

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

UN JEU « LIBÉRATEUR ET AMUSANT » : L'EXPÉRIENCE DES HOMMES GBQ
ADEPTES DE LA PRATIQUE DU PUPPY PLAY DANS LA RÉGION DE MONTRÉAL

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

MAÎTRISE EN SEXOLOGIE

PAR

JEAN-NICOLAS GRANGER

OCTOBRE 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait pas vu le jour sans le soutien et les conseils de plusieurs personnes qui ont cru en moi et m'ont permis de progresser continuellement jusqu'à l'achèvement de mon projet de maîtrise.

Tout d'abord, je tiens donc à remercier mes directrices Denise et Jessica pour votre encadrement, chacune à votre couleur, qui m'a permis d'enrichir mes connaissances et mes habiletés en tant que chercheur. Merci pour votre patience et d'avoir cru en mes capacités face aux défis que j'ai dû affronter.

Ensuite, je tiens à remercier tous les participants de mon étude qui ont été si généreux dans leurs entretiens. Merci de vous être ouverts en toute confiance à moi pour me faire découvrir le *Puppy play* à travers vos expériences. Sans cette ouverture, ce mémoire n'existerait pas! Votre résilience, votre passion et la beauté de vos expériences m'ont touché.

Je tiens finalement à remercier mes ami·es qui ont été présent·es, pour vos bons mots, vos encouragements, votre patience envers mes doutes ainsi que mon humeur changeante. Sans votre soutien, de près ou de loin, je n'aurais pas complété ce mémoire.

DÉDICACE

À toutes les personnes pour qui le sujet fait grimacer...
Pour les intervenant·es sans connaissances sur cet érotisme
du BDSM, mais surtout, à tous mes amis adeptes du *Puppy*
play et pour la communauté *Puppy* de Montréal, ce
mémoire est pour vous!

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
DÉDICACE	iii
LISTE DES FIGURES	vii
LISTE DES TABLEAUX.....	viii
RÉSUMÉ	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE	3
CHAPITRE 2 ÉTAT DES CONNAISSANCES	10
2.1 Définition du <i>Puppy play</i>	10
2.2 Le <i>Puppy play</i> selon la littérature grise	11
2.2.1 Les rôles et les dynamiques de pouvoir	12
2.2.2 Les diversités du jeu dans le <i>Puppy play</i>	14
2.3 Les études empiriques et le <i>Puppy play</i>	15
2.3.1 L'origine du <i>Puppy play</i>	15
2.3.2 Les trajectoires menant au <i>Puppy play</i>	16
2.3.3 Le <i>Puppy play</i> : Sexuel ou non sexuel?	16
2.3.4 Le sens, les motivations et les effets potentiels à s'engager dans le <i>Puppy play</i>	19
2.3.5 L'utilisation des médias sociaux dans le <i>Puppy play</i>	21
CHAPITRE 3 CADRE CONCEPTUEL	23
3.1 Staci Newmahr: Érotisme et loisir sérieux	23
3.2 La théorie des scripts sexuels	25
3.2.1 Les scripts culturels	26
3.2.2 Les scripts interpersonnels	27
3.2.3 Les scripts intrapsychiques	27
3.2.4 Le paradigme et le post-paradigme.....	28
CHAPITRE 4 MÉTHODOLOGIE	30
4.1 Méthodologie qualitative exploratoire et descriptive	30
4.2 Population à l'étude et participants	31
4.2.1 Critères d'inclusion.....	31
4.2.2 Échantillonnage	31

4.2.3	Techniques de recrutement	31
4.2.4	Description de l'échantillon	32
4.3	Outil de collecte des données : L'entretien non-dirigé.....	36
4.3.1	Guide d'entretien	36
4.3.2	Procédure	37
4.4	Méthode d'analyses des données : L'analyse thématique.....	38
4.4.1	Critères de scientificité	39
4.5	Considérations éthiques.....	40
CHAPITRE 5 RÉSULTATS		42
5.1	Le <i>Puppy play</i> et ses aspects centraux.....	42
5.1.1	Une pratique munie d'un vocabulaire distinctif	42
5.1.2	Une pratique accessible par plusieurs voies d'entrée	43
5.1.3	Des séances de jeu avec des styles diversifiés	45
5.1.3.1	Les séances de jeu ludiques et sociales	45
5.1.3.2	Les séances de jeu sexualisées et/ou avec l'inclusion d'érotisme du BDSM	49
5.1.3.3	Les séances de jeu avec un style protocolaire.....	51
5.1.4	Sécurité, utilité et esthétique : Les trois piliers d'un équipement optimal.....	52
5.1.5	Un élément essentiel pour jouer : Les partenaires de jeu.....	54
5.1.5.1	La sélection des partenaires de jeu : Une équation de critères multiples.....	54
5.1.5.2	La connexion à une communauté comme mécanisme de rencontre de partenaires de jeu	55
5.1.5.3	L'influence des relations sur les ententes de jeu.....	56
5.1.6	Les rouages du pouvoir : Une structure enracinée dans la communauté.....	57
5.1.6.1	Une dynamique de pouvoir inspirée de l'alphabet grec.....	58
5.1.6.2	Les rôles exclusivement Dominants : <i>Handler</i> , Maître et Dresseur	61
5.1.7	Une pratique permettant d'être le meilleur de soi-même	62
5.1.7.1	Des normes déterminant le choix du nom de joueur.....	63
5.1.7.2	Une personnalité qui se développe par l'expérience et les joueurs côtoyés	64
5.1.7.3	La dualité de l'identité humaine et de l'identité de joueur	65
5.2	Les bienfaits sur le bien-être psychologique et social des adeptes.....	68
5.2.1	L'état d'esprit altéré : Le <i>pupspace</i>	68
5.2.2	Une stratégie de déconnexion pour faire face à l'adversité	71
5.2.3	La création de liens, d'un sentiment d'appartenance et d'une connexion profonde à l'autre	73
CHAPITRE 6 DISCUSSION		76
6.1	Synthèse des résultats.....	76
6.2	Interprétation des données.....	82
6.2.1	La place des scripts sexuels dans la communauté <i>puppy</i> Montréal	82
6.2.2	L'application paradigmatique et post-paradigmatique des scripts sexuels du <i>Puppy play</i>	85
6.2.3	Le <i>Puppy play</i> vu sous la lunette du loisir sérieux	87

6.3 Implications pratiques de l'étude	88
6.4 Limites de l'étude.....	89
CONCLUSION.....	91
ANNEXE A AFFICHE DE RECRUTEMENT.....	93
ANNEXE B FORMULAIRE DE CONSENTEMENT.....	94
ANNEXE C QUESTIONNAIRE SOCIO-DÉMOGRAPHIQUE	100
ANNEXE D MESSAGE EN CAS DE REFUS.....	102
ANNEXE E GUIDE D'ENTRETIEN	103
ANNEXE F CERTIFICATION DU CERPE	105
BIBLIOGRAPHIE.....	107
GLOSSAIRE DE LA COMMUNAUTÉ PUPPY DE MONTRÉAL.....	115

LISTE DES FIGURES

Figure 5.1 Hiérarchie hypothétique « classique » d'une meute	59
Figure 5.2 Hiérarchie hypothétique d'une meute sans <i>Handler</i> ou Maître.....	59

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 4.1 Caractéristiques socio-démographiques des participants (N=7)	34
Tableau 4.2 Caractéristiques des participants liées au <i>Puppy play</i> (N=7)	35

RÉSUMÉ

Le *Puppy play* est un jeu de rôle comportemental appartenant au BDSM, où un joueur prend le rôle d'un chiot (*puppy*) tandis qu'un autre joueur prend le rôle d'un Maître ou d'un *Handler*. Cet érotisme est principalement pratiqué par des hommes gais, bisexuels et queers. Bien que sa hausse de popularité dans les dernières années ait suscité l'intérêt de chercheurs britanniques, aucune donnée sur cet érotisme n'existe au Québec. Les scripts sexuels et l'organisation socio-sexuelle de cette sous-culture sont peu, voire pas documentés. Afin de combler ce vide de connaissances, une étude qualitative exploratoire par entretiens non-dirigés a été menée auprès de 7 hommes GBQ adeptes du *Puppy play* dans la région de Montréal. Elle vise plus particulièrement à 1) comprendre comment la pratique est vécue par les adeptes, 2) identifier les normes sociales de la sous-culture/communauté *puppy* de Montréal, 3) comprendre le rôle que joue la pratique dans la vie des adeptes. L'analyse thématique des données identifie 7 éléments clés dans l'érotisme du *Puppy play* : 1) le vocabulaire propre à l'érotisme, 2) les trajectoires menant à la pratique, 3) la variété des styles de jeu, 4) l'équipement de jeu et ses fonctions, 5) les partenaires de jeu, 6) les rôles et les dynamiques de pouvoir et 7) les bienfaits psychologiques et sociaux de pratiquer le *Puppy play*. Utilisant la théorie des scripts sexuels et le concept du loisir sérieux de Staci Newmahr (2010), les données soulignent l'aspect communautaire du *Puppy play* à Montréal organisé autour de la transmission et l'application des scripts sexuels au sein de cette communauté. Cette pratique correspond aux critères du loisir sérieux.

Mots clés : *Puppy play*, *Pup play* communauté *puppy*, érotisme, BDSM, scripts sexuels, loisir sérieux, hommes GBQ

ABSTRACT

Puppy play is a behavioral role-playing game that is part of BDSM, where one player takes on the role of a puppy while another player takes on the role of a Master or Handler. This eroticism is mainly practiced by gay, bisexual, and queer men. Although its rise in popularity in recent years has attracted the interest of British researchers, no data on this erotic practice exists in Quebec. Sexual scripts and the socio-sexual organization of this subculture are poorly documented. To address this knowledge gap, an exploratory qualitative study using non-structured interviews was conducted with 7 GBQ men who are practitioners of Puppy play in the Montreal area. It aims specifically to 1) understand how the practice is experienced by practitioners, 2) identify the social norms of the puppy subculture/community in Montreal, 3) understand the role that the practice plays in the lives of practitioners. Thematic analysis of the data identifies 7 key elements in the eroticism of Puppy play: 1) the vocabulary specific to this erotic practice, 2) the trajectories leading to the practice, 3) the variety of play styles, 4) play equipment and its functions, 5) play partners, 6) roles and power dynamics and 7) the psychological and social benefits of practicing Puppy play. Using sexual script theory and Staci Newmahr's (2010) concept of serious leisure, the data highlights the communal aspect of Puppy play in Montreal organized around the transmission and application of sexual scripts within this community. This practice meets the criteria of serious leisure.

Keywords: *Puppy play*, *Pup play*, *puppy community*, eroticism, BDSM, sexual scripts, serious leisure, GBQ men

INTRODUCTION

Malgré ce qu'on peut penser, les pratiques BDSM gagnent en popularité dans la société depuis les dernières décennies (Joyal, Cossette et Lapierre, 2015; Joyal et Carpentier, 2017). Bien que la grande sous-culture soit de plus en plus étudiée et que la communauté montréalaise ait été décrite de façon détaillée par Caruso (2012), plusieurs sous-cultures dans ce terme parapluie restent encore inexplorées. C'est sans doute la montée de la visibilité du *Puppy play* dans les dernières années (Wignall et McCormack, 2017) et la sortie du documentaire *Secret Life of the Human Pups* (2016) au Royaume-Uni qui ont motivé quelques chercheurs britanniques à se pencher sur cette pratique. Le *Puppy play* ou *pup play* fait référence à un jeu de rôle comportemental où des humains adoptent des caractéristiques imitant le comportement de chiots (Wignall et McCormack, 2017). Généralement perçue comme une activité sexuelle *kinky*, la pratique implique que des adeptes vont généralement adopter un rôle de soumission, imiter la posture d'un chien et porter un collier et/ou d'autres équipements qui sont associés à la possession d'un chien (Wignall et McCormack, 2017).

Si ces premières recherches empiriques sur le *Puppy play* ont donné une visibilité à la pratique en terres britanniques, ses membres en terre québécoise n'ont encore jamais fait l'objet d'études. Ainsi, il devient justifié de s'interroger sur ce qu'est le *Puppy play* et la façon dont il est pratiqué, particulièrement chez les hommes gais, bisexuels et queers (GBQ) puisqu'ils représentent la population au cœur de cet érotisme (Langdridge et Lawson, 2020). En ce sens, quels sont le vécu et les expériences des hommes GBQ qui pratiquent le *Puppy play* à Montréal? C'est dans une visée de recherche exploratoire que cette étude tentera de répondre à cette question en documentant les expériences de jeu des adeptes, les éléments clés qui composent le *Puppy play* et les bienfaits qu'ils en retirent.

Ce mémoire se divisera en six chapitres. Le premier chapitre établit la problématique du manque de connaissances sur l'érotisme du *Puppy play* justifiant l'importance d'étudier cette pratique. Le second chapitre fait l'état des connaissances actuelles autour du sujet, dans un premier temps, à l'aide de la littérature grise composée de livres écrits par des adeptes, et dans un second temps, avec les quelques recherches empiriques qui portent sur l'exploration de la pratique *kinky* du *Puppy play*, les motivations des personnes pratiquant le *Puppy play*, l'histoire et la culture du *Puppy play*,

la communauté *Pup* Twitter et une enquête communautaire auprès des personnes pratiquant le *Puppy play*. Le troisième chapitre présente le cadre conceptuel qui regroupe la présentation des concepts de l'érotisme et du loisir sérieux de Staci Newmahr (2010), suivis de la description de la théorie des scripts sexuels de Simon et Gagnon (1987). Dans le quatrième chapitre, la méthodologie de recherche est explicitée afin de détailler les différentes démarches qui ont été entreprises pour la réalisation de l'étude. Le cinquième chapitre présente les résultats des 7 entretiens semi-dirigés et le sixième chapitre discute plus largement des résultats en parallèle avec les concepts et les assises théoriques du cadre conceptuel. Les retombées et les limites de l'étude sont également présentées dans ce chapitre.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE

Au cours des dernières décennies, la société occidentale a été témoin d'une évolution significative dans la manière dont elle perçoit et aborde la sexualité humaine (Treas, Lui, et Gubernskaya, 2014). Une transformation notable réside dans l'acceptation croissante de ce qui est souvent qualifié de *kink* ou de pratiques BDSM¹. Effectivement, les *kinks* ou les pratiques BDSM englobent un large éventail d'intérêts et de comportements érotiques non normatifs ou suscitant des émotions positives (Sprott et coll.2021). Sprott (2020) explique que ces intérêts et ces comportements comprennent entre autres :

[...] l'érotisation de sensations intenses (p. ex. la douleur), l'érotisation des dynamiques des différences de pouvoir interpersonnels, la fascination et l'excitation durable avec des stimuli sensoriels spécifiques incluant des parties du corps précises ou des objets inanimés (p. ex. le fétichisme), les jeux de rôles érotiques ou encore des activités érotiques qui induisent un état de conscience accru ou modifié. (p. 1, traduction libre)

Caruso (2012), qui a effectué une recherche sur le BDSM consensuel *mainstream*, le définit comme suit :

Un jeu, une mise en scène où les personnes adoptent un rôle prédéterminé et participent à des séances encadrées dans le temps où il y a généralement une personne qui donne et une personne qui reçoit des sensations de douleur ou des scénarios d'échange de pouvoir s'appliquant à des activités consensuelles variées et s'imposant même comme une sous-culture (p.7).

¹ Le BDSM est un acronyme se divisant en sous-catégorie (*BD = Bondage et Discipline, D/s= Domination et soumission, SM = Sadisme et Masochisme*) (Caruso, 2012; Sprott et Berkey, 2015; Waldura et coll., 2016). Historiquement, il existe plusieurs termes qui ont été utilisés pour parler du BDSM comme : « sadomasochisme », « S/M », « SM », « S&M », « D/s » etc. Les adeptes du BDSM peuvent aussi s'identifier comme « *Kinksters* » ou personnes ayant des « *kinks* » (Lindemann, 2012; Newmahr, 2011; Weiss, 2011). Afin d'éviter la confusion, à travers ce mémoire, le terme « diversité des érotismes » est utilisé puisqu'il englobe toutes les pratiques érotiques sortant du cadre de la sexualité vanille. En ce sens, les termes BDSM et *kinks* dans cette recherche sont interchangeables.

Ce changement d'attitude s'accompagne d'une augmentation spectaculaire de représentations du BDSM dans la culture populaire, notamment en littérature et cinéma (p. ex. Cinquante nuances de Grey), ce qui a contribué à populariser cette pratique et à la rendre plus visible (Glyde, 2015).

