels, sans spécifier plus amplement dans quelle mesure. Lors de soirées, on observera fréquemment l'utilisation de vibrateurs sur les parties génitales, parfois des attouchements entre partenaires et plus rarement des contacts oro génitaux ou digito-génitaux. La majorité des joueurs rencontrés se disent reconnaissants que la sexualité ne soit pas ouvertement acceptée dans les soirées. L'interdit serait « une question de classe » ; les soirées servent à s'exhiber et titiller l'imagination et pour eux, l'acte sexuel génital briserait cet érotisme.

Lors de jeux BDSM, certains soumis font l'expérience d'une réaction physique et psychologique, comparable à celle vécue lors d'un orgasme génital, appelée le *subspace*. Ce dernier 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

correspondrait une sorte de transe où les joueurs sont déconnectés de la réalité, parfois incohérents, mais se disent être dans un état de bien-être et de plénitude extrême. Le *subspace* reste toutefois plutôt rare, certains soumis en faisant fréquemment l'expérience et d'autres ne l'ayant jamais vécu. Plus rarement, certains dominants parlent du *Domspace*, état dans lequel le Dominant se sent en synchronisme, en symbiose avec tous les éléments d'une scène : le rythme des coups, sa respiration, la musique ambiante, la réponse physiologie, sexuelle et émotive du soumis et la recrudescence de son excitation, etc. Le *Domspace* causerait un sentiment de bien-être similaire à celui du *subspace*.

Un protocole langagier permettant de distinguer le jeu de la réalité

Un champ lexical propre au BDSM ainsi que certaines règles langagières ont été observés lors de soirées et sur les forums de discussion en ligne. L'univers sémantique du *jeu* est utilisé pour décrire les activités BDSM. Une pratique devient un jeu ; un adepte se présente comme un joueur ; l'action d'effectuer une activité BDSM devient l'action de jouer. Certains mots sont également empruntés à la terminologie du théâtre (la mise en scène de fantasmes, le scénario qui sous-tend un jeu, l'adoption d'un rôle, etc.). L'utilisation de ces termes illustre le côté ludique des pratiques et semble suggérer qu'il y a une arrière-scène où les adeptes prennent du recul quant à leur personnage et retournent à leur quotidien.

Le vouvoiement constitue également un code langagier qui ne suit pas les règles sociétales habituelles : tous les soumis vouvoient les Dominants et tous les Dominants tutoient les soumis, peu importe leur âge. Le Dominant est appelé Monsieur/Madame ou Maître/Maitresse par le soumis. De manière écrite, certains iront jusqu'à adopter la majuscule dans les pronoms utilisés pour parler du Dominant (par ex., « Madame, je Vous invite ainsi que Votre soumis à la soirée qu'organise ma Maitresse »). Ces différences langagières soulignent et renforcent les différences de rôle et organisent les interactions entre adeptes. Certains mobilisent ces codes langagiers lors des jeux seulement, alors que d'autres les utilisent en tout temps.

La presque totalité des joueurs utilise un nom de scène pour se présenter en personne et en ligne. Peu utilisent leur vrai nom, certains incorporant leur prénom dans leur nom de scène (par ex., MasterBruno ou lily_sub). Ces noms de scènes ont plusieurs fonctions, cumulatives ou

non. Ils préservent l'anonymat des participants et peuvent permettre l'identification des rôles lorsque ceux-ci y sont intégrés (par l'ajout de Master ou sub, par exemple). En période de jeu, les noms de scène complets ou raccourcis (par ex., Lady pour LadyTorture) sont utilisés. Pour certains joueurs, l'utilisation du nom de scène est un moyen de séparer le jeu de la réalité et peut signifier 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.

