

LES CODES DU BDSM

Le présent document est une adaptation du lexique proposé par Jessica Caruso dans son livre BDSM: Les règles du jeu (2016). Je tiens à la remercier pour son autorisation à travailler à partir de ses recherches!

Les définitions sont présentées sans indicateur de genre ni de rôles (on parlera donc de top et de bottom pour référer aux personnes qui donnent et reçoivent, respectivement, plutôt que de parler de Dominant.e et de soumis.e, voire de Maître.sse et d'esclave/propriété/pet).

À noter que plusieurs terminologies francophones sont peu - voire pas du tout - utilisées, même dans les communautés BDSM francophones. Les anglicismes sont fréquents et généralement mieux compris par les personnes adeptes des pratiques BDSM.

Aftercare: Soins prodigués aux joueur.e.s après une séance de jeu (réponse à ses besoins immédiats: caresses, proximité, chaleur, nourriture, etc.) et parfois retour sur la séance (*debrief*).

Code de sécurité (safe word): Indicateur verbal ou physique utilisé pour évaluer l'état des joueur.e.s et arrêter la scène en cas de besoin - *top* comme *bottom*, quoique plus souvent utilisé par les personnes *bottom*.

Donjon: Lieu de socialisation comportant des meubles et accessoires facilitant les jeux BDSM.

Domdrop: État de fatigue physique et parfois d'abattement affectif chez la personne dominante, qui peut suivre une séance de jeu (voir aussi: *subdrop*).

Douleur érotique: Sensation intense qui, hors du contexte érotique et attendu du jeu, s'apparenterait à de la douleur.

Fétiche (fetish): Érotisation d'une matière, d'un vêtement, d'un objet, d'un comportement ou d'une partie du corps qui n'est pas traditionnellement considérée comme érotique.

Jeux (play): Pratiques qui peuvent être combinées dans les scènes. Proviens du terme anglais *play*, utilisé pour rappeler le côté ludique du BDSM. Voir section "Jeux" pour liste détaillée.

Jouets (toys): Outils utilisés lors des pratiques BDSM. Voir section "Jouets" pour liste détaillée.

Kinky: Caractère de ce qui est hors de l'ordinaire sur le plan sexuel. Se dit d'une pratique, d'une personne, d'un événement. Historiquement: insulte (*slur*) utilisée à l'endroit des personnes sortant de la norme sexuelle hétéro-cisnormative et reproductive, se traduit littéralement par "croche". Le terme dérogatoire a été réapproprié par les communautés pour s'auto-définir.

Limite: Restriction quant aux pratiques admises dans une relation BDSM. Les limites sont discutées entre les parties et validées avant et durant le jeu.

Marque: Trace ou ecchymose laissée sur la peau. Leur intensité en termes de douleur et de temps de guérison varie selon plusieurs facteurs: le type de peau, l'instrument et la force avec laquelle il a été utilisé, l'endroit sur le corps, etc.

LES CODES DU BDSM

Modèles de consentement: Codes de conduite servant de base aux discussions de consentement. Voir section “Modèles de consentement” pour liste détaillée.

Modèles de jeu: Styles relationnels qui régissent les pratiques BDSM entre les joueur.e.s qui y souscrivent. Voir section “Modèles de jeu” pour liste détaillée.

Pratiques: Activités érotiques ou sexuelles. Voir section “Pratiques” pour liste détaillée.

Rôles: Identification d'un joueur à un/des archétype.s précis. Voir section “Rôles” pour liste détaillée.

Scène: Moment délimité dans le temps où chaque participant.e adopte un rôle précis dans le cadre d'un jeu.

Soirée de jeu: Évènement organisé par les membres de la communauté BDSM lors duquel les personnes peuvent arborer leur rôle et jouer devant (ou avec) d'autres adeptes. Se déroule généralement dans un donjon.

Stations: Mobilier ou endroit destiné à la pratique BDSM. Voir section “Stations” pour liste détaillée.

subspace (ou headspace): État de bien-être, de déconnexion et de plénitude après ou pendant une séance intense. Serait le résultat de la forte sécrétion d'endorphines consécutive aux sensations de douleur et de plaisir ressenties lors d'une séance. *Headspace* peut aussi renvoyer à l'état de pleine conscience du rôle joué (*embodiment*), même à l'extérieur d'une séance.

subdrop: État de fatigue physique et parfois d'abattement affectif chez la personne *bottom*, qui peut suivre une séance de jeu (voir aussi: *Domdrop*).