Dans les milieux concernés, il est usuel d'opposer les pratiques BDSM au concept de la sexualité « vanille ». La sexualité vanille fait référence aux activités sexuelles conventionnelles qui sont en concordance avec une sexualité représentant les normes sociales dominantes soit tous les actes sexuels qui n'incluent pas de pratiques de kink, BDSM ou fétichisme. (Banbury et al., 2022). Typiquement, cela n'inclut donc que les relations orales, vaginales et/ou anales. On remarque dans les travaux récents sur les pratiques sexuelles que les pratiques s'inscrivant dans la diversité des érotismes gagnent en popularité. Dans une étude de Holvoet et coll. (2017), utilisant un échantillon représentatif de la population belge ($n = 1027$), 47% de leur échantillon affirme avoir déjà pratiqué des activités BDSM au cours de leur vie, dont 13 % qui s'engagent dans des activités BDSM sur une base régulière et 8% qui s'identifient comme étant des adeptes du BDSM. De plus, 23 % de l'échantillon affirme avoir eu des fantasmes *kinky* et/ou BDSM sans jamais les avoir actualisés. Des résultats similaires sont également observés au Québec. Joyal, Cossette et Lapierre (2015), rapportent que 47 % des femmes et 60 % des hommes ($n = 1516$) affirment avoir eu des fantasmes de domination envers une autre personne, 52 % des femmes et 46 % des hommes des fantasmes d'être attaché·e et 37 % des femmes et 21 % des hommes des fantasmes d'être fessé·e ou fouetté·e. Toujours au Québec, Joyal et Carpentier (2017) observent que 34 % des participant·es ($n = 1040$) ont déjà eu des comportements paraphiliques² (voyeurisme, fétichisme, masochisme, etc.) à un moment dans leur vie, que 14 % s'engagent souvent dans des pratiques masochistes et que 3 % s'engagent dans des pratiques sadiques. Les auteurs en concluent que le *kink* est plus normal que paraphilique. Cet intérêt pour la diversité des érotismes explique sans doute l'intérêt croissant pour ces questions au sein des recherches scientifiques. Ceci témoigne d'une évolution significative tant par la quantité de recherches sur le sujet que par la façon dont les pratiques sexuelles alternatives sont étudiées et comprises (Giami, 2015).

² Le terme paraphilique a été conservé ici uniquement pour respecter de façon précise le vocabulaire utilisé dans l'étude mais nous reconnaissons qu'il s'agit d'un terme médical lié au DSM qui est ou qui peut être pathologisant.

Le BDSM est devenu un sujet de recherche sérieux et populaire dans divers domaines académiques, comme la psychologie, la sociologie, la sexologie et les études de genre (Blais et Lévy, 2018), permettant de faire évoluer les croyances. Plusieurs études ont montré que les adeptes du BDSM ne présentent pas plus de troubles de santé mentale que la norme, et que dans certains contextes, la pratique du BDSM permet d'améliorer la santé mentale plutôt que d'être l'expression d'un processus psychopathologique (Barker et coll., 2008; Connolly, 2006; Gemberling et coll., 2015; Lindemann, 2011; Newmahr, 2010; Nichols, 2006; Pillai-Friedman et coll., 2015; Richters et coll., 2008; Roberts et coll., 2005; Speciale et Khambatta, 2020; Wignall et coll., 2022; Wismeijer et Assen, 2013). D'ailleurs, Moser (2018) est d'avis que le terme paraphilie a très peu d'utilité pour parler des érotismes consensuels, puisqu'il part d'une prémisse que ces érotismes sont perçus et jugés déviants avant même d'en avoir fait leur évaluation. De plus, Berman et Fish (2024) affirment qu'il y a une croissance de recherches visant à mieux comprendre les compétences culturelles requises en thérapie, pour traiter des personnes de différentes orientations et expressions sexuelles.

Ensuite, au-delà de cet engouement de vouloir lier ou éloigner le BDSM des troubles de santé mentale, les plus récentes recherches scientifiques ont pris différentes directions. Bien entendu, des études ont cherché tout d'abord à mieux définir ce qu'est le BDSM. Certaines études ont conclu que les *kinks* relèvent de l'ordre de l'orientation sexuelle, puisqu'ils sont vus comme étant bien plus qu'une simple gratification libidinale et qu'ils vont au-delà du plaisir corporel en touchant directement un pan identitaire des personnes qui les pratiquent (Moser, 2016; Savin-Williams, 2014; Sprott et Williams, 2019). Le BDSM a également offert un terrain fertile pour l'étude des dynamiques de pouvoir et de contrôle dans les relations humaines. En examinant les interactions entre les participant·es, les recherches ont permis de mieux comprendre la négociation du consentement (Bennett, 2018; Beres et MacDonald, 2015; Dunkkley et Brotto, 2020; Fanghanel, 2020; Holt, 2016; Pitagora, 2013), le plaisir et les limites du jeu érotique (Faccio et coll., 2014; Simula, 2019; Sprott et coll., 2021; Wuys et coll., 2020) et les manifestations de la domination et de la soumission (Caruso, 2012; Newmahr, 2010; Newmahr, 2011; Newmahr, 2014; Petrucci, 2022). Cette exploration des dynamiques de pouvoir contribue à enrichir notre compréhension des relations interpersonnelles et de la construction sociale du désir.

Malgré ce tournant scientifique, le BDSM est encore aujourd'hui marginalisé, stigmatisé et vu par certain·es comme étant pathologique (Moser et Keinplatz, 2020) dû au fait qu'historiquement, il était considéré comme étant causé par une maladie mentale, une pathologie ou des complications survenues durant l'enfance et qu'on l'associait à un trouble paraphilique (Brown et coll., 2020). Cette vision est encore répandue et il n'est pas rare que les professionnel·les en santé mentale pathologisent l'attraction érotique envers le BDSM et les *kinks* (Hughes et Hammack, 2019). Barker et coll. (2008) argumentent plutôt en expliquant que c'est l'inclusion des pratiques BDSM comme le sadisme et le masochisme dans le DSM-IV-TR qui cause de la détresse aux adeptes du BDSM. En effet, les tabous entourant les pratiques BDSM dans la société font en sorte que lorsque l'on est impliqué dans ces érotismes, cela cause probablement une détresse significative ou une altération temporaire du fonctionnement, précisément en raison de la stigmatisation, de la discrimination, de l'intolérance sociale et des préjudices associés aux pratiques BDSM (Barker et coll., 2008). Heureusement, les études récentes permettent d'éduquer la population et les professionnel·les quant à ce que le BDSM est réellement et d'ainsi diminuer graduellement la marginalisation vécue par ces adeptes. Cependant, certaines sous-cultures du BDSM sont encore très peu étudiées.

Le BDSM est un terme parapluie qui regroupe des pratiques différentes, mais surtout des communautés différentes. Or, certaines sous-cultures du BDSM sont très peu étudiées et c'est le cas du *Puppy play*. Les jeux d'animaux (*animal play*)³ sont une sous-catégorie de jeu s'inscrivant dans les jeux D/s⁴. Ils se sous-divisent en plusieurs sous-catégories telles que les jeux de poney (*Pony play*)⁵, les jeux de chatons (*Kitty play*)⁶ et les jeux de chiots (*Puppy play*)⁷, pour ne nommer que les plus populaires. Pourtant, tout comme le BDSM, le *Puppy play* est un érotisme qui a

³ L'*animal play* est un érotisme fétichiste qui consiste à s'habiller et à se comporter comme un animal. C'est un jeu de rôle animal pratiqué le plus souvent dans des soirées BDSM entre un·e soumis·e et un·e Dominant·e où il est possible de porter des accessoires pour entrer dans son rôle respectif.

⁴ D/s = Acronyme pour représenter les jeux de Domination et de soumission.

⁵ Le *Pony play* est un érotisme qui s'inscrit dans l'*animal play*. Il s'agit d'un jeu de rôle où les joueur·euses adoptent les rôles de poneys ou de Dresseur·euses de chevaux dans une relation entre Dominant·e et soumis·e.

⁶ Le *Kitty play* est un érotisme qui s'inscrit dans l'*animal play*. Il s'agit d'un jeu de rôle où les joueur·euses adoptent les rôles de chatons ou de Maître·esses de chat dans une relation entre Dominant·e et soumis·e.

⁷ Le *Puppy play* est un érotisme qui s'inscrit dans l'*animal play*. Il s'agit d'un jeu de rôle où les joueur·euses adoptent les rôles de chiots ou de Maître·esses de chien dans une relation entre Dominant·e et soumis·e.

remarquablement gagné en popularité ces dernières années à l'occasion de reportages, de visibilité et d'images parus dans les médias (Wignall et McCormack, 2017). Sur le web, par exemple, plusieurs sites internet tels que 1) pupplay.info 2) puphood.co.uk 3) pupspace.net et 4) jet-pup.com font la promotion de l'érotisme et expliquent en quoi il consiste. Le documentaire *Secret life of the Human Pups* (2016), produit au Royaume-Uni, a permis de démystifier la pratique et de montrer à quoi ressemble la vie de plusieurs adeptes de l'érotisme du *Puppy play*. Au Québec, on peut également observer cette popularité pour cet érotisme par la présence de *puppies*⁸ dans le défilé de Fierté Montréal, par des soirées dédiées dans les donjons, des sections d'accessoires dédiées à la pratique dans différentes boutiques BDSM (Alphainu, 2020), par des entrevues d'adeptes réalisées dans les médias comme celle conduite par Marc Labrèche dans l'émission: *Un phare dans la nuit* (2020) et par le livre: *Puppy-play*, publié par un adepte, Alphainu, impliqué dans cette communauté. De plus, un groupe Facebook consacré à l'érotisme dans la région de Montréal, rassemblant plus de 1300 membres, célèbre cette année son dixième anniversaire d'existence.

Nonobstant cette montée de popularité pour le *Puppy play*, la seule fois avant 2017 où l'érotisme a été étudié dans la littérature scientifique, la pratique avait été dépeinte comme une forme de zoophilie⁹ (Aggrawal, 2011). En contrepied à cette vision pathologisante, Lawson et Langdridge (2020), des chercheurs britanniques, ont écrit sur l'origine, les racines et l'évolution de la pratique du *Puppy play*. Lawson et Langdridge (2019) ont aussi cherché à mieux comprendre l'appel motivationnel de l'érotisme par l'analyse des expériences des personnes qui s'engagent dans le *Puppy play*. De leur côté, Wignall et McCormack (2017) ont proposé un cadre conceptuel pour de futures recherches en classant l'érotisme sous 3 angles différents en fonction du contexte dans lequel il est pratiqué, c'est-à-dire : 1) la pratique vue comme étant un *kink*, 2) la pratique vue comme une activité sexuelle puis 3) la pratique comme un loisir de nature sexuelle. Dans une publication subséquente, Wignall et coll. (2022) expliquent que l'érotisme est mieux vu sous une lunette d'activité socio-sexuelle, que l'identité sociale et de joueur·euse est centrale dans la

⁸ Il s'agit de joueur·euses pratiquant l'érotisme du *Puppy play* adoptant le rôle de chiots / chiens.

⁹ Il s'agit « d'un attachement émotionnel aux animaux qui est liée à une préférence pour les animaux comme des partenaires sexuels ou qui comprend une activité sexuelle » (Miletski, 2001, p. 149-150 traduction libre).

pratique et que la majorité de ses adeptes affirment percevoir une amélioration de leur santé mentale.

Cependant, malgré ces champs de recherches pertinents, il semble que la compréhension détaillée de ce que la pratique implique réellement dans toutes ses formes, en dehors du contexte sexuel possible, soit passée sous silence. Peu d'efforts ont été déployés pour examiner de près les aspects spécifiques du *Puppy play*, ses différentes composantes, ses manifestations, ses scripts sociaux et ses implications pour les personnes qui le pratiquent. Actuellement, ce qui permet de saisir quelques nuances et formes de l'érotisme, c'est une chronique écrite par Urbania¹⁰ intitulée *Un samedi chez les puppies* (2024), où un chroniqueur a assisté à une journée en compagnie de plusieurs adeptes pour observer la scène et échanger avec eux, ainsi que le livre qu'a écrit Alphainu (2020). Nous en savons encore très peu sur l'univers entourant cet érotisme, et encore moins au Québec, où il est probable que les conclusions des études britanniques ne s'appliquent pas étant donné les possibles différences socioculturelles. Ainsi, une multitude de questions restent sans réponses, par exemple : Quels sont les codes spécifiques utilisés au sein de cette communauté? Existe-t-il un langage particulier propre au *Puppy play*? Comment ce langage se reflète-t-il dans les rôles et les dynamiques sociales au sein de cette sous-culture? Comment les rôles sont définis et quel(s) critère(s) influence(nt) le choix ou l'assignation de ces rôles? Comment les activités sont-elles organisées, tant au niveau individuel que collectif, et quels rituels ou normes structurent ces séances de jeu? Comment les aspects non-sexuels du *Puppy play* sont-ils valorisés ou mis de l'avant dans la communauté?, etc. Dans le contexte de la formation des sexologues et des autres professionnel·les de la santé, une meilleure compréhension de ces diversités érotiques et des communautés érotiques comme le *Puppy play* s'avère nécessaire pour une approche plus inclusive et sensible de l'intervention sexologique.

L'objectif principal de ce mémoire est de combler le manque de connaissances sur la pratique du *Puppy play*. En approfondissant les réalités peu documentées de cette communauté, cela permettra de mettre en lumière le *Puppy play*, de documenter un pan dans la diversité des érotismes du BDSM et de contribuer au champ multidisciplinaire qu'est la sexologie. Cette étude est également

¹⁰ Urbania est un groupe média basé à Montréal et producteur de contenu multiplateforme racontant des histoires se distinguant avec un ton anticonformiste, avec un graphisme *punché* et des unes controversées.

pertinente pour la communauté BDSM de la métropole, mais plus spécifiquement pour le domaine de l'intervention sexologique en matière de la diversité des érotismes. Socialement, cette étude est aussi d'une pertinence incontournable dans un contexte où le vécu de ces personnes est à l'intersection de plusieurs oppressions soit : la stigmatisation du fait de pratiquer des pratiques BDSM et d'être une personne GBQ (Cyrus, 2017, Meyers, 2003). De plus, les adeptes du *Puppy play* sont invisibilisés par les différentes sous-cultures D/s et *animal play* qui composent le BDSM. Ainsi, en positionnant les participants comme experts dans les entretiens, cette recherche vise à donner une voix à cette population afin de diminuer cette stigmatisation, en faisant connaître leur expérience respective de la pratique. Finalement, les résultats de cette recherche seront partagés dans la communauté *puppy* mais également dans les communautés LGBTQ+ pour aider à mieux comprendre la réalité des adeptes de cette pratique.

CHAPITRE 2

ÉTAT DES CONNAISSANCES

Le deuxième chapitre débute en définissant le *Puppy play*. Puis, à partir de témoignages de personnes qui le pratiquent, une description des rôles et dynamiques de pouvoir, et des activités incluses dans cet érotisme est présentée. Les connaissances empiriques sur le *Puppy play* sont ensuite présentées en cinq catégories. L'origine de la pratique est d'abord explicitée. La seconde catégorie traite des trajectoires menant à la pratique, et la suivante aborde la place de la sexualité dans la pratique. Ensuite, le sens, les motivations et les effets potentiels de se lancer dans le *Puppy play* seront déclinés. Puis le chapitre se termine avec l'utilisation des médias sociaux dans le cadre de la pratique.

2.1 Définition du *Puppy play*

Le *Puppy play* est une pratique érotique et une sous-culture encore émergente (Langdridge et Lawson, 2020) s'inscrivant dans le cadre des érotismes du BDSM, plus précisément dans les jeux de Domination et de soumission¹¹, qui inclut les pratiques de servitude, d'humiliation et les jeux de rôles (Caruso, 2012). Il s'agit d'un jeu de rôle comportemental de Domination/soumission où une personne prend soit le rôle de chiot (*puppy*), qui est généralement associé au rôle de soumis, soit les rôles de *Handler* ou de Maître, qui sont associés au rôle de Dominant. Lawson et Langdridge (2020) présentent le *Puppy play* comme une sous-culture où les lignes d'identité traditionnelle opèrent au sein d'une communauté diffuse et non localisée, liée par une esthétique partagée par tous ses adeptes, qui a pris racine aux États-Unis dans les sous-cultures gaies BDSM et cuir après la deuxième guerre mondiale. Ces expériences D/s qui sont centrales de la pratique du *Puppy play* sont facilitées par l'utilisation d'équipement que l'on nomme *pup gear*, comprenant des items tels que des masques, des pattes et des queues de chien, et par une adoption plus générale des codes du BDSM. Malgré l'esthétique de *pup gear* partagée entre les adeptes, il est possible de personnaliser l'esthétique de son identité *puppy* en fonction de l'expression de son identité, de sa

¹¹ Dans le cadre du mémoire de recherche, le vocabulaire issu du milieu ainsi que l'orthographe de certains termes précis sont conservés afin de garder l'essence de leurs significations en plus d'accorder un certain respect aux adeptes de la pratique. Ex : D/s, Domination/soumission avec le D en majuscule pour le respect de la personne Dominante (Caruso, 2012)

personnalité et de ses goûts, versus la pratique d'origine du *dog slave*¹², où il n'y avait pas cet aspect de personnalisation de l'identité (Langdrige et Lawson 2020).