Des noms qui peuvent être socialement considérés comme dégradants sont aussi utilisés pendant le jeu par bon nombre de joueurs. Ils sont principalement utilisés par le Dominant et peuvent servir à humilier le soumis, l'inciter à dépasser sa peur du ridicule ou simplement à instaurer sa dominance. On entend fréquemment des mots tels que salope, pute, cochon/ne, chien/ne ou pervers/e. Les joueurs insistent sur le fait que les insultes doivent être contrôlées et consenties et ne doivent jamais devenir dévalorisantes. Elles ne peuvent pas non plus être utilisées par quelqu'un d'autre que le Dominant, à moins d'un accord préalable. De plus, certains termes qui seraient normalement caractérisés de « violents » sont utilisés à l'oral et à l'écrit, par exemple battre, torturer, abuser, faire mal, subir, supplier ou faire souffrir. Ces termes ne revêtent pas, pour les joueurs, 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 » sont proscrits puisqu'ils font référence à l'absence de consentement, ce qui va à l'encontre des règles de base du BDSM.

Un protocole postural qui vise à renforcer les différences entre les rôles

On peut observer certaines différences posturales entre les soumis et les Dominants en tant que types idéaux tels que décrits par les adeptes. Ces différences ne sont pas nécessairement scénarisées ou conscientisées, ni explicites, mais force est de constater que le rôle adopté entraîne une occupation différente de l'espace. Il a été observé qu'en général, le Dominant occupe un espace important ; il a tendance à gesticuler, à parler fort et à se faire remarquer. Le Dominant se montre fier et en contrôle et a tendance à avoir une posture qui dégage l'autorité : dos droit, épaules détendues et poitrine bombée. On peut soupçonner que ces distinctions dans la posture du Dominant servent à

bâtir un environnement dans lequel le soumis se sent en confiance, en plus de renforcer les différences de pouvoir.

Le soumis, quant à lui, apparaît plus renfermé, semble prendre peu d'initiatives et regarde en général vers le sol. Il a rarement le droit de s'asseoir sur une chaise ou un fauteuil, à moins d'indication contraire du Dominant, alors il est presque exclusivement installé sur le sol, la plupart du temps aux pieds du Dominant. De manière générale, le soumis n'est pas physiquement au-dessus du Dominant. Par exemple, si le Dominant est assis sur une chaise, le soumis va s'agenouiller pour lui adresser la parole de manière à ce que la position spatiale du soumis par rapport au Dominant marque symboliquement la supériorité de ce dernier. Il est la plupart du temps 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 que les joueurs se font d'un Dominant ; par exemple, un Dominant dont le soumis parle fort et s'exprime sans retenue sera perçu négativement, comme inapte à remplir son rôle de Dominant.

Des postures spécifiques sont utilisées par la plupart des joueurs 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 dites 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 (Norman, 1967), décrivant la vie sur une planète appelée Gor, où la soumission sexuelle est encouragée entre Maîtres et femmes esclaves. Ces positions féminines sont choisies pour leur esthétisme et le sentiment d'offrande qu'elles impliquent. Les plus fréquentes sont le *Nadu* 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, mais les yeux baissés. Cette position est un moyen de montrer sa disponibilité totale et de s'offrir sexuellement au Dominant. La position *Obey* est utilisée par beaucoup de joueurs 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.

Un protocole vestimentaire à fonctions multiples

La communauté BDSM montréalaise, durant la période couverte par nos observations, semble disposer d'un protocole vestimentaire très strict. Toutes les soirées montréalaises visitées exigeaient le même code vestimentaire, c'est-à-dire le vêtement fétiche (PVC, latex, cuir ou vinyle), l'uniforme (écolière, infirmière, policier, etc.), la lingerie (corset, bas filet, sous-vêtements, etc.) ou tout vêtement de couleur noir (par ex. de style victorien ou gothique). Une tenue vestimentaire neutre (tout en noir) est acceptée pour accommoder les néophytes, les visiteurs et les joueurs qui ne désirent pas s'habiller dans un style particulier. La tenue civile n'est pas tolérée, sauf si elle est cohérente avec la thématique de la soirée, s'il y a lieu. Certains donjons interdisent complètement la nudité, d'autres acceptent la nudité partielle, tandis que certains donjons plus rares l'encouragent. Ces différences sont fixées par les propriétaires hôtes, mais les motifs qui les sous-tendent n'ont pas été documentés.