Vanille: Caractère de tout ce qui n'est pas lié au BDSM. Se dit d'une pratique, d'une personne ou d'un événement (peut aussi renvoyer à la partie non-kinky de la vie d'une personne kinky). Dans certaines communautés BDSM, le mot a une connotation négative (renverrait à quelque chose de mondain, ordinaire, ennuyant).

LES CODES DU BDSM

JEUX

Jeu de régression (*age play*) / adolescentilisme / infantilisation: Jeu de rôle qui consiste, pour une personne, à agir comme si elle était adolescent.e (*middle*), ou un.e enfant (*little*). Peut impliquer une dynamique de pouvoir avec un.e joueur.e qui incarne le rôle d'une personne adulte (parent, donneur de soin).

Adult baby diaper lover (ABDL): Jeu de rôle qui consiste à agir comme un très jeune enfant en utilisant des accessoires pour bébé (couches, biberons, sucres, etc.).

Bondage-discipline (BD): Jeu combinant la restriction physique avec le contrôle psychologique de la personne *bottom*.

Bondage japonais (shibari ou kinbaku): Pratique de restriction qui consiste à envelopper le corps de cordes en fibres naturelles de manière à restreindre le mouvement à l'aide de boucles. Pratique souvent considérée comme méditative ou spirituelle.

Bondage Western: Pratique de restriction qui consiste à utiliser des cordes ou attaches naturelles ou synthétiques, plus utilitaire que le bondage japonais et comportant plus de nœuds et/ou d'ancrages..

Cire chaude (*wax play*): Jeu de température utilisant la cire chaude coulée sur le corps.

Contrôle de la sexualité (*denial play*): Jeu où la personne *top* contrôle l'entièreté ou une partie de la sexualité de la personne *bottom* (orgasme, masturbation, pratiques sexuelles).

Jeu d'aiguilles (*needle play*): Pratique qui consiste à insérer de petites aiguilles sous la surface de la peau.

Jeu d'électricité (*electro-play, e-stim, TENS-play*): Pratique qui consiste à stimuler le corps avec des courants électriques de basse intensité ou de l'électricité statique.

Jeu d'urologie (*piss play, watersports, goldenshower*): Jeu qui consiste à utiliser l'urine dans un contexte érotique.

Jeu de genre (*gender play*): Jeu de rôle qui consiste à utiliser des attributs généralement associés au sexe opposé (dans un modèle binaire du genre) dans le but d'altérer son état physique ou psychologique.

Jeu d'impact (*impact play*): Jeu qui consiste à agencer ensemble une variété de pratiques de percussion. Voir section "Pratiques" pour définition de percussion.

Jeu de limites (*edge play*): Regroupement de jeux impliquant un niveau de danger physique, relationnel ou psychologique plus élevé ayant pour but de frôler les limites des personnes impliquées.

Jeu de rôle animal (*pet play*): Jeu de rôle consistant à faire semblant d'être un animal apprivoisé. Les gestes, postures et sons imitent ceux de l'animal choisi, le plus fréquemment un chien (*pup play*), un chat (*kitty play*) ou un poney (*pony play*). Certains jeux de rôle animal concernent des animaux sauvages. Voir section "Modèles de jeu" pour définition du Primal.

LES CODES DU BDSM

Jeu de scatologie (*scat play*): Jeu qui consiste à utiliser la défécation ou les matières fécales dans un contexte érotique.

Jeu de sensations: Jeu de torture érotique qui consiste à provoquer un éventail de sensations sur la peau pour stimuler les sens de la personne *bottom*. Peut aussi impliquer de la privation sensorielle. Voir section "Pratiques" pour définition de privation sensorielle.

Jeu de température (*temperature play*): Jeu de torture érotique qui consiste à utiliser le chaud ou le froid pour stimuler la peau, éveiller les sens et causer une sensation de brûlure.

Jeu de terreur (*terror play*): Jeu de rôle qui consiste à provoquer de la peur chez la personne *bottom*. Peut aussi se jouer dans le cadre d'une scène de chasse (*fear hunt*).

Jeu médical: Jeu où l'on simule un examen médical en scrutant la personne *bottom* à la loupe. Inclut souvent des instruments médicaux: table d'examen, étrières, spéculum, thermomètre, etc.