2.2 Le *Puppy play* selon la littérature grise

L'utilisation de la littérature grise est essentielle afin de décrire les jeux de *Puppy play*, puisque ceux-ci sont peu abordés dans la littérature scientifique disponible à ce jour. Bien que les chercheurs Lawson et Lawson (2020) et Wignall et McCormack (2017) identifient la pratique comme un érotisme du BDSM dans les jeux D/s, on en sait très peu sur ce qu'elle implique concrètement. On sait seulement qu'il s'agit d'un jeu de rôle comportemental où des adeptes de différents âges et de différents corps adoptent les comportements d'un chiot et où un autre adepte prend le rôle d'*Handler*, défini comme le donneur de soins (*caregiver*). Ainsi, la littérature grise, qui est principalement composée de livres écrits par des adeptes, offre des perspectives subjectives, certes, mais précieuses pour mieux comprendre cette sous-culture et la façon dont peuvent s'articuler les séances de jeu, les événements et les dynamiques entourant les rôles dans cet érotisme.

À notre connaissance, trois ouvrages qui traitent spécifiquement du *Puppy play* sont disponibles. Daniels (2003) a écrit un livre « *Woof! Perspectives into the Erotic care & training of the human dog* » qui procure une vue d'ensemble expliquant comment prendre soin et entraîner un *puppy*. Comme aucun autre écrit aussi complet n'existe à notre connaissance, il s'agit d'un ouvrage permettant de comprendre la pratique du *Puppy play* selon la perspective d'un *Handler*. Comme ce livre décrit une pratique encore en lien avec la pratique du *dog slave*, nous avons choisi de nous en éloigner. Ensuite, St-Clair (2015) un adepte dévoué en tant qu'*Handler* dans la communauté *puppy* de Chicago, a écrit le livre « *Bark!* » qui explique l'évolution de la pratique au fil des ans et constitue un outil pour les personnes souhaitant comprendre ce qu'est la pratique et comment elle s'articule. Similairement, Alphainu (2020), un adepte cumulant une dizaine d'années d'expérience de jeu à Montréal et s'identifiant aux rôles de *puppy* et de Maître, a écrit le livre « *Puppy-play* ». Nous allons nous attarder sur ces deux derniers ouvrages qui comportent des informations

¹² Il s'agit d'un jeu de rôle D/s, dans les érotismes du BDSM voyant le jour dans les années 1950, où une personne adopte le rôle d'un chien et une autre le rôle de Dominant et dans lequel l'accent est mis sur l'humiliation et la domination sexuelle.

pertinentes pour saisir ce qu'est le *Puppy play* dans ses différentes expressions. Les rôles et les dynamiques de pouvoir ainsi que les différentes activités dans le *Puppy play* seront explorées sous la perspective de ces deux auteurs.

2.2.1 Les rôles et les dynamiques de pouvoir

La *Puppy play* est organisé autour de rôles définis et codifiés. Alors qu'on pourrait penser qu'il existe seulement les rôles de *puppy* et de *Handler*, Alphainu (2020) et St-Clair (2015) rapportent qu'il existe un éventail de rôles découlant de ces deux rôles principaux. Dans un premier temps, la personne qui adopte le rôle de *puppy* se mettra généralement à genoux et puis commencera à imiter un chiot. Ensuite, une fois entré dans son identité de chiot, la personne va faire des gestes tels que lécher, aboyer, mordiller, se gratter, câliner. Selon les adeptes, cela peut devenir un automatisme qui est interprété comme une manifestation d'un instinct animal et primaire en lien avec son identité de *puppy* (Alphainu 2020). St-Clair (2015), de son côté, explique que le rôle de *puppy* se sous-divise en différentes catégories. D'abord, il y a les « *lap-dogs* » qui sont des *puppies* atteignant leur plaisir par des gratouilles, des caresses et des récompenses. Ensuite, il y a les « *guard-dogs* », qui ont des comportements similaires aux « *lap-dogs* », mais qui adoptent une attitude permanente de protecteur à l'égard de leur *Handler* ou de leurs frères *puppies*. Puis, il y a les « *house-dogs* » qui partagent des caractéristiques des autres groupes mais leurs intérêts sont principalement axés sur la socialisation, la famille et le fait d'être aimé. La quatrième catégorie qu'il identifie est les « *stray-dogs* ». Il compare cette catégorie à des chats de ruelle, car les *puppies* de cette catégorie se démarquent des autres puisqu'ils sont seulement intéressés par leurs intérêts personnels et qu'ils ne recherchent pas d'attachement.

Bien que le concept de D/s domine dans la pratique et qu'il sous-entend l'inclusion que de deux participant·es, les deux auteurs s'entendent pour dire que le *Puppy play* ne se restreint pas seulement à ces rôles spécifiques. Alphainu (2020) explique qu'un *puppy* peut appartenir à une meute (*Pack*) qui est un groupe hiérarchique consentant et une structure sociale composée principalement de *puppies* et parfois d'un *Handler*. C'est à travers la dynamique de meute que se développe la personnalité exprimée par le *puppy*, mais également à travers son rapport hiérarchique vis-à-vis les autres membres de sa meute. À l'intérieur de la meute, on peut retrouver les rôles hiérarchiques suivants (cités en ordre hiérarchique): *Handler*, *Alpha*, *Beta*, *Delta* puis

Omega. Il existe aussi les *Gamma*, qui n'appartiennent généralement ni à une meute ni à un *Handler* (Alphainu 2020). Néanmoins, on peut voir un changement et assister à des dynamiques de pouvoir différentes dans la meute dépendamment de la présence de certains membres de la meute. Par exemple, un Alpha qui devient soumis en présence du *Handler*, un Alpha qui devient Dominant lors de l'absence du *Handler*, ou encore un Beta qui prend la place de l'Alpha en son absence, etc. (Alphainu, 2020). D'ailleurs, St-Clair (2015) déplore un peu cette dynamique, qu'il associe aux adeptes du BDSM s'identifiant comme *switch*, puisqu'ils « foutent en l'air un système de classification quasi parfait » (p. 385, traduction libre). Il explique que la fluidité des rôles dans le *Puppy play*, spécialement dans les meutes, est la jonction de la fluidité des rôles dans une famille réelle et d'une meute de loups, ce qui rend très difficile la définition universelle des rôles.

La personne dans le rôle d'*Handler*, quant à elle, est celle qui « assume la responsabilité de s'occuper d'un *puppy* de façon temporaire » (Alphainu, 2020, p.80). Ainsi, le *Handler* est celui qui conserve son esprit humain dans l'échange de pouvoir survenant entre les adeptes, qui est en charge et qui contrôle le *puppy* lorsqu'ils sont ensemble, dispensant caresses, attentions, punitions et corrections. Il donne aussi des ordres et discipline le *puppy* tout en s'assurant que ses besoins soient comblés (Alphainu, 2020). Le *Handler* est « à la fois le partenaire de jeu et le protecteur du *puppy* » (Alphainu, 2020, p.82), c'est-à-dire qu'il veillera au bien-être de ce dernier, en plus de le tenir loin des ennuis possibles lors des séances de jeu. À l'extérieur des séances de jeu, il peut aider le *puppy* à s'équiper mais s'assurera principalement que le *puppy* est respecté des autres joueurs, afin qu'il ne soit pas « importuné par des mains baladeuses et indécrites » par exemple (Alphainu, 2020, p.82). Parlant d'équipement, bien qu'il ne soit pas nécessaire pour pratiquer, des équipements, tels que des masques de chiens, des harnais, des colliers, des laisses, des gants en forme de pattes et des plogues anales en queue de chien, sont également utilisés afin d'extérioriser la personnalité *puppy*, facilitant ainsi l'atteinte du *headspace*¹³ (Alphainu, 2020; St-Clair, 2015).

¹³ Le *headspace* est défini par Baumeister (1988, 1991) comme étant un subspace, découlant de la pratique masochiste, et un moyen d'atteindre une évasion temporelle et puissante de soi-même. Plus précisément, la « conscience symbolique », comme l'identifie Baumeister (1988), qu'un individu a de lui-même est mise de côté et remplacée par une conscience de faible niveau de soi, où il se perçoit comme un corps réagissant aux sensations immédiates et/ou présentant une nouvelle identité dans laquelle le sens symbolique a été transformé (Baumeister, 1988, 1991). L'un des aspects centraux de l'appel psychologique du *headspace* est le désir de vouloir fuir ses responsabilités reliées à la vie d'adulte, s'échapper de soi-même (*escape from self*) et de sa vie quotidienne (Baumeister, 1988, 1991).

2.2.2 Les diversités du jeu dans le *Puppy play*

Alphainu (2020) explique qu'il existe 5 formes de *Puppy play*, soit 1) le style traditionnel, 2) le style sexuel, 3) le style fétichiste, 4) le style sportif et 5) le style social. Il définit le style traditionnel comme étant la forme qui se rapproche le plus du *dog slave*, c'est-à-dire un style de jeu où l'accent est mis sur la relation D/s qui est assez stricte et protocolaire, où un style de jeu 24/7 est souvent présent et où on retrouve de l'humiliation. Le style sexuel est « axé sur tous les aspects sexuels de la pratique » (Alphainu, 2020, p.120) qui peuvent prendre place dans les relations entre adeptes; pour ne nommer qu'un exemple, les récompenses obtenues à la fin des jeux de chiens peuvent être des actes sexuels. Le style fétichiste se caractérise spécifiquement par l'équipement qui est utilisé à l'intérieur des jeux, puisque les adeptes sont attirés visuellement par l'équipement. Le style sportif quant à lui met l'emphase sur les activités physiques liées au jeu, autrement dit, les *puppies* aiment dépenser leur énergie par des séances d'entraînement physique. Le style social se démarque par son accent qui est mis sur les interactions entre les adeptes. Les adeptes se retrouvant dans ce style seraient très actifs sur les médias sociaux et s'y adonneraient afin d'agrandir leur cercle social ou de rejoindre une meute ou une communauté, comblant ainsi un besoin d'appartenance.

Alphainu (2020) utilise le terme *pup night* pour décrire une soirée dédiée à la pratique du *Puppy play*. Il s'agit d'un terme parapluie, puisque la *pup night* peut prendre différents styles de jeu, qui seront déterminés par les personnes qui l'organiseront. Ensuite, les deux auteurs parlent de « *pup mosh* » ou de « *moshing* ». Il s'agit d'un endroit désigné, majoritairement dans un donjon BDSM, qu'ils comparent à un parc à chien, où les adeptes de la pratique peuvent se retrouver afin de lâcher leur fou, jouer entre eux, se détendre, observer les autres joueurs, etc. D'ailleurs, vu l'étendue des possibilités dans un *pup mosh*, les deux auteurs soulignent que des *Handlers* doivent être présents afin d'assurer son bon fonctionnement, puisqu'il s'agit d'un rassemblement de *puppies* comprenant différents styles de jeu, différents *kinks*, différents niveaux d'expérience, etc., ce qui peut facilement causer des conflits. En plus de ces termes spécifiques, les auteurs mentionnent qu'il existe des concours variés où on peut être reconnu pour les rôles de *puppy* et de *Handler* et où des titres peuvent être gagnés. St-Clair (2015) dit que les activités sortent de plus en plus des bars et des donjons, comme des weekends de camping, des soirées cinéma et des journées à la plage.

2.3 Les études empiriques et le *Puppy play*

Le *Puppy play* demeure un sujet relativement peu étudié puisqu'il s'agit d'un érotisme émergent (Langdridge et Lawson, 2019, 2020; Wignall et McCormack, 2017, 2022). Les quelques recherches scientifiques sur le sujet ont porté sur la documentation d'aspects théoriques et analytiques entourant le jeu. Ces études, réalisées au Royaume-Uni, explorent notamment l'origine de la pratique, les trajectoires individuelles qui conduisent à son adoption, la manière dont la sexualité s'y intègre, les motivations sous-jacentes à son exploration, ainsi que l'utilisation croissante des médias sociaux dans la communauté *puppy*.

2.3.1 L'origine du *Puppy play*

Son origine proviendrait des sous-cultures gaies BDSM et cuir, où des jeux de rôles sexuels D/s mettaient en scène le *dog slave* et le *gay leatherman*. Utilisé dans les années 1940 -1950, le terme *dog slave* caractérise un individu soumis, très étroitement lié au rôle d'un garçon, qui était entraîné par un Seigneur (Sir) ou un Maître (Master), dans le but d'être obéissant et de bien se comporter. Il devait se déplacer à quatre pattes, manger dans un bol et il ne pouvait s'asseoir et parler qu'à la demande de son Maître (Lawson et Langdridge, 2020). La relation entre le *dog slave* et le Maître était fréquemment explicite et sexuelle (Lawson et Langdridge, 2020). Bien que la pratique du *Puppy play* puise ses racines dans la pratique du *dog slave*, elle se distingue de celle-ci, car les facettes expérientielles centrales du *Puppy play* seraient le désir de jouer avec les autres et l'atteinte d'un état de conscience particulier nommé le *headspace* (Baumeister, 1988; Newmahr, 2010), alors que l'ancienne pratique du *dog slave* mettait seulement l'accent sur l'humiliation sexuelle du soumis (Lawson et Langdridge, 2020).

Comme l'origine du *Puppy play* trouve ses racines dans une communauté traditionnellement centrée sur les hommes cisgenres gais et blancs, cela offrirait un sentiment de pouvoir social au sein de cette sous-culture (Lawson et Langdridge, 2020). Cependant, cette exclusivité commencerait à s'estomper au fur et à mesure que la communauté s'ouvre à une diversité des genres et d'orientations sexuelles, diluant ainsi son identité d'origine, son pouvoir social et créant des tensions sérieuses entre ses membres (Langdridge et Lawson 2020). Comme la communauté est fortement représentée par les hommes gais, Lawson et Langdridge (2020) mentionnent que la majorité des événements *puppy* sont tenus dans des « espaces gais et masculins », ce qui rendrait

l'accès difficile pour les autres genres, spécifiquement lorsque des *kinks* ou des activités sexuelles sont pratiquées. D'ailleurs, de nos jours, une polémique se ferait sentir entre les joueurs plus établis dans la communauté et les nouvelles personnes qui s'y joignent, car ces dernières seraient davantage axées sur la sexualité dans le jeu, tandis que les premiers ne partagent pas cette même vision ou priorisation de cet aspect (Lawson et Langdridge, 2020).

2.3.2 Les trajectoires menant au *Puppy play*

Wignall et McCormack (2017) ont identifié différentes trajectoires qui ont mené des adeptes à la pratique du *Puppy play*. Ils parlent notamment de l'influence venant de pairs déjà à l'intérieur de la pratique, de sensibilisation lors d'événements à caractère *kinky* où il est possible d'observer des adeptes pendant une séance de jeu, ainsi que par l'entremise de divers médias sociaux et de la consommation de pornographie mettant en scène des *puppies*. Les résultats de Boyd (2018), dans son mémoire de maîtrise sur le sujet, abondent dans le même sens. Des 6 participants de son mémoire, tous ont découvert la pratique par des pairs, lors de relations sexuelles ou lors d'événements *kinky*. Wignall et McCormack (2017) mentionnent qu'il n'y aurait pas de chemin unique pour entrer dans le *Puppy play* et que les trajectoires sont variées. Malgré la diversité des trajectoires empruntées par les adeptes afin de découvrir le *Puppy play*, Wignall et McCormack (2017) soutiennent qu'elles n'influencent pas la manière dont les adeptes comprennent en quoi consiste la pratique, l'intégration ou non de pratiques sexuelles dans leurs jeux, et leur capacité à apprécier l'activité en elle-même.

2.3.3 Le *Puppy play* : Sexuel ou non sexuel?

Bien que l'on pourrait penser que la pratique est purement axée sur la sexualité, Wignall et McCormack (2017) suggèrent dans leur recherche exploratoire sur le *Puppy play* que les perspectives diffèrent au sein des adeptes sur cette question. Leur recherche qualitative, basée sur les récits de 30 hommes gais et bisexuels adeptes du *Puppy play* recueillis à l'aide d'entretiens approfondis et une forme modifiée de la théorie ancrée, décrit les dynamiques du *Puppy play* et développe un cadre conceptuel pour le comprendre. La majorité des participants de leur étude identifiaient leur pratique comme étant sexualisée dans au moins un contexte précis, tandis que pour une minorité de participant·es, la pratique n'était jamais perçue comme étant sexuelle. Ce résultat fait écho à Lawson et Langdridge (2020) qui soutiennent la présence d'une tension entre

les joueurs pour qui la pratique est sexualisée versus ceux qui souhaitent s'en éloigner. Un clivage serait donc présent entre les adeptes pratiquant le *Puppy play* à l'égard de la sexualisation des jeux de rôle *puppy*.