Le vêtement sera fréquemment agrémenté d'accessoires qui rappellent la différence entre les rôles. Chez la femme, la Dominante porte des accessoires imposants qui évoquent l'autorité, la classe et le respect, par exemple des bottes hautes en PVC, des gants jusqu'aux coudes, un chapeau de policier ou un long manteau. Elle démontre généralement sa dominance en féminisant (look sexualisé) ou en masculinisant (look autoritaire) son habillement selon ses goûts et l'image qu'elle désire dégager. La 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, ce qui lui confère une image de femme-objet. Chez l'homme, le Dominant recherche essentiellement une image imposante de « mâle Alpha », ce qui l'amène fréquemment à porter des vêtements de cuir en signe de sévérité et de virilité. Le 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.

De manière plus générale, certains éléments vestimentaires sont directement liés au jeu de Domination/soumission et sont portés uniquement par les soumis, par exemple collier de chien, laisse, cagoule ou bâillon, bondage, camisole de force ou éléments de restriction pour les bras ou les jambes. Le collier constitue un élément vestimentaire important. Il représente le statut de soumis et de manière plus

importante, l'appartenance d'un soumis à un Dominant. Les colliers proviennent souvent d'une animalerie (collier pour chiens), mais peuvent aussi être en latex, en cuir ou en métal et sont souvent munis d'anneaux, de cadenas ou de breloques décoratives esthétiques ou humiliantes de par les inscriptions dépréciatives qui y figurent (par ex., « salope »).

Les points de vue diffèrent à propos du protocole vestimentaire. Pour certains adeptes, le code vestimentaire est une partie intégrante de la communauté et l'absence d'effort pour le respecter est perçue négativement. Pour d'autres, il n'y a aucun lien entre le fait de pratiquer le BDSM et d'adhérer à la mode fétiche et ils estiment que chacun devrait avoir le choix. Malgré ces divergences d'opinions entre les adeptes, le respect du protocole vestimentaire reste obligatoire dans les soirées. Plusieurs y trouvent une fonction importante d'affirmation d'un style marginal. Le protocole vestimentaire est aussi une stratégie de présentation de soi qui permet de distinguer les rôles de supériorité et d'infériorité et d'ainsi réguler les attentes et comportements des autres joueurs. Le protocole vestimentaire structure ainsi la relation entre l'individu et son propre rôle, certains éléments rappelant son statut ou étant symboliques de l'entrée en scène.

Les vêtements faits de cuir ou de latex sont souvent fétichisés par les joueurs. Ils peuvent être portés afin de soutenir un désir d'exhibitionnisme, les vêtements étant souvent révélateurs et provocateurs, ou afin de marquer la différence entre les soirées BDSM et le quotidien. Pour certaines femmes, le vêtement fétiche sert, par exemple, à se mettre en valeur, à se sentir belle, à séduire et à éveiller l'excitation chez leur partenaire. Le vêtement fétiche peut également être une partie intégrante du jeu d'humiliation ou viser à exacerber les attributs renvoyant à la domination ou à la soumission. Par exemple, des marqueurs de soumission peuvent passer par l'exhibition chez la femme soumise ou la féminisation chez l'homme soumis.

Conclusions tirées et discussion

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. Si le concept de protocole, c'est-à-dire l'ensemble des règles qui régulent les interactions entre les joueurs, n'est pas fréquemment utilisé dans la littérature scientifique, la

présente étude montre pourtant son rôle central dans la communauté BDSM et ses pratiques. Sept catégories distinctes de protocoles ont été décrites. Elles montrent que la communauté BDSM possède ses règles propres, ses conventions et ses valeurs qui y sont bien ancrées et qui ne doivent pas être transgressées sous peine de marginalisation ou d'expulsion. Trois distinctions majeures émergent des observations.