Lutte et torture érotique (*wrestling and rough body play*): Jeu corporel à plus haute intensité pouvant inclure des scènes de bataille érotique consensuelle et des pratiques de percussion inusitées (coups de poing, de pied, morsure, griffure, etc.).

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

LES CODES DU BDSM

Pratiques

Abrasion: Jeu de sensation qui consiste à frotter la peau avec un outil abrasif, tels un papier sablé, un tampon à récurer, un gant de crin, une pierre ponce, une lime à ongles, une brosse, etc.

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

Asphyxie érotique (*breath play*): Pratique qui consiste à priver d'oxygène une personne dans le but de créer un sentiment de panique ou un quasi-évanouissement, censé entraîner un plaisir sexuel. Peut impliquer des jouets spécialisés (masque à gaz, sac, etc.). L'étranglement à main nue (*choking*) entre dans cette définition, mais est une pratique plus extrême et dangereuse et demande une plus grande connaissance.

Caning: Jeu de percussion à l'aide d'une baguette longue et mince.

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

Dépersonnalisation / Dépréciation: Jeu d'humiliation qui consiste à traiter la personne *bottom* comme si elle n'avait aucune émotion, aucune valeur. Peut aussi s'exprimer par le jeu de rôle animal (*pet play*) ou l'objectification.

Discipline: Pratique qui consiste à entraîner la personne *bottom* de sorte qu'elle agisse comme le souhaite la personne *top*. Se traduit notamment par l'instauration de règles strictes et d'un système de récompenses et de punitions.

Exhibition: Jeu qui consiste à exposer la personne *bottom* dans une position ou un état considéré comme dégradant (exhibition forcée). L'exhibition peut être psychologique, physique ou sexuelle; elle peut être auto-imposée par plaisir également, sans composante d'humiliation mais plutôt par *empowerment*.

Féminisation: Jeu d'humiliation qui consiste à forcer un homme *bottom* à s'habiller ou à agir en femme. La féminisation est considérée comme humiliante par l'homme, ce qui la distingue du travestisme ou du jeu de genre.

Fessée (*spanking*): Jeu de percussion qui consiste à administrer des claques sur le corps (plus souvent: les fesses) de la personne *bottom*, la main nue ou couverte d'un gant.

Figging: Jeu de sensations qui consiste à insérer dans le vagin ou l'anus un morceau de gingembre pelé, ce qui provoque une sensation de brûlure au contact des muqueuses.

Fisting: Insertion de main(s) dans le vagin ou l'anus.

Humiliation: Pratique qui éveille des sentiments de honte, d'embarras, ou de dégradation chez la personne *bottom*. Peut être physique, mentale ou sexuelle. L'humiliation peut être une composante de plusieurs pratiques (féminisation, jeu d'urine, jeux de contrôle, etc.) sans pour autant être inhérente à ces pratiques.

LES CODES DU BDSM

Interrogation: Jeu qui consiste à soutirer une information du *bottom*. Peut être mélangé avec de la torture et de la restriction.

Isolation: Jeu qui consiste à isoler le *bottom* dans une cage, dans un coin de la pièce, dans un garde-robe, etc.

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

Marquage par coupures (*cutting, scarification*): Pratique qui consiste à faire des incisions peu profondes sur la peau avec un scalpel stérilisé de manière à laisser des marques semi-permanentes.

Milking: Jeu d'humiliation et/ou de contrôle qui consiste à évacuer le sperme sans stimulation du pénis par le massage de la prostate de la personne *bottom*, parfois plusieurs fois de suite sans interruption (*forced orgasms*).

Momification: Jeu de restriction qui consiste à enrayer le corps de la personne *bottom* dans un matériau souple de manière à l'empêcher complètement de bouger.

Perçage temporaire: Pratique qui consiste à percer la peau à l'aide d'un outil de perçage qui sera retiré rapidement de sorte que la peau n'aura pas le temps de cicatriser au lieu d'insertion.

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

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

Punition: Correction donnée à la personne *bottom* par la personne *top* qui prétend l'éduquer à la bonne manière d'agir dans le cadre des jeux de discipline.

Restriction: Pratique ayant pour objectif de restreindre physiquement, mentalement ou sexuellement la personne *bottom*.