Bien que la nature sexuelle de la pratique serait dépendante du contexte dans lequel elle survient, Wignall et McCormack (2017) considèrent la pratique comme étant principalement sexuelle, puisque la majorité des adeptes l'identifierait ainsi, et que les adeptes qui mettent l'accent sur les éléments non sexuels du *Puppy play* feraient preuve d'une disjonction intéressante en cherchant un accomplissement non-sexuel dans un contexte sexuel. Similairement, dans son étude participative sur le BDSM réalisée aux États-Unis, Newmahr (2011) observe que pour certain·es adeptes du BDSM, le jeu n'avait rien de sexuel. Elle met de l'avant qu'il y a peut-être un discours sexuel différent à l'égard des pratiques BDSM dans lequel l'érotisme est déssexualisé, c'est-à-dire qu'il existe possiblement un divorce entre l'expérience sensorielle, charnelle et érotique de tout ce qui est culturellement englobé par la notion de « sexe », ce qui peut représenter un indicateur de changement des critères de ce qui est sexuel ou non et une perspective élargie de la diversité des érotismes. Wignall et McCormack (2017) s'entendent pour dire que la distinction de la vision sexualisée de la pratique ou non se retrouve de manière manifeste lors de la promotion d'événements et de rencontres sociales liés au *Puppy play*. En effet, même si plusieurs plateformes de promotion d'événements, comme *Collared* en Grande Bretagne (voir www.clubcollared.com), font la promotion de l'aspect *kinky* de leurs événements, d'autres font la promotion d'événements où les activités sexuelles sont strictement interdites (Wignall et McCormack, 2017). De leur côté, Lawson et Langdridge (2020) classifient plutôt le *Puppy play* comme une pratique moderne socio-sexuelle, vu ses origines de la vieille scène gaie / BDSM / *leatherman* américaine où l'aspect communauté est très important.

Pourtant, même si les perspectives à l'égard de la sexualité dans la pratique variaient chez les adeptes, Wignall et McCormack (2017) classent le *Puppy play* dans la catégorie des *kinks* sexuels, puisqu'ils argumentent que l'activité correspond aux 5 caractéristiques clés définissant une activité *kinky* établies par Winberg et coll. (1984), soit :1) la présence d'une définition mutuelle, 2) la présence de jeu de rôle, 3) un contexte sexuel, 4) la présence d'un consensus et 5) la présence de Domination et de soumission. Effectivement, Wignall et McCormack (2017) soutiennent que les

adeptes du *Puppy play* partagent une définition mutuelle de la pratique, qu'ils adoptent des rôles de chien et de Maître, que le jeu est majoritairement sexuel pour les participants, que le consentement est négocié avant l'activité ou avec un langage corporel durant le jeu, et que finalement, l'adepte dans le rôle de *puppy* au pied d'un Maître représente l'essence même d'un jeu D/s.

Pour les adeptes qui sexualisent la pratique, le plaisir sexuel serait très varié d'une personne à l'autre. Pour certain·es, cette pratique serait un prélude à l'activité sexuelle génitale, sous la forme de préliminaires, par exemple, tandis que pour d'autres, le *Puppy play* serait en soi sexuel, notamment par le fait de se promener à quatre pattes, ce qui, expose les parties génitales et suggère que le *puppy* est prêt·e à recevoir une pénétration anale (Langdridge et Lawson 2019). La position à quatre pattes positionne également le *puppy* à la hauteur des parties génitales des personnes Dominantes, facilitant ainsi le reniflement ou les fellations, correspondant à des comportements pouvant être associés à une soumission sexuelle (Langdridge et Lawson 2019).

À l'inverse, pour les adeptes ayant une vision plus sociale que sexuelle, et comme le met en évidence Newmahr (2010) pour les érotismes du BDSM, Wignall et McCormack (2017) soutiennent que la pratique du *Puppy play* correspondrait à 4 des 6 critères du loisir sérieux (*serious leisure*) soit : 1) un éthos unique – l'esprit de communauté, 2) l'identification personnelle avec l'activité de loisir, 3) Le besoin de persévérance – face à la résistance, les participant·es reviennent à leur activité de loisir, 4) l'effort impliquant l'acquisition de connaissances, la formation, l'expérience et/ou des compétences spécialisées, 5) des avantages durables – avantages personnels et socio-psychologiques de l'engagement dans l'activités de loisir et 6) la poursuite du loisir comme une carrière, l'identification personnelle avec l'activité de loisir (p. 8, traduction libre). Le concept du loisir sérieux, développé par Staci Newmahr (2011), décrit une activité de loisir où les participants s'engagent intensément et durablement, avec un fort investissement personnel et émotionnel, développant des compétences spécifiques et un sentiment d'identité au sein d'une communauté partageant les mêmes valeurs.

Ils argumentent que les 2 premiers critères étaient présents dans les récits de leurs participants, notamment par la création d'une communauté et d'une structure, l'appartenance à la communauté gaie et *puppy*, le partage des visions et de plusieurs valeurs à l'égard de la pratique, etc. Ils

expliquent que pour les critères 3 et 4, les éléments clés sont le fait que les participants ont de la difficulté à atteindre le *headspace* et le cumul de l'expérience requis afin de pouvoir éventuellement l'atteindre. Ensuite, malgré que les participants mentionnaient quelques bienfaits liés à la pratique, Wignall et McCormack soulignent qu'il faudrait des preuves supplémentaires pour soutenir ce 5^e critère, vu l'absence de données sur le bien-être physique ou mental dans leur étude. Finalement, pour le 6^e critère, il est absent de leur recherche.

2.3.4 Le sens, les motivations et les effets potentiels à s'engager dans le *Puppy play*

Langdridge et Lawson (2019) font ressortir 5 thèmes qui représentent le sens, les motivations et les effets psychologiques perçus du *Puppy play* parmi les participants. Le premier thème dont ils discutent est le plaisir sexuel. Ils observent que pour une grande majorité des participants à leur étude, l'une des motivations premières était le plaisir sexuel, sous différentes formes, puisque le *Puppy play* représente une forme de prélude aux activités sexuelles génitales, comme les préliminaires, ou encore car la pratique est simplement vue comme étant sexuelle.

Ensuite, le second thème émergent est « *adult play and vibrant* » (jeu pour adulte et dynamique). Les auteurs expliquent que les adeptes recherchaient particulièrement l'aspect de jeu dans leur pratique. D'ailleurs, ils mentionnent que cet aspect transparait notamment dans le désir des adeptes de s'identifier à des chiots plutôt qu'à un chien ou un chien de garde, par exemple.

Les adeptes sont clairs afin d'expliquer qu'il ne s'agit pas d'une pratique déviante et qu'ils ne croient pas réellement être des chiots, mais plutôt à la création sérieuse d'un espace de jeu dans lequel ils peuvent se perdre dans un moment de jeu de rôle à travers l'effort physique, la joie et une vitalité physique vibrante qui semble indisponible pour eux autrement dans leur vie. (Langdridge et Lawson, 2019, p. 9 traduction libre)

Le troisième thème émergent est « *extending and expressing selfhood* » (l'extension et l'expression de soi-même). Cela signifie que le *Puppy play* est une opportunité pour les adeptes qui le pratiquent d'explorer différents aspects de leur personnalité. Notamment, ils expliquent que cela pourrait impliquer, par exemple, qu'une personne habituellement calme et/ou réservée deviennent plus confiante ou extravertie dans son identité *puppy*. Ils vont même jusqu'à dire qu'à son paroxysme, le *Puppy play* peut être une occasion où l'identité de *puppy* aide l'humain à gérer sa santé mentale.

Le quatrième thème émergent est « *relationship and community* » (relation et communauté). L'un des éléments essentiels pour les adeptes est que le *Puppy play* est principalement relationnel, puisqu'il implique des relations profondes et significatives avec d'autres joueurs, mais aussi par l'existence d'une communauté locale et autour du monde, autant en présentiel qu'en ligne. D'ailleurs, les auteurs s'entendent pour dire que cela ferait écho au concept de famille choisie, concept central dans le développement des communautés gaie, lesbienne et bisexuelle, puisque les meutes et les communautés *puppy*, ne sont pas formées à travers des liens de sang, mais par des relations choisies librement.

Le dernier thème émergent est « *relaxation, therapy and escape from self* » (détente, thérapie et évasion de soi). Ils expliquent que les participants identifiaient la pratique comme relaxante et thérapeutique, leur permettant de laisser de côté leurs responsabilités d'adulte et d'embrasser plutôt une exubérance joyeuse sans être entravés par les attentes concernant les comportements appropriés auxquels on s'attend d'une personne adulte. D'ailleurs, l'atteinte du *pupspace* serait l'une des motivations clés de participer à des activités *puppy* lorsqu'elles ne sont pas vécues en tant que pratiques sexuelles, puisqu'elle permet justement d'offrir cet effet relaxant et thérapeutique (Wignall et McCormack, 2017).

Le *Pup headspace* ou *pupspace* est une appropriation du concept du *headspace* développé par Baumeister (1988, 1991). Il ne s'agit pas seulement de se mettre à quatre pattes et d'agir comme un chien, mais bien du développement de la capacité de mettre sa conscience d'humain temporairement en veilleuse, de mettre de côté ses sensibilités et ses responsabilités d'adulte, pour se sentir comme un chiot (Wignall et McCormack, 2017). L'atteinte de cet état de conscience apporterait aux adeptes des bienfaits psychologiques similaires à des séances de méditation de pleine conscience (Wignall et McCormack, 2017). Comme l'observe Newmahr (2010), l'atteinte de cet état particulier serait plutôt associée au rôle de soumis, ce qui fait écho aux propos de Langdridge et Lawson (2019). Effectivement, ils expliquent que le *pupspace* s'applique plutôt aux joueurs dans le rôle de *puppy* puisque le rôle d'*Handler* n'offre pas cette possibilité relaxante; en effet, celui-ci se trouve dans une position de Domination certes, mais il doit aussi prendre soin du *puppy*, l'aider à passer de son identité humaine à son rôle de *puppy*, en plus de surveiller à ce que le jeu soit sécuritaire, ce qui implique un minimum de responsabilités d'adulte (Langdridge et

Lawson, 2019). Cela dit, selon Wignall et McCormack (2017), il est important de comprendre qu'il existe une nuance entre le *Pup headspace* et le *headspace*, qui se situerait au niveau de la notion d'agentivité et de contrôle. Dans la pratique du *Puppy play*, l'accent serait mis sur le désir de jouer et d'avoir un certain contrôle malgré le rôle du soumis, tandis que dans les jeux s/m, les personnes soumises s'abandonneraient plus complètement à la personne Dominante (Wignall et McCormack, 2017).

2.3.5 L'utilisation des médias sociaux dans le *Puppy play*

Liam Wignall (2017) a exploré l'utilisation des réseaux sociaux dans le contexte des comportements sexuels, en se concentrant spécifiquement sur la communauté « *Pup Twitter* ». Dans son étude, il se plonge dans les interactions complexes entre les identités sexuelles, les pratiques sexuelles et la technologie numérique. Il remarque que la communauté *puppy* utilise Twitter comme une plateforme pour connecter, interagir, partager du contenu et organiser des événements autour de leurs intérêts communs. Il soutient que les adeptes du *Puppy play* utilisent les médias sociaux réguliers comme Instagram, Facebook, etc., pour leur identité humaine, mais qu'ils préfèrent utiliser Twitter pour leur identité *puppy*, car la plateforme offrirait une variété d'avantages comme : 1) des méthodes de communication synchrone et asynchrone, 2) une flexibilité au niveau de la confidentialité, 3) l'utilisation de pseudonyme et 4) la possibilité de chercher et suivre facilement d'autres comptes *puppy*. En résumé, l'étude de Wignall souligne l'importance de la confidentialité dans les interactions en ligne, en particulier lorsqu'il s'agit de sujets sensibles comme la sexualité. Elle souligne les défis auxquels sont confrontés les individus et les plateformes de médias sociaux dans la protection de la vie privée des utilisateurs tout en permettant une expression libre et ouverte de l'identité sexuelle. De leur côté, Langdridge et Lawson (2019) soutiennent l'importance des médias sociaux pour les adeptes du *Puppy play* car il s'agirait d'un moyen efficace de développer des relations avec d'autres adeptes et d'être en contact avec la plus grande communauté partout autour du monde.

Alors que la popularité du *Puppy play* connaît une croissance marquée ces dernières années, les études empiriques se sont principalement concentrées sur les cadres analytiques et les concepts entourant cet érotisme du BDSM négligeant souvent les aspects pratiques et le fonctionnement de la communauté. Les recherches ont souvent privilégié l'exploration des dimensions

socioculturelles, identitaires et psychologiques du *Puppy play*, négligeant ainsi des aspects plus concrets comme l'organisation des séances de jeu, les scripts sexuels, les codes, les normes sociales et les rôles au sein de cette sous-culture. Cette tendance à privilégier les cadres analytiques et conceptuels peut fournir des perspectives précieuses, car les chercheur·euses contribuent à une compréhension plus profonde de la signification et de l'importance de cette pratique pour ceux qui y participent, mais soulève une lacune dans la compréhension de la complexité de la pratique pour les professionnel·les en intervention sexologique et le grand public. Cette recherche propose de combler cette lacune.

CHAPITRE 3

CADRE CONCEPTUEL

Ce troisième chapitre expose les fondements théoriques et les concepts employés dans cette étude afin d'étudier les expériences des hommes GBQ de la communauté *puppy* de la région de Montréal. Une brève présentation de Staci Newmahr et de ses concepts de l'érotisme et du loisir sérieux seront explicités puisqu'ils représentent la lentille par laquelle le *Puppy play* est étudié. Enfin, la théorie des scripts sexuels sera présentée pour guider la compréhension et l'interprétation des données.

3.1 Staci Newmahr: Érotisme et loisir sérieux

Staci Newmahr, une sociologue dont les travaux se concentrent sur la sexualité, le genre et les sous-cultures, en particulier le BDSM, est reconnue pour son approche interdisciplinaire, combinant la sociologie, la psychologie, et la théorie queer pour explorer les dynamiques sociales et les significations culturelles associées au BDSM. Elle a mené des recherches ethnographiques approfondies, participant activement à la communauté BDSM pour en comprendre les pratiques, les identités et les interactions qui s'y déroulent (Newmahr, 2008). Son livre « *Playing on the Edge: Sadoomasochism, Risk, and Intimacy* » (2011) est l'un de ses ouvrages les plus connus où elle analyse en profondeur les expériences des participants au BDSM, examinant comment ils négocient le risque, construisent l'intimité et négocient le pouvoir au sein de leurs relations. Dans ses recherches, Newmahr a également abordé des questions telles que la stigmatisation sociale entourant le BDSM, les formes de résistance et d'autonomisation au sein de la communauté BDSM, ainsi que les intersections entre le BDSM et d'autres aspects de l'identité, tels que la race, la classe sociale et l'orientation sexuelle.

Grâce à ses contributions académiques, Staci Newmahr a aidé à éclairer les perceptions académiques et publiques sur le BDSM, contribuant à une meilleure compréhension de cette sous-culture souvent mal comprise. D'ailleurs, pour parler du BDSM, Newmahr parle « d'érotisme » qu'elle définit comme une manifestation complexe de désirs, d'émotions, de plaisirs et de sensations qui va au-delà d'une sexualité génitale :

L'érotisme n'est pas mieux compris comme un état d'excitation sexuelle ou génitale spécifique, mais comme un état émotionnel corporel plus large de « charge ». C'est une excitation dans la mesure où elle marque un changement phénoménologique, d'une relative dormance à une relative vitalité [...] Bien que l'érotisme ne soit pas spécifiquement ou nécessairement sexuel, il est charnel; une partie de sa reconnaissance et de sa constitution se produit à travers et avec une conscience corporelle, traitée à la surface de la peau ou quelque part en dessous, mais comprise physiquement. Il génère une appréciation du désir qui semble être originaire du corps. (Newmahr, 2014, p. 211, traduction libre)

Utiliser la perspective de l'érotisme, telle que décrite par Staci Newmahr, pour étudier le *Puppy play* offre une vision plus nuancée et représentative de cette pratique. En reconnaissant que l'érotisme dépasse la simple activité sexuelle et inclut des dynamiques émotionnelles, psychologiques et corporelles des individus, cette approche permet de mieux comprendre les désirs, le plaisir et la complexité de l'expérience des adeptes. Cela met de l'avant les différentes dimensions du *Puppy play*, comme le pouvoir, la vulnérabilité devant l'autre et l'intensité des connexions interpersonnelles que certains auteurs affirment être présentes dans le jeu (Langdrige et Lawson 2019; Lawson et Langdrige, 2020) tout en dépassant les stéréotypes réducteurs centrés sur la sexualité. En conséquence, cette approche enrichira la compréhension de la communauté en reflétant de manière plus authentique les diverses sphères personnelles qu'englobe leur pratique, favorisant ainsi une représentation plus juste et respectueuse.