Les fonctions des protocoles

Ces protocoles prescrivent des scénarios qui semblent avoir au moins trois fonctions interdépendantes. Ils ont une fonction de reconnaissance, permettant aux adeptes d'être reconnus comme membre de la communauté BDSM. Avoir des pratiques BDSM n'est pas garant d'une appartenance à la communauté et d'une reconnaissance par elle. Seul le respect des protocoles permet la reconnaissance et l'appartenance communautaires. Les protocoles offrent des normes de comportements qui ont une fonction de stabilisation des attentes dans les interactions BDSM. Les rôles étant des concepts abstraits, les protocoles servent à les actualiser et à renforcer les différences entre ceux-ci. Les codes langagiers, vestimentaires, posturaux, etc., réitèrent la dichotomie du Dominant/dominé et servent à ce que chacun puisse entrer dans son rôle de manière plus concrète. Par le fait même, ils permettent aux adeptes de reconnaître le rôle des autres par une brève observation. Ainsi, en dictant les différences entre les rôles, les protocoles permettent aux membres de la communauté de mieux comprendre ce qu'ils doivent attendre des autres adeptes et la façon dont ils doivent agir face à une personne selon, par exemple, la manière dont elle est habillée ou dont elle interagit avec les joueurs. Ils permettent donc de stabiliser et de synchroniser les attentes de chacun.

Enfin, ils ont aussi une fonction de subjectivation pour les adeptes. Les protocoles renvoient à des normes de comportements qui, par leur adoption, permettent l'acceptation par les autres, mais aussi par soi-même, de sa participation à la communauté BDSM. Ils offrent aussi une sémantique, un vocabulaire spécifique aux adeptes pour parler d'eux-mêmes, se décrire et se penser : en adoptant ces protocoles et leur sémantique, les néophytes s'identifient et se décrivent graduellement eux-mêmes comme des adeptes du BDSM et les adeptes perpétuent leur identification à la communauté et leur sentiment d'appartenance.

Ces sémantiques se structurent autour de deux couples d'opposés qui sont apparus comme centraux dans la structuration de la communauté BDSM étudiée. Le premier renvoie à la distinction *kinky/vanille* et le second, à l'opposition *SSC/violence*. La distinction *kinky/vanille* permet aux adeptes BDSM de marquer leur distinction avec la population générale dont la sexualité est qualifiée de *vanille*. Le terme *kinky* renvoie à l'ensemble des pratiques qui appartiennent au registre du BDSM ou du fétichisme. Il réfère à une variété de pratiques et la communauté BDSM fait preuve d'une grande complexité interne à cet égard. Toutefois, la distinction *kinky/vanille* permettrait de marquer les frontières de la communauté, d'indiquer ceux qui constituent son environnement interne (les adeptes du *kinky*) et ceux qui en constituent l'environnement externe (les adeptes exclusifs du *vanille*), donc qui en sont exclus. La distinction permet aux premiers de se reconnaître mutuellement en se distinguant des seconds. Dès lors, l'identité de la communauté BDSM pourrait donc se trouver dans l'unité de la différence *kinky/vanille*.

Une seconde différence sémantique permet à la communauté BDSM de se définir : la distinction entre le protocole *SSC* et la violence. Si, de l'extérieur, certains trouvent les jeux BDSM violents, dangereux et malsains, les membres de la communauté tracent une ligne parfois mince, mais très claire, entre les deux. Pour eux, il n'y est pas question d'abus, de manipulation non consentie ou de blessures ; ces termes ne font d'ailleurs pas partie du langage des membres. Ils considèrent les actes de violence comme répréhensibles et si des adeptes traversent cette frontière par des pratiques trop extrêmes ou irrespectueuses, ils sont bannis des soirées. Ainsi, pour la très grande majorité des membres, le protocole *SSC* passe avant tout autre fantasme, envie ou intérêt. Même si les séances d'humiliation ou de punition peuvent sembler être source 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 lorsqu'il le souhaite et, à ce moment, il est attendu que le Dominant sorte de son rôle et devienne un partenaire à l'écoute et empathique. Les demandes et les désirs des soumis sont en tout temps pris en considération et un soumis qui ne se sent pas respecté peut quitter la relation. 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.