Supplication (*begging*): Jeu qui consiste à forcer la personne *bottom* à implorer la personne *top* pour avoir accès à ce qu'elle désire.

Suspension: Jeu de restriction qui consiste à maintenir la personne *bottom* totalement ou partiellement au-dessus du sol à l'aide de cordes.

Zipper: Jeu de sensation qui consiste à lier avec de la corde une série de pinces, à poser les pinces sur le corps, puis à tirer sur la corde d'un coup de manière à retirer toutes les pinces au même moment.

LES CODES DU BDSM

JOUETS



Bâillon (*gag*): Objet inséré dans la bouche de la personne *bottom* ou placé dessus pour l'empêcher de parler. Il peut s'agir d'un bâillon-boule en caoutchouc (*ball gag*), d'une muselière, d'un mors, d'une bande autocollante, d'un morceau de tissu ou de tout autre objet sécuritaire.

Barre d'écartement (*spreader bar*): Bâton rigide avec un anneau à chaque extrémité servant à forcer une distance entre les pieds et/ou les mains de la personne *bottom*.



Ceinture de chasteté (*chastity belt/device*): Dispositif couvrant les organes génitaux et permettant à la personne *top* de contrôler la sexualité (génitale) de la personne *bottom*. Peut comporter une serrure à clé.



Collier de soumission (*collar*): Objet porté au cou en signe de soumission et d'appartenance à une personne dominante.



Cravache (*crop*): Outil constitué d'une baguette rigide au bout de laquelle est fixée une petite languette de cuir flexible.

Dragon tail: Outil constitué d'un long triangle de tissu roulé sur lui-même à sa base et fixé à une poignée.



Fouet: Outil comportant un corps flexible en cuir tressé attaché à une poignée, qui s'étire sur plusieurs mètres en s'affinant.

Harnais: Dispositif servant à restreindre les mouvements d'une partie du corps (tête, bras, jambes, torse, organes génitaux).



Laisse: Attachée au cou de la personne *bottom*, servant à la diriger; peut impliquer une composante d'humiliation.

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



Palette (*paddle*): Outil rigide constitué d'une section plate rattachée à une poignée.

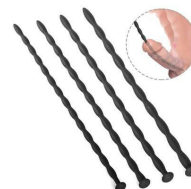
LES CODES DU BDSM

Roue de Wartenberg (*pinwheel*): Roulette à pics qui crée une série de petits pincements sur la peau.



Slapper: Outil constitué d'une languette flexible attachée à une poignée, semblable à la palette.

Sonde (*sounding*): Cylindre permettant de dilater ou d'explorer l'urètre.



Transcutaneous electrical nerve stimulation (*TENS*): Instrument qui envoie des courants électriques de basse fréquence dans les nerfs et les muscles à l'aide d'électrodes collées sur la peau, ce qui engendre des spasmes musculaires.

Violet wand: Baguette utilisée lors d'un jeu d'électricité qui envoie de l'électricité statique à la surface de la peau à travers divers embouts de verre ou de métal.



STATIONS



Banc de fessée (*spanking bench*): Station de jeu constituée d'un banc à chevaucher, généralement agrémenté d'appuis de part et d'autre pour soutenir les jambes et comprenant des attaches. Normalement, le banc de fessée permet un accès facile aux fesses de la personne *bottom*.

Croix de Saint André (*St Andrew's cross*): Station de jeu constituée de deux planches installées de manière à former un "X". Souvent capitonnée de cuir, elle comporte des anneaux placés à la hauteur des mains et des pieds pour attacher la personne *bottom*.



Vacuum bed (aussi connu sous le diminutif *vacbed*): Dispositif constitué de deux draps de latex scellés maintenus par un cadre rigide. Sert à immobiliser une personne en aspirant l'air entre les draps.

LES CODES DU BDSM

RÔLES

Bottom: Rôle adopté par la personne qui apprécie recevoir les sensations offertes par le jeu BDSM dans le cadre d'une séance. Se dit d'une personne soumise ou esclave, ou en contexte de démo ou de pratique. (Voir: *Top*)

Brat: Personne *bottom* souvent très masochiste qui provoque la personne *top* pour se faire punir. Elle aime défier celle qui domine et tente de contrôler la scène malgré l'adoption d'un rôle de soumis.e. Mal vu par les traditionalistes.