Tel que présenté brièvement dans la section précédente, le concept du loisir sérieux de Staci Newmahr (2010) sera mobilisé dans cette recherche pour l'analyse des données. Elle décrit le loisir sérieux comme une forme d'engagement sérieux et significatif dans des activités sexuelles et érotiques qui impliquent des jeux de pouvoir, de Domination, de soumission et d'autres pratiques liées au BDSM. Elle envisage le BDSM dans une vision plus large qu'une simple recherche de plaisir et de satisfaction sexuelle (Newmahr, 2010). Comme d'autres auteurs avant elle (Weiss, 2006; Williams, 2006), elle souligne la complexité et la richesse sociale des interactions dans le BDSM englobant des dimensions sociales, psychologiques et identitaires. Elle étaye son concept du loisir sérieux en l'opposant au concept du loisir occasionnel (*casual leisure*) de Stebbins (1992) en démontrant que les érotismes du BDSM se distinguent par 6 aspects saillants à l'intérieur des pratiques. Ces 6 aspects sont :

1) le besoin de persévérance – face à la résistance, les participant·es reviennent à leur activité de loisir, 2) la poursuite du loisir comme une carrière, 3) l'effort impliquant l'acquisition de connaissances, la formation, l'expérience et/ou des compétences spécialisées, 4) des avantages durables – avantages personnels et sociopsychologiques de l'engagement dans l'activité de loisir, 5) un éthos unique – l'esprit de communauté et 6) l'identification personnelle avec l'activité de loisir (Newmahr, 2010, p. 318, traduction libre)

Ainsi, parler de sexualité ou de pratiques sexuelles lorsqu'on parle de *kinks* et/ou de BDSM devient très réducteur puisque cela diminue l'ampleur et la complexité des pratiques qui vont bien au-delà d'une simple relation sexuelle (Newmahr, 2010). En adoptant la perspective du loisir sérieux pour explorer le *Puppy play*, on peut donc se distancer encore une fois de l'association réductrice de cette pratique à une simple activité sexuelle. Cela dit, cette approche permet surtout de reconnaître que le *Puppy play* ne se limite pas qu'à la sexualité, mais qu'il englobe des dimensions bien plus larges puisque les adeptes y investissent du temps et de l'effort pour maîtriser les rôles et les dynamiques propres à cette sous-culture en plus d'y développer un fort sentiment d'appartenance à une communauté. Cette adhésion à des codes, des normes sociales et des rituels partagés témoigne d'un engagement qui dépasse largement l'excitation et la recherche de plaisir sexuel, pour embrasser un loisir identitaire et communautaire.

3.2 La théorie des scripts sexuels

La théorie des scripts sexuels, développée par les sociologues John Gagnon et William Simon dans les années 1970, offre un cadre conceptuel permettant de comprendre la sexualité humaine en tenant compte des contextes sociaux et culturels. Gagnon et Simon affirment que la sexualité est un construit qui varie d'une société à l'autre en fonction des scénarios sexuels qui y sont présents (Simon et Gagnon, 1987), s'opposant ainsi à la théorie biologique de Freud sur la pulsion sexuelle. Gagnon définit le scénario (*script*) comme suit :

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

La théorie met en lumière le rôle des scénarios sexuels dans la formation des comportements sexuels individuels, tout en soulignant l'importance des normes, des attentes et des valeurs sociales présentes dans ce processus (Gagnon, 2008; O'Byrne et Watts, 2010). En d'autres mots, la théorie repose sur l'idée que la sexualité est façonnée par des normes sociales, des attentes et des valeurs culturelles qui sont intériorisées par les individus. Ces normes et attentes varient selon les cultures, les groupes sociaux, les périodes historiques et les contextes individuels, permettant ainsi aux individus de faire une interprétation adéquate des actions d'autrui et d'avoir une réponse adaptée à l'environnement dans lequel ils se trouvent (Blais et Côté, 2008). Selon cette perspective, les individus négocient et interprètent activement les scénarios sexuels dans leurs interactions quotidiennes. Ainsi, avec leur théorie, Simon et Gagnon supportent l'idée que le désir est bien propre à l'individu mais qu'il est fortement influencé par sa socialisation et que le passage à l'acte est guidé par des normes sociales apprises évoluant tout au long de la vie. En ce sens, ils adoptent une approche interactionniste pour étudier la sexualité, mettant l'accent sur les interactions sociales et la construction de la réalité sociale dans le domaine de la sexualité (O'Byrne et Watts, 2010). La théorie des scénarios de Simon et Gagnon repose sur l'établissement de 5 principes essentiels :

- 1) Les conduites sexuelles sont entièrement déterminées historiquement et culturellement, 2) Leur signification ne réside pas dans le décryptage de l'activité corporelle des individus, 3) La science sexuelle est historiquement et culturellement déterminée, 4) Dans toutes ses dimensions, la sexualité est acquise, entretenue, désapprise et organisée par la structure sociale et la culture, 5) Le genre et la sexualité sont des formes de conduites qui font l'objet d'un apprentissage et ils entretiennent des liens différents selon les cultures. (Gagnon, 2008, p. 77)

C'est donc en fonction de ces 5 principes dans une société donnée que les individus pourront déterminer ce qu'est un contexte ou une activité à caractère sexuel, puisque ce qui détermine les conduites sexuelles aux yeux de la société est construit et appris par l'entremise des scénarios sexuels dominants (Gagnon, 2008). À l'intérieur de leur théorie, Simon et Gagnon identifient 3 types de scripts : culturel, interpersonnel et intrapsychique

3.2.1 Les scripts culturels

Les scénarios culturels font référence à une forme de prescriptions collectives, qui sont largement partagées et décrivent les rôles, les attentes et les comportements sexuels étant considérés comme appropriés ou non, dans une société donnée (Bozon et Giami, 1999, p.70) Ces scénarios culturels

se divisent en sous-catégories : ceux ne visant pas l'aspect sexuel, donc non dirigés, et ceux qui traitent directement du sexuel, donc dirigés. Les scénarios culturels non dirigés sont des messages compris par les individus dans les récits qui ne sont pas nécessairement en lien avec la sexualité elle-même puisqu'ils sont appris par le biais de la socialisation, des médias, de la religion, de l'éducation et d'autres formes de communication culturelle (Bozon et Giami, 1999, p.70). De l'autre côté, les scénarios dirigés non seulement dictent les « objets appropriés, les buts et les qualités désirables des relations entre soi et l'autre; ils précisent les lieux, les séquences de gestes et de propos » en plus de ce que les individus sont supposés ressentir (Bozon et Giami, 1999, p.70). Ainsi, les individus internalisent les scénarios culturels dès l'enfance et ces mêmes scénarios guideront les comportements sexuels des individus en influençant leurs choix, leurs préférences et leurs interactions avec leurs divers partenaires. Ces scénarios peuvent également influencer la manière dont les individus perçoivent leur propre identité sexuelle et leur corps ainsi que la façon dont ils interprètent et réagissent aux expériences sexuelles (Giami, 2008).

3.2.2 Les scripts interpersonnels

Les scénarios interpersonnels sont acquis et intériorisés à travers le processus de socialisation mais sont plus précisément l'interaction entre les partenaires dans un contexte sexualisé (Bozon, 2009). Ainsi, comme tous les individus apprennent des scénarios culturels dans leur vie et qu'ils se les approprient, lorsqu'ils sont en interaction avec d'autres, des séquences ritualisées et bien connues d'actes interviendront dans la rencontre et la séduction, provoquant ainsi l'excitation et la coordination concrète des pratiques sexuelles (Bozon et Giami, 1999, p.70). Autrement dit, les scénarios interpersonnels sont dans les interactions entre les individus, influençant la façon dont ils interagissent, communiquent et négocient leur sexualité avec leurs partenaires, d'où la nécessité d'une adaptation aux scénarios sexuels de leurs partenaires, sans quoi la séquence ritualisée d'actes sexuels pourrait ne pas avoir lieu (O'Byrne et Watts, 2010). Ces scénarios peuvent inclure des attentes concernant l'initiation sexuelle, les rôles sexuels, les pratiques sexuelles, etc.

3.2.3 Les scripts intrapsychiques

Les scénarios intrapsychiques sont des modèles cognitifs et des schémas mentaux qui sont internalisés par les individus influençant les émotions, les pensées et les comportements sexuels. Ces scénarios comprennent les désirs, les fantasmes, les croyances et les attitudes sexuelles

personnelles d'un individu qui sont façonnés par les expériences personnelles, les interactions sociales et les influences culturelles (Simon et Gagnon, 1987). Notamment, les scénarios intrapsychiques permettent l'orientation des réponses sexuelles des individus en déterminant leurs préférences sexuelles, leurs limites personnelles et leurs comportements intimes. Bien entendu, ces éléments peuvent être sujets à changement et d'adaptation en fonction de réponses à de nouvelles expériences, à des transitions de vie et à des influences sociales changeantes (Blais et Côté, 2008).

Les scénarios sexuels sont flexibles et adaptables, variant selon les cultures, les groupes sociaux, les contextes historiques et les individus, reflétant ainsi la diversité des expériences et des valeurs sexuelles. Cette capacité à réinterpréter les scénarios sexuels dominants permet aux individus de créer des formes alternatives de sexualité et de relations. En mettant l'accent sur cette flexibilité, la théorie des scripts sexuels permet de mieux comprendre la diversité et la complexité des expériences sexuelles individuelles et collectives, notamment dans une sous-culture où des normes et des codes sont érigés par ceux qui la composent. Cette approche interactionniste souligne l'importance des interactions sociales dans la construction de la sexualité et invite à une réflexion critique sur les normes et les attentes sexuelles dans la société contemporaine.

3.2.4 Le paradigme et le post-paradigme

Simon et Gagnon (1987) articulent leur théorie autour des concepts de paradigme et de post-paradigme, qui décrivent les modes de pensée et les comportements liés aux interactions sexuelles. Dans le cadre paradigmatique, les comportements sexuels sont régis par des scripts sexuels rigides et préétablis. Ces scripts sont des séquences d'actions et de comportements sexuels socialement acceptés et attendus. Ils dictent ce qui est considéré comme normal, acceptable et approprié dans une interaction sexuelle donnée. Dans ce contexte, les individus suivent les scripts conventionnels sans remise en question significative. Les comportements sexuels sont souvent conformes aux normes culturelles et sociales dominantes, et toute déviation par rapport à ces normes peut être stigmatisée ou perçue comme déviante. Les participant·es à une interaction sexuelle paradigmatique peuvent être influencé·es par des normes de genre, des attentes sociales et des valeurs culturelles traditionnelles. En revanche, dans le cadre post-paradigmatique, les individus remettent en question les scripts sexuels traditionnels et adoptent des approches plus flexibles et

personnalisées de la sexualité. Ils sont plus enclins à explorer et à expérimenter différents types de comportements sexuels, en les adaptant à leurs propres préférences, besoins et valeurs. Dans ce contexte, il y a une reconnaissance de la diversité des expériences sexuelles et une acceptation des variations individuelles. Les individus qui adhèrent à une vision post-paradigmatiques des scripts seraient moins susceptibles de se conformer aux normes traditionnelles et seraient plus ouverts aux idées progressistes sur la sexualité, telles que la fluidité des genres, la diversité des orientations sexuelles et l'autonomie sexuelle.

Considérant que les érotismes du BDSM dans le discours académique et social restent largement stigmatisés, marginalisés et souvent négligés dans les discussions sur la sexualité et la culture, il devenait une nécessité d'adopter des concepts et des assises théoriques pour légitimer et valoriser les érotismes du BDSM, tout en permettant de répondre aux objectifs de recherche. Ainsi, en donnant une voix aux adeptes par l'entremise d'une recherche qualitative exploratoire et en basant celle-ci sur des fondements théoriques légitimes, cela permet de contribuer à déconstruire les préjugés et les tabous qui les entourent ces pratiques, et favoriser une meilleure compréhension de la diversité des expressions sexuelles humaines.

Ainsi, sous la lunette de l'érotisme, du loisir sérieux et des scripts sexuels, l'objectif de ce mémoire est de décrire la pratique du *Puppy play*. Plus spécifiquement, il est de décrire le vécu et les expériences des hommes GBQ adeptes de la pratique du *Puppy play* dans la grande région de Montréal. Les objectifs secondaires sont de : 1) comprendre comment la pratique est vécue par les adeptes, 2) d'identifier les normes sociales de la sous-culture/communauté *puppy* de Montréal et 3) de comprendre le rôle que joue la pratique dans la vie des adeptes. De plus, un objectif transversal à cette étude est d'ouvrir une voie de recherche au Québec et de poser des bases sur la pratique du *Puppy play* à Montréal afin que de futures recherches empiriques et théoriques s'intéressent davantage à cet érotisme, permettant ainsi de mieux saisir son impact psychologique et socioculturel. Cette étude constitue la première étude, connue, réalisée auprès de la communauté *puppy* au Québec.

CHAPITRE 4

MÉTHODOLOGIE

Afin de mieux saisir en quoi consiste la pratique du *Puppy play* dans la communauté de la région de Montréal chez les hommes gais, bisexuels et queers (GBQ), ce mémoire utilise une méthodologie qualitative, exploratoire et descriptive. Ce chapitre présente d'abord le type de méthodologie choisie. Ensuite, sont présentés de façon détaillée la population à l'étude, les critères d'inclusion, l'échantillonnage et les techniques de recrutement. L'échantillon est décrit, puis l'outil de collecte de données ainsi que la méthode d'analyse des données sont présentés, suivis des critères de scientificité. Le chapitre se termine avec les considérations éthiques du projet.

4.1 Méthodologie qualitative exploratoire et descriptive

Le *Puppy play* est un phénomène émergent (Langdridge et Lawson, 2019) et très peu étudié, ce qui justifie une méthodologie exploratoire et descriptive (Gauthier, 2016; Roy, 2016). En effet, nous avons constaté que le phénomène avait été peu exploré jusqu'à maintenant. En ce sens, cette étude est de type exploratoire et descriptive. Une étude qualitative, dans le cadre de la présente recherche, permet d'approfondir notre connaissance de la pratique du *Puppy play* et de mieux la comprendre, ce qui vient combler ce que des études quantitatives ne permettent pas, c'est-à-dire de connaître un phénomène en profondeur.

Une recherche de type descriptive et exploratoire a comme objectif « de combler un vide, une lacune dans les écrits à propos de l'objet » (Van Der Maren, 2004, p. 192). La présente étude est donc conçue pour combler le manque de connaissances de la pratique, mais également comprendre quelle place et quel rôle joue le *Puppy play* dans la vie des participants. Ainsi, une recherche qualitative descriptive est appropriée au contexte de cette étude pour deux raisons. D'abord, étant donné que le nombre d'adeptes de la pratique du *Puppy play* à Montréal est réduit, l'accès à un nombre de participants est également réduit. Ensuite, elle nous permet de décrire en profondeur les particularités de l'expérience de ces adeptes afin d'ouvrir des pistes de recherches futures, ce qui est tout à fait pertinent dans le cas d'une recherche qualitative.

4.2 Population à l'étude et participants

Afin de représenter la majorité de la population pratiquant le *Puppy play* dans la grande région de Montréal, et de pouvoir faire des liens entre les données existantes recueillies au Royaume-Uni sur le *Puppy play*, le recrutement a mis l'accent sur les hommes GBQ adeptes de la pratique.

4.2.1 Critères d'inclusion

Afin de pouvoir participer à cette étude, les participants devaient : 1) être âgé de 18 ans et plus, 2) parler français, 3) s'identifier comme un homme GBQ, 4) être un adepte actif dans sa pratique du *Puppy play* dans la grande région de Montréal et 5) s'identifier en tant que *puppy* ou *Handler*.

4.2.2 Échantillonnage

En recherche qualitative, il est recommandé d'utiliser des stratégies d'échantillonnage qui mettent davantage l'accent sur les contributions de nouvelles connaissances issues des analyses plutôt que de mettre l'accent sur l'ampleur de l'échantillon (Maltreud et coll., 2016). Notamment, Maltreud et coll. (2016) suggèrent que le pouvoir de l'information démontre que plus l'échantillon est riche en informations pertinentes pour une recherche, moins le nombre de personnes participantes est nécessaire. Pour notre recherche, nous avons opté pour une méthode de recrutement non-probabiliste (Fortin et Gagnon, 2015). Cette méthode a permis de rencontrer 7 adeptes de la pratique du *Puppy play*, pratiquant dans la grande région de Montréal dans le rôle de *puppy* et/ou *Handler*. Étant donné le caractère minoritaire et intime de cette pratique, le recrutement a été difficile et nous avons dû nous résoudre à limiter l'échantillon. La saturation était partielle, vu la saturation sur 2 des 7 éléments clés, soit la description des rôles et les dynamiques de pouvoir ainsi que l'équipement.

4.2.3 Techniques de recrutement

Le recrutement s'est fait avec le support de plusieurs contacts connus du chercheur ayant un réseau social composé d'adeptes du *Puppy play*. La diffusion de l'étude s'est effectuée en utilisant deux stratégies d'échantillonnage différentes soit : (1) par réseaux, mieux connu sous le nom de boule de neige (Fortin et Gagnon, 2015), et (2) le recrutement par convenance en publiant l'affiche de recrutement sur Facebook et Instagram (voir Annexe A).