Les différents niveaux de protocole

Trois niveaux distincts ont été identifiés pour tous les types de protocoles, chaque niveau apparaissant niché dans le précédent : le protocole de la communauté, le protocole événementiel et le protocole relationnel. Le protocole de la communauté est un protocole 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.

On reconnaît aussi un niveau de protocole événementiel, 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 événementiel donne le ton aux soirées 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.

Le troisième niveau d'application des protocoles est relationnel. Un protocole est discuté et négocié entre les joueurs avant que ceux-ci n'entrent en scène ou en relation BDSM. Le protocole relationnel est très apparent 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 niveau d'application relationnel ne concerne que les joueurs impliqués dans la relation, mais respecte toujours l'esprit des protocoles de la soirée et de la communauté.

L'application paradigmatique et postparadigmatique des protocoles

Une dernière distinction cardinale émerge des observations : celle de la rigueur avec laquelle les protocoles communautaires sont mis en

application. Certains joueurs les appliquent à la lettre, tandis que d'autres présentent une grande souplesse. On observe donc deux postures ou orientations à l'égard des protocoles communautaires, que l'on peut décrire, en s'inspirant de la distinction proposée par Simon et Gagnon (1986) dans un autre contexte, comme paradigmatique et postparadigmatique.

Dans l'orientation paradigmatique à l'égard des protocoles, les joueurs adhèrent fortement aux protocoles et ils n'en dévient que rarement. Ces joueurs appliquent à la lettre une pratique traditionnelle, ritualisée et strictement encadrée du BDSM. Ils mettront généralement en place un grand nombre de protocoles dans leurs interactions (par ex. le vouvoiement en tout temps, l'utilisation des postures de service lors des soirées, un contrat d'appartenance et d'exclusivité des jeux strict, etc.). Le protocole BDSM peut différer d'un individu à l'autre, mais les différences sont catégorisables et explicables. De plus, les rôles utilisés par les joueurs paradigmatiques sont généralement ceux que l'on peut qualifier de traditionnels, c'est-à-dire le Dominant ou le Maître et le soumis ou l'esclave. Cette vision paradigmatique du jeu BDSM 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. Dans ce qu'on peut définir comme étant une orientation postparadigmatique à l'égard des protocoles, on dénote un assouplissement : les joueurs respectent et connaissent les protocoles, mais préfèrent les adapter à leurs préférences. Ils respectent les codes de la communauté lorsque nécessaire, mais ils sont plutôt axés vers le plaisir personnalisé et le goût du moment. Ils s'identifient plus rarement aux rôles traditionnels et ont développé une multitude d'autres rôles répondant mieux à leurs besoins (par ex. le switch, le kinkster, le top, le bottom). On observerait, à travers ce nouveau positionnement subjectif et communautaire, un effritement des scénarios traditionnels BDSM au profit des scénarios sexuels interpersonnels axés sur les préférences individuelles. En effet, le désir individuel semble devenir, pour plusieurs nouveaux 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 relations hiérarchiques entre les membres deviennent secondaires. Les joueurs qui ont une orientation postparadigmatique à l'égard des protocoles accordent moins d'importance au respect des scénarios communautaires traditionnels. 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.