Dominant.e: Rôle adopté par la personne qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir. La personne dominante a un contrôle physique, mais aussi mental et émotionnel sur la personne soumise.

esclave: Rôle adopté par la personne qui appartient entièrement à son Maître. L'esclave renonce à ses droits, à ses désirs, à son pouvoir et à son contrôle sur des aspects de sa vie qui sont négociés entre les parties.

Joueur.e protocolaire: Se dit d'un individu pratiquant un jeu axé sur le protocole relationnel, c'est-à-dire comportant un grand nombre de règles servant à marquer la différence de pouvoir entre les personnes impliquées.

Kinkster: Rôle souple adopté par une personne qui aime ce qui est *kinky*. Peut avoir une connotation négative dans certaines communautés BDSM en renvoyant aux personnes qui ont une curiosité pour les pratiques mais ne s'y identifient pas.

Maître: Rôle adopté par la personne qui maîtrise l'art de la domination, classiquement mais non exclusivement dans le cadre de la relation Maître-esclave.

Masochiste: Rôle adopté par la personne qui apprécie recevoir des sensations de douleur érotique.

Moniteur de jeu (*dungeon master, dungeon monitor ou DM*): Personne qui a la responsabilité d'assurer que les jeux ayant cours dans une soirée de jeu soient sécuritaires, tant au niveau physique et psychologique qu'hygiénique. Souvent une personne expérimentée qui a suivi une formation spécifique.

soumis.e: Rôle adopté par la personne qui renonce au contrôle dans une scène.

Switch: Rôle adopté par une personne qui peut aussi bien assumer un rôle de domination que de soumission.

Top: Rôle adopté par la personne qui assume le contrôle dans une situation d'échange de pouvoir. Se dit de la personne Dominante ou Maître.sse.

LES CODES DU BDSM

MODÈLES DE CONSENTEMENT

Liste de limites: Liste énumérant toutes les pratiques BDSM qui sont cotées par la personne quant à leur acceptabilité. Sert de base à la discussion de consentement avant le jeu.

Non-consentement consenti (*consensual non-consent, CNC*): Situation où un consentement temporaire est donné par la personne *bottom* pour des actions qui surpassent les limites négociées, et qui seraient donc normalement refusées par celle-ci. Pratiqué uniquement par des personnes expérimentées ou qui se connaissent très bien.

En ordre chronologique d'apparition dans les communautés:

***Safe, sane and consensual (SSC)*:** Modèle de consentement servant principalement à faire la distinction entre les pratiques BDSM et les préjugés d'abus et de violence associées à celles-ci par les non-pratiquant.e.s.

***Risk-aware consensual kink (RACK)*:** Modèle de consentement plus réaliste et prescriptif que le premier, mettant de l'avant la conscience du risque que doivent avoir les joueur.e.s.

***Personal responsibility in informed consensual kink (PRICK)*:** Modèle de consentement qui implique de prendre responsabilité de l'apprentissage nécessaire à la réduction des risques des pratiques, peu importe le rôle (*top, bottom, Dominant.e, soumis.e, etc.*).

***Caring, Communication, Consent, Caution (4C)*:** Modèle de consentement qui conserve les concepts-clé des modèles précédents en y introduisant les notions de soutien et relationnelles, ainsi qu'en mettant de l'avant les habiletés requises (communication).

MODÈLES DE JEU

24/7: Domination/soumission à temps plein où les joueur.e.s sont toujours dans leur rôle.

Domination-soumission (D/s): Régime d'échange de pouvoir entre une personne Dominante et une personne soumise.

Contrôle mental (*mindfuck*): Pratique psychologique consistant à déstabiliser, à manipuler ou à créer intentionnellement de la confusion dans l'esprit de la personne *bottom*. Vise à causer chez la personne *bottom* un sentiment d'excitation, d'anticipation, de peur ou d'humiliation.

Primal: Style de jeu qui implique généralement 1- un effacement plus ou moins important des règles et conventions sociales (dans les limites du consentement entre les joueur.e.s); 2- l'utilisation de cognitions instinctives; 3- l'adoption d'un comportement primitif (animal sauvage ou humain préhistorique); 4- l'importance du sensoriel et corporel (*embodiment*).

Protocole: Ensemble de règles qui régulent les interactions entre les personnes et indiquent les devoirs et obligations des joueur.e.s, en fonction de leurs rôles.