Au début du recrutement, c'est l'échantillonnage par réseaux qui a été mis de l'avant en approchant les contacts connus du chercheur principal pour qu'ils partagent l'affiche de recrutement via courriel à des personnes qu'ils connaissent susceptibles de vouloir participer à l'étude. Par la suite, l'affiche de recrutement a également été partagée avec les trois premiers participants afin qu'ils la partagent à leur tour à d'autres adeptes, susceptibles de vouloir participer à l'étude. Ensuite, le recrutement s'est complété avec un échantillonnage par convenance par le partage de l'affiche de recrutement sur la page Facebook et Instagram du chercheur principal. Grâce à l'utilisation de ces deux méthodes de recrutement, il a été possible de recruter les participants entre les mois d'août et décembre 2023.

4.2.4 Description de l'échantillon

Les données présentées dans le tableau 4.1 Caractéristiques sociodémographiques des participants, décrites ci-dessous, sont issues du formulaire sociodémographique que les participants devaient compléter avant l'entrevue. Dans ce formulaire, les participants étaient questionnés sur leur genre, leur âge, leur appartenance culturelle, leur orientation sexuelle, leur lieu de résidence, leur niveau d'éducation et finalement, leur statut relationnel personnel et dans le *Puppy play*.

L'échantillon de l'étude était composé de 7 hommes et 1 qui s'identifiait également comme genderqueer. Les participants avaient entre 19 et 37 ans, avec une moyenne d'âge de 31 ans. La majorité des participants étaient caucasiens (6/7) à l'exception d'un participant qui s'identifiait comme afro-caribéen-latino-blanc. En ce qui concerne le lieu de résidence, 5 participants vivaient sur l'île de Montréal et 2 vivaient en banlieue. Tous les participants avaient au minimum un diplôme d'étude secondaire et 3 avaient fait des études universitaires. À l'exception d'un participant qui s'identifiait comme homoflexible, tous les participants s'identifiaient comme gai.

Lorsque questionnés à l'aide d'une liste de choix non mutuellement exclusifs, les hommes interviewés ont dit qu'ils étaient dans une ou des configurations relationnelles très variées, soit : en meute (3/7), en couple pratiquant la non-monogamie (3/7), en relation D/s (2/7), en relation polyamoureuse (2/7), célibataire (1/7) puis 1 participant a préféré ne pas répondre (voir tableau 4.1).

Pour mieux décrire l'échantillon, nous avons colligé les informations décrites ci-dessous à partir des entretiens réalisés auprès des participants. L'expérience de jeu des participants dans la pratique du *Puppy play* se situait entre 18 mois et 15 ans d'expérience pour une moyenne de 7½ ans. En lien avec leur identité dans le *Puppy play*, tous les participants s'identifiaient en tant que *puppy* et l'un d'entre eux s'identifiait également comme Maître et *Handler*. En ce qui concerne la dynamique de pouvoir dans la pratique du *Puppy play*, l'identification aux rôles était partagée et non mutuellement exclusive, soit : au rôle de soumis (5/7), au rôle de *switch* (3/7) puis au rôle de Dominant (1/7). Ensuite, pour la majorité des participants (6/7), leur pratique du *Puppy play* était jumelée à une variété de *kinks*/fétiches qui leur sont propres. Voici des exemples non exhaustifs: jeu de restriction (*bondage*), jeu de respiration (*breathplay*), cuir, costume, *furry*, *gear*, latex, jeu de possession (*ownership*), sadomasochisme, jeu d'odeurs (*scent play*), fétiche d'odeur de chaussure (*sniff TN*), fétiche envers le linge de sport (*sportwear*), jeu d'urine (*watersport*), jeu de cire (*wax play*). Quant à la place de la sexualité dans leur pratique, elle était absente pour la majorité des participants (4/7), tandis qu'elle était contextuelle pour d'autres (2/7) et pour 1 participant, la sexualité était toujours présente. De plus, bien que cela n'ait pas été questionné officiellement, il est à noter que tous les participants avaient réalisé au moins 1 séance de jeu dans les 60 jours précédant l'entrevue. Le Tableau 4.2 : Caractéristiques des participants liées au *Puppy play* présente les caractéristiques spécifiques associées à la pratique du *Puppy play* de chaque participant : le nombre d'année d'expérience dans la pratique au moment de l'entretien, le(s) rôle(s) occupé(s) dans le jeu, le rôle occupé en lien avec la dynamique de pouvoir dans le BDSM, les *kinks*/fétiches jumelés au jeu et le positionnement personnel face à l'inclusion de la sexualité dans le jeu.

Tableau 4.1 Caractéristiques socio-démographiques des participants (N=7)

Âge	Genre	Orientation sexuelle	Appartenance ethnoculturelle	Niveau le plus élevé de scolarité complété	Statut relationnel
31	Homme	Gai	Blanc	Diplôme d'étude secondaire ou l'équivalent	En couple non-monogame, relation D/s, dans une meute
35	Homme Queer	Gai	Afro-Caribéen, Blanc, Latino	Maîtrise	Préfère ne pas répondre
35	Homme	Homoflexible	Blanc	Baccalauréat universitaire	En couple non-monogame
28	Homme	Gai	Blanc	Baccalauréat universitaire	Polyamoureux, dans une meute
19	Homme	Gai	Blanc	Diplôme d'étude secondaire ou l'équivalent	Relation D/s
35	Homme	Gai	Blanc	Autre	En couple non-monogame, polyamoureux
37	Homme	Gai	Blanc	Certificat ou diplôme d'un cégep, d'un collège ou d'un autre établissement non universitaire	Célibataire, dans une meute

Tableau 4.2 Caractéristiques des participants liées au *Puppy play* (N=7)

Année(s) d'expérience dans le jeu	Rôle(s) à l'intérieur du <i>Puppy play</i>	Rôle lié à la dynamique de pouvoir dans le <i>Puppy play</i>	<i>Kinks</i> / Fétiches jumelés dans sa pratique du <i>Puppy play</i>¹⁴	Présence de la sexualité dans le <i>Puppy play</i> auj.
13	<i>puppy</i>	Soumis, <i>Switch</i>	Cuir, Gear, Latex, Sniff TN, Sportwear, Watersport	Absente
15	<i>puppy</i> ,	soumis	Bondage, Gear, Scent Play, Sniff TN, Watersport, Wax play	Absente
5	<i>puppy</i>	Dominant	Sadomasochisme	Absente
10	<i>Handler</i> , Maître <i>et puppy</i>	<i>Switch</i>	Cuir, Costume, Gear, Furry, Latex, Sportwear, Watersport	Contextuelle
1½	<i>puppy</i>	soumis	Gearhead, Sportwear	Contextuelle
3	<i>puppy</i>	soumis, <i>Switch</i>	N/D ¹⁵	Absente
6	<i>puppy</i>	soumis	Bondage, Breathplay, Latex, Ownership	Présente

¹⁴ Il s'agit d'une liste non-exhaustive car les participants n'ont pas nommé l'entièreté de tous leurs *kinks/fétiches*.

¹⁵ N/D = Non déterminé (Le participant n'a pas mentionnée de *kinks* et/ou de fétiche liés à sa pratique).

4.3 Outil de collecte des données : L'entretien non-dirigé

Les données de cette étude ont été recueillies à l'aide d'entretiens individuels non-dirigés, variant entre 60 et 90 minutes. Cet outil semblait le plus approprié, suite au premier entretien qui était semi-dirigé et où l'information recueillie sur les thèmes et sous-thèmes établis par le chercheur n'était pas satisfaisante. L'entretien non-dirigé permet notamment de sonder la compréhension d'un phénomène auprès des participant·es et de leurs expériences vécues. Il permet également aux participant·es d'exprimer leurs idées sur le thème général de l'entrevue et où iels sont encouragés à parler librement de certains sujets qui sont proposés par l'intervieweur·e (Fortin et Gagnon, 2015, p.319). D'ailleurs, l'emploi de questions ouvertes favorise le contact direct avec l'expérience individuelle des participant·es et l'obtention d'informations sur des sujets complexes et chargés d'émotions (Fortin et Gagnon, 2015, p.319). Le fait de pouvoir recueillir le récit, l'expérience et obtenir une compréhension du phénomène en positionnant les participants comme des experts de leur pratique, fait en sorte qu'il devient plus facile d'établir un lien de confiance (Savoie-Zajc, 2003). C'est donc cet ensemble de particularités qui a motivé le choix de procéder à des entrevues non-dirigées pour le projet.

4.3.1 Guide d'entretien

Comme il s'agit d'une étude exploratoire, un guide d'entretien très bref et sommaire a été construit principalement pour orienter le début et la fin de l'entrevue. Les thèmes couverts dans le guide initial étaient le cheminement et le parcours de vie menant à l'adhésion à la pratique, la place que prend la pratique dans leur vie, les effets de la pratique dans leur vie et l'évolution de leur jeu. Suite au premier entretien, le guide initial d'entretien a été revu afin de correspondre au style d'entretien non-dirigé et de laisser une plus grande liberté de récit aux participants puisque les thèmes étaient plus ou moins bien répondus (voir Annexe E). Les entretiens ont débuté avec la question spécifique suivante en lien avec l'identité de joueur, qui servait d'introduction au sujet du *Puppy play* : « Quel est votre nom de joueur et d'où vient-il? ». Ensuite, s'enchainait la question ouverte suivante afin de permettre aux participants de prendre la direction qu'ils souhaitaient : « Parlez-moi de comment vous en êtes arrivé à pratiquer le *Puppy play* ». Ensuite, le chercheur y allait avec le rythme et le discours du participant et il enchainait des questions improvisées seulement pour clarifier les propos du participant ou pour continuer de façon plus détaillée dans la direction que le participant l'emmenait. Les thèmes récurrents abordés par tous les participants

étaient l'identité de joueur, le parcours menant au jeu, la description des séances de jeu, l'équipement, les rôles dans la pratique, les dynamiques de pouvoir ainsi que les médias sociaux.

4.3.2 Procédure

Après avoir pris connaissance de l'affiche de recrutement, les personnes intéressées à participer devaient communiquer avec le chercheur principal par courriel afin de recevoir un lien individuel, par courriel, les invitant à remplir le formulaire d'information et de consentement (voir Annexe B), suivi du questionnaire socio-démographique (voir Annexe C) via la plateforme Qualtrics. Préalablement à l'entrevue, le formulaire de consentement et le questionnaire socio-démographique étaient donc remplis par les participants. Nous avons procédé ainsi pour deux raisons principales : 1) présenter via le formulaire d'information et de consentement en quoi consistent la nature et les objectifs de l'étude et assurer le consentement des personnes à y participer et 2) récolter de l'information via le questionnaire socio-démographique afin de valider l'admissibilité de la personne bénévole et de dresser un portrait sociodémographique des participants. Advenant l'éventualité où la participation d'une personne devait être refusée, car elle ne correspondait pas aux critères d'inclusion de l'étude, un message de refus (voir Annexe D) lui était envoyé. Pour les personnes qui étaient admissibles, un rendez-vous était ensuite fixé. Afin d'assurer une variété de modalités et de faciliter la réalisation des entrevues, les participants pouvaient choisir de faire leur entrevue via la plateforme Zoom ou en présentiel dans un local d'intervention confidentiel à l'organisme communauté RÉZO santé, le lieu de travail du chercheur principal.

Sur le lot des sept entrevues, la majorité a été réalisée en présentiel dans les locaux de RÉZO (4/7) puis les autres via la plateforme *Zoom* (3/7). Dans les deux cas, les participants avaient la possibilité de porter leur masque de *puppy* pour l'anonymat et ceux qui ont participé via *Zoom* avaient la possibilité de fermer leur caméra. Les entrevues ont duré entre 63 minutes et 103 minutes pour une durée moyenne de 81 minutes. Toutes les entrevues, qu'elles soient en personne ou à distance, ont été enregistrées au format audio, puis ensuite retranscrites sous forme de verbatim. Bien que les participants aient donné leur consentement afin que nous puissions utiliser leur nom de joueur lors des entretiens, les participants se sont fait attribuer un pseudonyme correspondant à une race canine, pour ne pas être identifiés ou associés à d'autres membres de la communauté.

Finalement, une semaine après l’entrevue, les participants étaient contactés de nouveau afin de s’assurer de leur bien-être psychologique, afin de les diriger vers des ressources appropriées au besoin.

4.4 Méthode d’analyses des données : L’analyse thématique

L’analyse thématique est une méthode d’analyse rigoureuse et systématique consistant à identifier, organiser et comprendre des « patrons » de significations (thèmes) à travers les données qui sont recueillies (Braun et Clarke, 2012). Elle permet de repérer des thèmes au sein d’un corpus qui feront en sorte de faire émerger les grandes tendances du phénomène à l’étude tout en restant collé sur les propos des participant·es (Paillé et Mucchielli, 2016). D’ailleurs, vu que les thèmes sont dérivés des données elles-mêmes, cela permet de générer des informations imprévues (Braun et Clarke, 2006, 2012). C’est avec l’aide des patrons présents et identifiés dans l’ensemble des données que nous pouvons donc décrire le phénomène d’intérêt (Braun et Clarke, 2006). L’analyse thématique présente également un caractère flexible permettant de rendre les résultats de recherche accessibles à une audience plus vaste en facilitant l’éducation du public général (Braun et Clarke, 2006; 2012). C’est donc pour ces raisons que l’analyse thématique a été choisie dans le cadre de ce projet.

L’analyse thématique propose un processus en 6 étapes (Braun et Clarke; 2006) soit : 1) la familiarisation avec les données, 2) l’identifications des codes initiaux, 3) la recherche de thèmes dans le corpus, 4) la révision des thèmes, 5) la définition et nomination des thèmes et 6) la production du rapport.

Ainsi, au début de l’analyse, des notes préliminaires sur les observations personnelles ont été consignées dans un document Word, prenant la forme d’un journal de bord, immédiatement après les entrevues afin d’avoir une meilleure vue d’ensemble du portrait des données et ainsi permettre au chercheur de départager ses impressions versus les données réelles. D’ailleurs, ceci est un processus essentiel à réaliser puisqu’il permet de se coller plus facilement aux propos et au sens des données recueillies (Braun et Clarke, 2012). Ensuite, les entrevues ont été écoutées une fois avant d’être retranscrites sous forme de verbatims afin que le chercheur principal s’approprie davantage les données recueillies. Une fois cette étape complétée, un premier jet de codification a

été réalisé à partir des trois premiers verbatims dans le logiciel NVivo 12.7. Afin d'y parvenir, le chercheur principal a identifié l'entrevue qui semblait la plus riche et intéressante au niveau du contenu concernant le *Puppy play* afin de créer ses premiers codes et d'identifier des thèmes potentiels. Ensuite, les deux autres entrevues ont été codifiées également tout en faisant un retour perpétuel à la première entrevue afin d'uniformiser, préciser et bonifier les codes et sous-codes existants ou d'en ajouter des nouveaux au besoin. Après que les trois premières entrevues furent codifiées, un premier arbre thématique a émergé avec l'aide des codes et des thèmes potentiels, identifiés précédemment. Nous avons utilisé une thématization continue, c'est-à-dire que les codes et les thèmes étaient ajoutés au fur et à mesure de la lecture du texte et qu'ils étaient regroupés et fusionnés, au besoin, permettant ainsi la construction d'un arbre thématique évolutif, se construisant et se peaufinant tout au long de la recherche (Paillé et Mucchielli, 2012). Donc à partir des trois premières entrevues, un arbre thématique provisoire a été construit, puis dans ce processus itératif typique à l'analyse thématique (Blanchet et Gotman, 2012), l'arbre thématique s'est bonifié par l'ajout de codes et de thèmes provenant de l'analyse des entrevues subséquentes. Une fois tous les thèmes identifiés, il a fallu procéder avec une méthode ascendante, c'est-à-dire de rapprocher les thèmes sur des axes communs permettant ainsi une thématization plus stable et hiérarchisée (Paillé et Mucchielli, 2012). Cette méthode nous a permis de revenir sur les premières entrevues analysées permettant une meilleure définition des thèmes principaux et d'en dégager l'essentiel (Paillé et Mucchielli, 2012). Ainsi, cet exercice d'aller-retour a fait en sorte de peaufiner l'arbre thématique, la création de sous-thèmes permettant de décrire plus en détail les thèmes principaux et de procéder à l'identification des thématiques, qui selon nous, semblaient essentielles afin de mieux pouvoir comprendre et décrire la pratique du *Puppy play*. Afin de nous aider à présenter ces thèmes et sous-thèmes, ils sont appuyés avec des extraits anonymisés tirés des données, comme le suggère Moustakas (1994).

4.4.1 Critères de scientificité

Afin d'assurer une rigueur scientifique et d'assurer la validité interne des résultats de cette étude, plus particulièrement le degré selon lequel les résultats sont interprétés, nous avons utilisé une stratégie de triangulation des données (Fortin et Gagnon, 2015), c'est-à-dire que la codification des verbatims a été soumise à deux chercheurs différents, le chercheur principal et la co-directrice de l'étude, de façon individuelle afin de voir s'ils arrivaient aux mêmes résultats. De plus, tout au

long du processus de l'analyse des données, des rencontres entre le chercheur principal et la co-directrice ont eu lieu afin de valider et préciser l'arbre thématique. Cette stratégie permet de tirer des conclusions valables sur ce qui constitue la réalité à propos du phénomène à l'étude, soit la pratique du *Puppy play* (Fortin et Gagnon, 2015). Finalement, tout au long de la démarche analytique et lors de la présentation des données, une attention particulière a été portée afin de dresser un portrait détaillé des réalités des participants de façon objective afin de traduire adéquatement les expériences de chacun (Gauthier et Bourgeois, 2016).