Les limites de l'étude

La présente étude a permis de décrire les codes et scénarios sexuels de la communauté BDSM qui semblaient dominants au moment de la période d'observation. Avec ses protocoles distincts des règles sociétales, la culture BDSM forme une sous-culture sexuelle bien établie et bien présente dans la culture *underground* montréalaise. Bien qu'elle contribue à une meilleure connaissance de la communauté BDSM montréalaise, cette étude comporte certaines limites. Ainsi, même si l'ethnométhodologie considère que la subjectivité du chercheur constitue un atout à une étude (Jaccoud et Mayer, 1997), il est possible que les choix des chercheurs (relatifs aux thèmes discutés, personnes abordées, lieux sélectionnés, exemples donnés) témoignent en partie de leur aisance, curiosité et intérêt particuliers. Une présence soutenue dans le milieu BDSM et la recherche d'une saturation des observations ont pu minimiser l'impact de ces biais. De même, même si une approche *emic* a été privilégiée, une immersion complète dans la communauté BDSM a été impossible. La validation des observations et des interprétations auprès des membres de la communauté et d'un comité consultatif a été effectuée sur une base continue pour compenser cette impossibilité.

Aussi, notons que les résultats présentés ne sont pas nécessairement représentatifs de la communauté BDSM montréalaise en son entier, qui compte un nombre important de sous-groupes, ni de la communauté fétiche ou de la communauté cuir. L'observation en profondeur n'a été effectuée qu'à un seul donjon et 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. Il est également possible que certaines pratiques n'aient pas été observées

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. Il est important de noter que la communauté visée est constituée majoritairement de personnes hétérosexuelles. Les réalités décrites ne sont donc pas nécessairement celles des communautés BDSM propres à d'autres sous-cultures (gais et lesbiennes, par exemple). Nous reconnaissons également que depuis les observations, qui se sont déroulées en 2010-2011, il est possible que la communauté ait changé et se soit diversifiée (on reconnaît aujourd'hui, par exemple, une plus grande présence de couples polyamoureux, un nombre grandissant de soirées *queer* et une plus grande intégration de personnes d'orientation homosexuelle aux soirées, etc.). Il est important de rappeler le contexte de l'étude qui, réalisée dans le cadre d'un mémoire de maîtrise, voulait donner un aperçu des codes de la communauté à un moment précis et à un endroit précis. Une étude plus large et incorporant une diversité de sous-groupes serait de mise. Des entretiens avec les joueurs permettraient également de mieux comprendre comment s'articulent ces codes dans leur quotidien et en lien avec différentes caractéristiques personnelles (par ex. orientation sexuelle, contexte relationnel, rôle). Malgré ces limites, cette étude a permis d'identifier des protocoles et des distinctions structurants pour la communauté BDSM qui peuvent servir à orienter les travaux futurs.

Bibliographie

- BARNARD, A., et Spencer, J. (ed.) (2002). *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*, New York : Routledge, 896 pages.
- BOZON, M. (2009). *Sociologie de la sexualité, 2^e édition*, Coll. « Domaines et approches », Paris : Armand Colin, 128 pages.
- BRAME, G., Brame, W. et Jacobs, J. (1993). *Different loving: The world of sexual dominance and submission*, New York : Villard, 560 pages.
- 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, 124 pages.
- CONNOLLY, P. H. (2006). « Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners », *Journal of Psychology & Human Sexuality*, vol. 18, no 1, pp. 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, pp. 25-45.
- DANCER, P. L., Kleinplatz, P. J. et Moser, C. (2006). « 24/7 SM Slavery », *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, pp. 81-101.
- GARFINKEL, H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*, New Jersey : Prentice-Hall, 288 pages.
- GUIDROZ, K. (2008). « 'Are You Top or Bottom?' Social Science Answers for Everyday Questions about Sado-masochism », *Sociology Compass*, vol. 2, no 6, pp. 1766-1782.
- HENKIN, W. A. et Holiday, S. (2003). *Consensual Sado-masochism: How to Talk About It and How to Do It Safely*, California: Daedalus Publishing Company, 290 pages.
- JACCOUD, M. et Mayer, R., (1997). « L'observation en situation et la recherche qualitative », pp. 211-249, dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer et A. P. Pires (dir.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, Montréal : Éditions Gaëtan Morin.
- JAMES, E.L. (2012). *Fifty shades of Grey*, Vintage Books, 528 pages.