4.5 Considérations éthiques

Ce projet a reçu l'approbation du *Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains* de l'UQAM (CERPE) (voir Annexe F) et la formation sur l'éthique en recherche de l'EPTC2 a été suivie.

Différentes mesures ont été prises afin d'assurer le consentement libre et éclairé des participants à l'étude. Tout d'abord, le consentement des participants a été recueilli à l'aide d'un formulaire d'information et de consentement, rempli en ligne sur la plateforme Qualtrics, expliquant la nature de l'étude, la nature de la participation, les objectifs et les risques encourus par la participation à l'étude. Ensuite, toutes ces informations ont été revues en début d'entrevue afin de s'assurer de nouveau du consentement et pour rappeler aux participants qu'ils pouvaient se retirer de l'étude à tout moment, sans aucune justification. De plus, les modalités imposées pour la visioconférence via zoom ont été explicitées également dans le formulaire d'information et de consentement. À cet effet, comme la plateforme Zoom génère une version audio et vidéo par défaut lors de l'enregistrement, les versions vidéo des enregistrements ont été effacées immédiatement à la fin des entrevues afin de conserver seulement la version audio pour les fins de verbatims. Les enregistrements audios ont été détruits suite à la création des verbatims dans un format Word après quoi, ils ont été téléchargés dans la plateforme NVivo pour les fins d'analyse. En ce qui concerne les données sur la plateforme Qualtrics, elles ont été extraites de la plateforme dans un format SPSS et Excel puis elles ont été supprimées de la plateforme.

Dans un souci de confidentialité, les données ont toutes été dénominalisées c'est-à-dire que les informations permettant une possible identification, comme leur nom de joueur, la mention d'un

autre membre de la communauté, la mention d'une position spécifique dans la communauté et les accomplissements personnels, ont été retirées. Les données identificatoires extraites de Qualtrics ont été conservées dans un fichier Excel, protégé par un mot de passe connu seulement du chercheur principal, avec un code associé aux données de chaque participant et le chercheur principal était la seule personne à avoir accès à ce dossier, lequel contenait également les verbatims en format Word.

De plus, comme mentionné précédemment, afin d'assurer l'anonymat de leur visage, les participants avaient la possibilité de porter leur masque de *puppy* lors des entrevues et pour les entrevues via visioconférence, les participants pouvaient fermer leur caméra. Enfin, une liste de ressources adaptée a été établie afin d'orienter les participants, au besoin, puisque les entrevues étaient susceptibles de faire revivre des moments ou des émotions fortes aux participants.

CHAPITRE 5

RÉSULTATS

Ce chapitre présente les résultats de l'analyse des données. Les analyses ont permis d'identifier deux grands thèmes principaux, soit : 1) Le *Puppy play* et ses aspects centraux et 2) les bienfaits sur le bien-être psychologique et social des adeptes. Ces thèmes visent principalement à répondre à l'objectif de recherche qui est de décrire le vécu et les expériences de la pratique du *Puppy play* pour les hommes GBQ de la grande région de Montréal.

5.1 Le *Puppy play* et ses aspects centraux

L'analyse des propos recueillis en entrevue soulève 7 thématiques sous-jacentes à l'expérience du *Puppy play* chez les participants : 1) Une pratique munie d'un vocabulaire distinctif, 2) Une pratique accessible par plusieurs voies d'entrée, 3) Des séances de jeu avec des styles diversifiés, 4) Sécurité, utilité et esthétique : Les trois piliers d'un équipement optimal, 5) Un élément essentiel pour jouer : les partenaires de jeu, 6) Les rouages du pouvoir : une structure enracinée dans la communauté et 7) Une pratique permettant d'être le meilleur de soi-même.

5.1.1 Une pratique munie d'un vocabulaire distinctif

Plusieurs concepts centraux à la pratique du *Puppy play* ont été utilisés par les participants pour parler de leur vécu. Certains concepts sont issus des érotismes du BDSM, tandis que d'autres sont uniques à l'univers du *Puppy play*. Ces termes s'organisent en 3 ensembles, ceux liés aux rôles, ceux liés à l'équipement et aux accessoires puis ceux liés aux pratiques et aux activités. Un glossaire non-exhaustif est présenté à la fin du mémoire. Les définitions du vocabulaire présenté dans le glossaire découlent des entretiens menés avec les adeptes de cette étude, complétées par les définitions trouvées dans plusieurs ouvrages : Alphainu (2020), Caruso (2012), Newmahr (2014) et St-Clair (2017). Ce glossaire sculpte le début de la découverte d'un univers riche en nuances, offrant ainsi un cadre plus clair afin de faciliter la compréhension d'une pratique unique et ses expressions. Il se veut également une ressource facilitant la lecture de cette recherche et permettant d'alléger le texte.

Le vocabulaire et les termes utilisés par les participants, lors des entretiens, revêt une importance au sein de la communauté *puppy*, non seulement pour faciliter la communication mutuelle entre ses membres, mais aussi pour renforcer le sentiment d'appartenance et de l'identité collective. C'est ce que dit Bouledogue français :

C'est un sentiment de fierté, d'appartenance et de sécurité que d'avoir certains titres ou des mots. C'est une façon de simplifier la vie de la communauté et de connaître son rang ou sa valeur au sein d'un groupe.

On remarque également que ce vocabulaire tel que le mentionne Bouledogue français permet de comprendre les dynamiques de pouvoir qui régissent les interactions entre les participants puisqu'il permet de faire « des distinctions et d'être unique tout en faisant partie d'un groupe ».

5.1.2 Une pratique accessible par plusieurs voies d'entrée

Les entretiens indiquent qu'il n'y a pas de chemin unique et qu'il existe différentes portes d'entrées ayant permis aux participants de découvrir le *Puppy play*, puisque le parcours de la découverte est influencé par les expériences de vie personnelles de chacun. Les portes d'entrées identifiées dans les entretiens sont : les pairs, l'exposition à la pratique dans sa vie quotidienne, la suggestion de la pratique par un proche, l'exposition en ligne à la pratique via la pornographie et les ateliers *pup101*.

L'entrée par des adeptes déjà investis dans le *Puppy play* a été soulevée dans quelques entretiens. Cette approche plus personnelle peut être rassurante et offrir un sentiment de « sécurité » (Husky) envers la pratique, puisqu'elle permet de bénéficier du soutien de ses pairs. Notamment pour Husky, puisque son cercle social était composé d'adeptes du *Puppy play* et qu'il était « curieux » d'en apprendre davantage sur cette pratique, c'est lui-même qui a demandé à ses amis de l'y initier.

Je me suis acheté mon *pup hood*, première affaire. Hmmm... et je savais que plusieurs de mes amis *gearhead* étaient aussi des *pups*. Donc je leur ai demandé : « Ben on peut tu faire une scène de *Pupppy play*? Est-ce qu'on peut juste avoir du fun comme des *pups*? » Et mes amis ont dit oui. Alors c'est comme ça que j'ai commencé. (Husky)

Dans le même ordre d'idée, Beagle mentionne que le *Puppy play* est « quelque chose [qu'il] voyait souvent à gauche et à droite et que ça semblait être intéressant ». Ce contact avec la pratique a entraîné un « intérêt » à en apprendre plus, puis son processus de découverte s'est amorcé suite à

une sortie avec ses ami·es dans un donjon montréalais, où il a pu observer la pratique en action. Pour Golden Retriever, la porte d'entrée a été l'utilisation de plateformes dédiées aux fétiches et à la pornographie. En explorant des « fantaisies personnelles » en ligne, il a été exposé à des contenus visuels mettant en vedette des adeptes du *Puppy play* ce qui a suscité son intérêt à approfondir l'exploration de la pratique et à s'engager plus activement dans cette sous-culture.

J'ai commencé avec ça ouais. Avec tous les superhéros, Spider-man, avec les *furries*, c'est ce qui m'a attiré en ligne [...] Honnêtement, ça a commencé avec les images sur Internet. Bien sûr c'était de la pornographie. Les images, je trouvais ça juste super beau. Moi c'était les *Puppies* en latex où on ne voyait pas la peau [...] (Golden Retriever)

La porte d'entrée pour Doberman a plutôt été lors d'une « relation sexuelle » avec son partenaire. L'intégration de comportements de jeu de rôle canin a pris de l'ampleur dans leur sexualité, sans qu'il ne sache qu'il s'agissait de *Puppy play*. Ce n'est qu'à la fin du rapport sexuel que son partenaire lui a mentionné qu'ils venaient de faire une forme de *Puppy play*. Suite à cette expérience, le participant a investi du temps à faire des recherches en ligne sur la pratique, les règles, les rôles, les lieux de pratique, etc. puisqu'il avait un désir d'en apprendre davantage.

Quand ça s'est passé, on était... On était en train de baiser [...] Je ne comprenais pas trop. Puis durant la pratique sexuelle, on s'est mis à se grogner après, à se mordre, [...] Puis après ça lui m'a dit : « Tsé tu sais, c'est du *Puppy play* qu'on a fait un peu » [...] quand que je découvre de quoi, je fais des recherches extrêmes. Donc, je me suis mis à chercher les règles du *Puppy play*, c'est quoi, et tout, etc. Après ça, le lendemain, j'avais sorti tout ce qu'il y avait là-dessus. (Doberman)

Labrador a également découvert la pratique de façon inattendue. Suite à une discussion en ligne avec des hommes intéressés par l'exploration des jeux D/s, il a rencontré des hommes pour actualiser ses désirs; au fur et à mesure que le jeu s'est approfondi, l'un de ses partenaires réguliers lui a suggéré qu'un de ses comportements de soumission serait très intéressant dans le cadre de la pratique du *Puppy play*. Suite à cette suggestion, Labrador « était vraiment curieux et prêt à essayer n'importe quoi » et les « éléments » liés aux comportement canins ont été ajoutés au jeu.

On n'a pas vraiment nommé la pratique du *Puppy play* pour les premières fois [...] Ce n'est pas venu instinctivement. Au début c'était juste un jeu de domination et de soumission et c'était juste de me déplacer à 4 pattes. Il n'y avait pas de nomination, même eux ne m'appelaient pas *puppy* ou chiot. [...] Donc peu à peu, il a ajouté des

éléments au jeu qu'on jouait. Je pense qu'au bout de la 3e, 4e ou 5e fois, il m'a dit :
« Est-ce que ça te tente de manger et de boire de l'eau dans une gamelle? (Labrador)

Les participants interviewés partagent qu'il existe aujourd'hui des ateliers organisés par la communauté pour découvrir le *Puppy play*, de style « *Pup101* » (Bouledogue français). Dalmatien explique qu'ils permettent de mieux comprendre en quoi consiste le *Puppy play*. Généralement, une personne expérimentée ou impliquée dans la communauté *puppy* Montréalaise et/ou une personne ayant gagné un titre dans les différents concours locaux ou internationaux est responsable de l'événement. D'ailleurs, Golden Retriever mentionne que le cumul des expériences est ce qu'il y a de mieux afin de connaître les possibilités dans la pratique et de mieux saisir ce qu'on y recherche :

Ça se développe vraiment en jouant ou en regardant d'autres personnes. Plus que tu as de l'expérience, tu vas dans les événements, que tu rencontres des adeptes qui sont dominants, soumis puis tu regardes un peu la *vibe*, ça t'amène à te demander ce que tu aimerais faire avec les autres et qu'est-ce que tu cherches dans le jeu. (Golden Retriever)

Le discours des participants révèle qu'il n'existe pas de chemin unique pour entrer dans le *Puppy play*; chacun possède une histoire et un cheminement l'ayant mené à cette pratique.

5.1.3 Des séances de jeu avec des styles diversifiés

Pour mieux saisir en quoi consiste le *Puppy play*, il faut avant tout comprendre qu'une séance de jeu typique n'existe pas. Les participants expliquent que les séances de *Puppy play* peuvent être réalisées selon différents styles et personnifiées en fonction des intérêts personnels; bien qu'ils partagent des intérêts communs et un engouement pour cet érotisme du BDSM, chaque participant rencontré pratique le *Puppy play* à sa façon. Ces expériences peuvent tout de même être classées en 3 styles de jeux : 1) les séances de jeu ludiques et sociales, 2) les séances de jeu sexualisées et/ou avec l'inclusion d'érotismes du BDSM, et 3) les séances de jeu de style protocolaire.

5.1.3.1 Les séances de jeu ludiques et sociales

Certains participants mentionnent que leurs séances de jeu peuvent se concentrer principalement sur l'aspect ludique de la pratique et mettre l'accent sur le fait de « s'amuser » (Bouledogue français). Ces séances offrent aux participants l'occasion de s'immerger dans des jeux où ils

peuvent incarner le rôle d'un chien ou d'un Maître et simplement « avoir du fun » (Bouledogue français). Les participants parlent alors de *Pup mosh*, une activité orientée sur le jeu canin. Ils le décrivent comme le rassemblement de plusieurs adeptes pouvant aller jusqu'à « 50 *puppies* » (Golden Retriever), tous rôles confondus, dans un espace donné et où « les adeptes interagissent entre eux, comme de vrais chiens biologiques dans un parc à chien » (Golden Retriever). Dans les différentes sections du lieu, les adeptes peuvent se rassembler sur des matelas et jouer ensemble, dépenser de l'énergie, se lécher, se caresser, se mordiller, se tirailler, se lancer des balles ou observer les autres. Il s'agit d'un environnement amusant, similaire à un parc à chien biologique, où les adeptes peuvent « lâcher leur fou » (Dalmatien), se détendre et se laisser aller dans leur *Pupspace*. Concrètement, l'espace du *Pup mosh* comporte des matelas de gymnastique, des tapis en mousse, une piscine à balle et des jouets *squeak*, permettant ainsi de mettre l'accent sur le côté récréatif du jeu.

[...] je vais aller faire des *pup mosh*. C'est tout le monde qui se rassemble sur des matelas gigantesques et il y a des événements de *puppy*, des parcs canins et à balles et tout. On est une méchante gang et on se ramasse pis on joue ensemble en *puppy* comme des chiots. (Golden Retriever)

Un autre type d'évènement axé sur le jeu ludique est appelé le *Pup night*. Les participants le décrivent comme un événement où des adeptes de *Puppy play*, indépendamment de leurs rôles, se rassemblent et peuvent s'amuser et/ou se donner de l'affection et/ou explorer la pratique en sécurité et sans jugement. Selon les participants, il s'agit surtout d'un terme pour décrire toute activité en lien avec le *Puppy play*. D'ailleurs, pour certains participants, le *Puppy play* est principalement considéré comme une « activité sociale » (Beagle et Bouledogue français) et enrichissante, puisqu'elle constitue une opportunité de « connecter avec d'autres personnes » (Labrador) et de partager des expériences qui seront beaucoup plus intenses et significatives. Pour Bouledogue français, les activités réalisées en *pup* lui permettent d'apprécier davantage le moment. Il mentionne notamment que n'importe quelle activité du quotidien pourrait être réalisée dans le cadre du *Puppy play*. Par exemple, il dit déjà avoir réalisé des soupers en tant que *puppy* avec d'autres *puppies*.

[...] Si demain matin un de mes amis *pup* me dirait : « Eille ça te tente-tu de faire de quoi en *pup*? » Ben je lui répondrai sûrement : « Bah écoute j'ai le temps, ça me dérange pas on peut le faire » [...] c'est pour ça que je disais que c'était plus social, on

a déjà fait des souper de *pups* ensemble [...] tout est vécu plus fort, parce que tu *enjoy* plus le moment, tsé peu importe ce que tu fais au niveau *pup*. (Bouledogue français)

Similairement, pour Husky, les *Pup nights* se caractérisent par sa participation à des soirées privées de *pups*, où il peut rencontrer d'autres adeptes, se prêter à des jeux canins et échanger de l'affection, mais sans entrer dans un style de jeu sexualisé, puisque pour lui, à moins que « son Maître l'autorise », les jeux sexualisés sont réservés « avec son Maître ».

Dalmatien, Doberman et Husky rapportent également qu'il existe des 5 à 7 organisés par la communauté *puppy* Montréalaise dans certains bars du Village¹⁶. Selon eux, cet événement mensuel, qui met l'accent sur la socialisation, constitue une occasion de se rejoindre entre joueurs afin de discuter, de rencontrer d'autres adeptes, d'agrandir son cercle social et de danser, en portant son équipement de jeu, mais sans se plonger dans un univers de jeu ou dans une séance de jeu.

[...] des 5 à 7 au [nom du bar], ce qui n'est pas vraiment *headspace*. C'est plus on s'habille en *gear*, on va rencontrer du monde, jaser, on boit des drinks pis on va danser en gang [...] (Doberman)

Puisque l'événement se tient dans un bar, la consommation d'alcool en fait partie, alors qu'elle se retrouve peu ou pas dans les autres séances de *Puppy play*, sauf si « le jeu se tourne vers la sexualité simplement parce que ça rend la dilatation des muscles dans l'anus beaucoup plus facile » (Husky).