- JANUS, S. S. et Janus, C. L. (1993). *The Janus report on sexual behavior*, New York: Toronto J. Wiley, 430 pages.
- KLEINPLATZ, P. J. (2006). « Learning from Extraordinary Lovers: Lessons from the edge », *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2, pp. 325-348.
- KOLMES, K., Stock, W. et Moser, C. (2006). « Investigating Bias in Psychotherapy with BDSM Clients », *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, pp. 301-324.
- LAPERRIÈRE, A., (1997). « Les critères de scientificité des méthodes qualitatives », pp. 365-389, dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer et A. P. Pires (dir.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, Montréal : Éditions Gaëtan Morin.
- LAWRENCE, A. A. et Love-Crowell, J. (2008). « Psychotherapists' Experience with Clients Who Engage in Consensual Sado-masochism: A Qualitative Study », *Journal of Sex & Marital Therapy*, vol. 34, pp. 67-85.
- MOSER, C. (1998). « S/M (Sado-masochistic) Interactions in Semi-Public Settings », *Journal of Homosexuality*, vol. 36, no 2, pp. 19-29.
- NEWMAHR, S. (2008). « Becoming a Sado-masochist: Integrating Self and Other in Ethnographic Analysis », *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 37, no 5, pp. 619-643.
- NEWMAHR, S. (2010). « Rethinking Kink: Sado-masochism as Serious Leisure », *Qualitative Sociology*, vol. 33, pp. 313-331.
- NICHOLS, M. (2006). « Psychotherapeutic Issues with «Kinky» Clients: Clinical Problems, Yours and Theirs », *Journal of Homosexuality*, vol. 50, no 2/3, pp. 281-300.
- NORMAN, J. (1967). *Tarnsman of Gor*, Del Rey.
- POWELL, R. D. (2010). *Bondage and Discipline, Domination and Submission, Sado-masochism (BDSM): Partnerships, Couples, and Health Outcomes*, Thèse de doctorat, Californie: University of Southern California, 146 pages.

- RICHTERS, J., de Visser, R. O., Rissel, C. E., Grulich, A. E. et Smith, A. M. A. (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, pp. 1660-1668.
- SANDNABBA, N. K., Santtila, P., Alison, L. et Nordling, N. (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, pp. 39-55.
- SIMON, W. et Gagnon, J. H. (1986). « Sexual scripts: Permanence and change », *Archives of Sexual Behaviors*, vol. 15, no 2, pp. 97-120.
- SPENGLER, A. (1977). « Manifest sadomasochism of males: Results of an empirical study », *Archives of Sexual Behavior*, vol. 6, no 6, pp. 441-456.
- STILES, B. L. et Clark, R. E. (2011). « BDSM: a subcultural analysis of sacrifices and delights », *Deviant Behavior*, vol. 32, pp. 158-189.
- 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, pp. 17-40.
- WEINBERG, M. S., Williams, C. J. et Moser, C. (1984). « The Social Constituents of Sadomasochism », *Social Problems*, vol. 31, no 4, pp. 379-389.
- 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, pp. 333-346.
- WILLIAMS, D. J. (2009). « Deviant Leisure: Rethinking "The Good, the Bad, and the Ugly" », *Leisure Sciences*, vol. 31, no 2, pp. 207-213.
- WISMEIJER, A.A.J. et van Assen, M.A.L.M. (2013). « Psychological Characteristics of BDSM Practitioners », *Journal of Sexual Medicine*, vol. 10, pp. 1943-1952.
- YOST, M. R. (2009). « Development and Validation of the Attitudes about Sadomasochism Scale », *Journal of Sex Research*, vol. 46, pp. 1-13.