Les participants mentionnent d'autres événements thématiques plus spécifiques qui se situent à l'intersection de différentes identités et qui découlent de l'initiative de membres de la communauté *puppy*. Par exemple, Husky mentionne un événement se déroulant dans un donjon à Montréal qui lui permet de concilier ses identités *gearhead* et *puppy*. Les séances de jeu qui y sont proposées varient du social au sexuel selon les désirs de chacun, puisque la salle est aménagée afin d'inclure tous les styles de jeu. Les adeptes peuvent donc socialiser, danser, se prêter à des jeux de rôle et/ou

¹⁶ Le Village représente l'un des plus importants quartiers LGBTQ+ à Montréal situé sur la rue Sainte-Catherine entre les rues St-Hubert et Papineau. Il est un carrefour de la diversité et de l'inclusivité où les personnes issues de la diversité sexuelle et de la pluralité des genres peuvent se retrouver entre elles. Le Village se compose de restaurants, de boutiques diverses, de bars, de nightclubs, etc.

des jeux canins, tout en ayant la possibilité de se prêter à des séances sexualisées ou des érotismes du BDSM. Cette initiative permet surtout de rencontrer des adeptes ayant des intérêts communs.

Une soirée de 20h à 2-3h du matin où tout le monde est invité à porter leur *gear*, à avoir du fun, à jouer. [...] il y a de la bonne musique qui joue. Tu peux soit relaxer, soit être social ou avoir du fun en *pup*. C'est au choix. Il y a aussi un aspect plus sexuel. Tu peux aller jouer avec le monde que tu veux, il y a des salles dédiées à ça où tu peux rentrer et avoir du fun si ça te tente, mais ça ce n'est jamais obligatoire. (Husky)

Dans le même ordre d'idée, plusieurs participants mentionnent un intérêt marqué à l'égard des festivals fétiches. Plus spécifiquement, le festival Folsom¹⁷ est un « milieu qui est propice à l'évolution vers quelque chose de sexuel » (Beagle), mais surtout un endroit où les adeptes des érotismes du BDSM se rassemblent pour « créer des liens » (Beagle) et partager leurs passions avec des milliers d'adeptes dans le monde. Un « calendrier des événements sociaux » (Beagle) permet à tous les participants de naviguer l'évènement en fonction de leurs préférences.

(..) Ces festivals-là moi j'y allais surtout pour rencontrer des gens nouveaux. J'étais habillé en *puppy* toute la journée, j'allais danser le soir parfois. Évidemment j'avais des relations sexuelles dans les *backrooms/darkrooms* avec 2-3 personnes. Je suis très exhib et très voyeur alors moi ce que j'aimais c'était que des gens me regardent dans un coin ou ce que j'aimais, c'était d'avoir du sexe dans les *backrooms*. (Labrador)

Dalmatien et Golden Retriever mentionnent aussi l'existence de concours internationaux et d'un concours montréalais annuel qui s'inspirent des concours de *Beauty Pageant*. Suite à une série d'épreuves, un panel de juges remet le titre de *Pup* de l'année au candidat les ayant le plus « impressionné et qui semble être le meilleur pour représenter la communauté » (Dalmatien).

Bien qu'il existe une variété d'événements sociaux en contexte de *Puppy play*, les participants expliquent qu'ils peuvent tout de même représenter « un enjeu d'intégration » (Beagle), car les relations entre adeptes dans ces événements sont parfois « dramatiques » (Husky) et « conflictuelles » (Beagle) puisque tous les adeptes ne partagent pas la même « vision du jeu »

¹⁷ La foire de rue Folsom (*Folsom street fair*) est un événement qui est né d'une initiative des communautés LGBTQ+ et cuir à San Francisco dans les années 1980, lorsque le gouvernement a décidé de fermer ou restreindre tous les lieux de socialisation et de sexualité des gais, notamment les saunas et les bars, afin d'arrêter l'épidémie du VIH qui touchait principalement cette population (Connell et Gabriel, 2023). Avec les années, le Folsom est devenu un festival pratiqué dans plusieurs régions du monde.

(Beagle) et des rôles. D'ailleurs, Beagle mentionne également que « si tu ne suis pas la façon de penser des leaders » ce qui en résulte c'est de « juste se [faire] tasser, ignorer ou [mettre] à l'écart ».

5.1.3.2 Les séances de jeu sexualisées et/ou avec l'inclusion d'érotisme du BDSM

Les participants rapportent que les jeux sexualisés peuvent s'étendre à divers contextes selon les règles qui y sont établies, comme les lieux publics, les événements et les festivals. Dans ces espaces, les adeptes peuvent opter pour des activités qui reflètent les dynamiques de Domination et de soumission propres au *Puppy play* et y intégrer ou non une composante sexuelle ou *kinky*. Que ce soit lors d'un *pup night*, d'une séance de jeu dans un donjon ou d'une démonstration lors d'un festival fétiche, l'inclusion de ce type de jeu sera déterminée par les personnes organisatrices.

Selon les participants, dans les séances de jeu sexualisés ou avec l'ajout d'érotismes du BDSM, le nombre de partenaires variera en fonction des relations dans lesquelles se trouvent les adeptes. Pour Golden Retriever, qui est dans une meute avec « 10 frères *Puppies* », et qui a un Maître et un *Handler*, les opportunités de jeu sont très variées; il peut jouer en groupe avec l'entièreté de sa meute, avec quelques frères de meute ou en duo avec son Maître ou son *Handler*. Vu ce vaste éventail de joueurs à sa disposition, les jeux sexualisés varieront en fonction des intérêts de chacun.

Ben si exemple c'est sexuel [...] Le *Puppy play*, tu peux combiner ça avec tout. À la seconde que t'es dans le *subspace*, donc que t'es le *slave* de l'autre personne, ben là t'es dans ce *mood*-là. Là, c'est selon nos intérêts communs. Exemple que moi je trippe sur le *gear*, ben je vais mettre en *gear* et lui s'il trippe, exemple que c'est une personne qui aime juste se faire sucer, ben je vais juste le sucer en *gear*. (Golden Retriever)

Pour plusieurs adeptes du *Puppy play*, les séances de jeu sexualisées sont plus personnelles; ils s'y sentent en confiance, les « partenaires sont choisis » (Husky) et il y est plus facile de s'abandonner au jeu puisqu'ils les pratiquent dans des « environnements connus » (Bouledogue français) et à l'abri d'un public. La relation existante entre les partenaires permet d'entrer plus facilement dans une séance de jeu sexualisée, car généralement, le cadre de jeu y est déjà établi. Que ce soit « en meute » (Golden Retriever), dans une « relation D/s » (Labrador) ou avec « son Maître » (Husky), tous les partenaires connaissent les dynamiques de pouvoir existantes entre eux, les besoins, les limites et les préférences des autres, permettant ainsi de s'abandonner plus aisément au jeu. D'ailleurs, certains érotismes ne se font pas « avec n'importe qui » (Dalmatien), mais plutôt avec

des partenaires spécifiques, comme pour Dalmatien qui mentionne que « le contrôle de la respiration, [il] fait ça avec [son] Alpha ». Husky raconte comment se déroulent des séances de jeu sexualisées et/ou avec l'ajout d'érotismes du BDSM dans sa relation D/s avec son Maître :

Souvent, ça commence avec des câlins, beaucoup d'affection et après ça ben les mains y vont un peu plus partout. Et souvent il va dézipper son pantalon ou quelque chose et je sais quoi faire dans ce temps-là. [...] ça peut être qui va m'attacher au lit, ou d'une certaine manière où je peux pas me défendre. Il peut me chatouiller, il peut me donner des petites tapes sur les couilles, voilà. Tout ça, bien sûr, dans le but d'augmenter, ma perception de sa supériorité et sa Domination. Parce qu'être est attaché, pour moi c'est impossible d'éviter ça. Et donc je dois me soumettre au désir de mon Maître et je n'ai pas un mot à dire là-dessus. (Husky)

On observe que la conception de ce qui relève de la sexualité et du *kink*/fétiche varie d'un participant à l'autre. Pour certains, les jeux sexualisés se caractérisent par « tout ce qui est rapport sexuel divers et variés, *kinks* et fétiches et tout ce qui est relié à ça » (Labrador) alors que pour d'autres, les érotismes du BDSM n'entrent pas dans les jeux sexualisés et c'est plutôt « l'utilisation des parties génitales [...] ou quand on s'encule, on fourre et qu'il y a des sécrétions corporelles » (Golden Retriever) qui définit une séance de jeu sexualisée. En ce sens, la présence de sexualité et la définition de ce qui est une séance sexualisée ou non varient pour chaque adepte du *Puppy play*.

La majorité des participants mentionnent l'ajout de jeux issus des érotismes du BDSM dans leurs jeux canins, tels que les jeux de restrictions de type « *Bondage* » (Dalmatien), le « latex » (Beagle), les jeux de cire « *wax play* » (Labrador), le « sadomasochisme » (Bouledogue français), les fétiches de « costume » (Golden Retriever), et le fétiche d'équipement « *Gearhead* » (Husky). Bien que les fétiches puissent souvent être associés à des aspects sexuels, ils ne « sont pas sexuels » (Golden Retriever) pour tous les participants, mais servent plutôt à renforcer l'intimité entre les partenaires et « les liens » (Beagle) au sein de la relation de jeu.

Quand que j'ai un *puppy* à mes pieds, que je mets mes pieds dans sa bouche quand il est couché sur moi, il est en latex, je le *rub*¹⁸, je lui fais des caresses, même je tape ses fesses ou je le traîne en laisse, pour moi, ce n'est pas de la sexualité. Ça reste *kinky*, ça

¹⁸ Légère friction dû à un mouvement de va-et-vient, souvent effectué avec les mains, les doigts ou un objet doux dans le but de masser, nettoyer ou d'appliquer une substance sur une surface.

reste fétiche ou encore dans l'art du BDSM et c'est très intime, ça accentue notre relation [...] (Golden Retriever)

Un participant explique que l'ajout d'érotismes du BDSM à sa pratique représente des actes physiques et symboliques visant à susciter « l'excitation sexuelle » (Dalmatien); pour lui, les séances de jeu ludique ne sont plus « ce [qu'il] recherche nécessairement », car il est plutôt « du côté du BDSM où [il va] aller chercher la Domination pour se sortir de sa tête » et rechercher plutôt « un *subspace* qu'un *pupspace* » (Dalmatien). D'ailleurs, puisque sa pratique se situe dans les limites du « [mixte] de relation platonique [d'une personne] qui a un chien et de jeux sexualisés », le *Puppy play* est pour lui une activité menant directement à la sexualité; il se met dans la peau d'un *puppy* et veut « avoir [sa] récompense » pour avoir été un bon *puppy* obéissant à son Alpha.

Personnellement, le *Puppy play*, c'est sexuel à la base. Je ne vais pas commencer à me promener et à courir après une balle sans avoir une récompense. Je me scrap les genoux. J'suis mieux d'avoir une...Ça, ça va être vulgaire à dire, mais j'suis mieux d'avoir une queue après ça pour avoir du fun [...] j'ai besoin de récompenses [...] (Dalmatien)

5.1.3.3 Les séances de jeu avec un style protocolaire

Bouledogue Français, Doberman et Labrador soulèvent avoir une préférence pour les événements et les séances de jeu de type protocolaire. Ils décrivent l'événement protocolaire comme étant majoritairement réalisé dans un donjon, bien qu'il puisse aussi se dérouler dans un lieu privé, et qui « impose un protocole » (Doberman), c'est-à-dire un cadre formel que les adeptes doivent respecter à la lettre tout au long de l'événement. Pour participer à des activités dans un donjon, il est impératif que les adeptes aient un « *nickname* » (Dalmatien), puisque la majorité des « donjons le [demande] » (Dalmatien). Doberman décrit le protocole comme « des actions auxquelles tu n'as pas le choix de te conformer en fonction du jeu pratiqué, similaire à un code de conduite ». C'est un style de séance de jeu où les jeux D/s sont en avant-plan, mettant en lumière la dynamique de pouvoir et de soumission qui caractérise « les relations entre Maître et *puppy* » (Labrador).

[...] un événement protocolaire, comme je disais tantôt, c'est un événement où il y a un protocole qui est implanté, dans la communauté BDSM parce que le *Puppy play* fait partie de la communauté du grand parapluie BDSM. Un protocole, c'est des actions que, admettons que tu vas dans un protocole *slave*, bon ben les *slaves* auront pas le choix d'agir de telle manière par exemple [...] (Doberman)

Dans le cadre du *Puppy play*, le protocole peut prendre différentes formes, mais la plus répandue adressera notamment « le port de l'équipement » (Doberman) et « des comportements de chien à adopter » (Labrador) lors de l'événement, à l'exception des moments de pause, ce qui favorise une expérience de « jeu plus [immersive] » (Doberman) et intense. L'équipement habituellement visé par le protocole concerne le *pup hood*, soit le masque de chien. En ce qui concerne les comportements de chien, Doberman et Labrador nomment les exemples suivants : l'arrêt de l'utilisation de la parole, l'utilisation du jappement pour s'exprimer, le déplacement à quatre pattes, le fait d'être attaché en laisse, ainsi que l'obligation de boire et manger dans des gamelles.

Les *events* que je préfère c'est les *events* protocolaires comme je l'ai dit tantôt parce qu'ils te forcent à. C'était un événement que j'avais beaucoup, beaucoup aimé au [nom d'un donjon], l'événement protocolaire où j'avais été tellement loin dans mon jeu de rôle que quand c'était terminé, j'avais de la misère à revenir. Ouais, j'avais de la misère à sortir de mon *headspace*. (Doberman)

Bien que les intérêts personnels influencent le jeu, Golden Retriever explique que le contexte dans lequel le jeu se déroule impose des restrictions associées à l'environnement, le lieu, la visibilité, l'équipement, la sécurité, l'inclusion de la sexualité, etc. Beagle mentionne aussi qu'une séance réalisée devant un public ne permettra pas la même liberté de jeux, de comportements et d'actions.

5.1.4 Sécurité, utilité et esthétique : Les trois piliers d'un équipement optimal

Lorsque questionnés sur leur équipement de jeu, les participants nomment une variété d'objets, de vêtements et d'accessoires faisant partie de façon intégrante de leur pratique pour leur fonction de sécurité, d'utilité au jeu et d'esthétisme. L'équipement évolue parallèlement à la découverte du *Puppy play* puisque les adeptes traversent « une certaine progression dans le jeu, donc c'est pareil pour les accessoires aussi » (Dalmatien). Cela fait en sorte que l'équipement utilisé diffère d'un adepte à l'autre. Les participants mentionnent que l'équipement de base est le masque de *puppy* (*pup hood*). Le *pup hood*, majoritairement en néoprène¹⁹, permet la ressemblance à un chien par les oreilles et le museau qu'il procure à la personne qui le porte. De l'équipement supplémentaire

¹⁹ Le néoprène est un type de caoutchouc synthétique (polychloroprène) largement utilisé dans la fabrication de divers produits en raison de ses propriétés spéciales comme sa résistance aux températures extrêmes, l'abrasion, l'ozone et aux produits chimiques. Il est souvent utilisé dans la fabrication d'accessoires à être portés dans l'eau.

est disponible, comme des pattes en cuir et des genouillères qui permettent d'éviter les blessures lors des déplacements à 4 pattes lorsque l'environnement n'est pas adapté avec des matelas.

Quand que j'va dans des événements dans un donjon, j'amène toujours des genouillères, des gants... ce n'est pas de boxe mais de combat ultime là, avec des doigts qui sort [...] j'ai des genouillères pour me promener à 4 pattes avec mes gants pour le confort [...] (Bouledogue français)

Bien que l'équipement soit facultatif à une séance de *Puppy play*, la majorité des participants préfèrent personnaliser leur équipement pour des raisons d'esthétisme à leur identité et pour augmenter la ressemblance au chien biologique. L'équipement sera personnalisé en fonction des goûts, des intérêts personnels et des fétiches/*kinks*, par exemple, l'ajout d'un harnais, de support athlétique (*jock*), de colliers, de foulards, de *pup tail* (ceinture). Un participant personnalise son équipement en fusionnant son identité *puppy* et son identité *Gearhead*, c'est-à-dire qu'il porte ses « bottes de motocross, avec du *gear* de motocross, [son] collier *Pup*, avec [son] *pup hood* » (Husky).

C'est très pour l'esthétique parce que j'ai toujours été quelqu'un qui était un peu intense on va dire [...] Donc pour le *Puppy play*, j'ai différentes casquettes, j'ai différents masques, j'ai toujours un collier [...] (Bouledogue français)

La personnalisation de l'équipement peut se faire via le choix de couleur de l'équipement choisi. Pour certains adeptes, le choix de couleur découle simplement de préférences personnelles, tandis que pour d'autres, les couleurs ont des significations liées au *Hanky code*. Pour ne donner qu'un exemple, la couleur jaune représente les personnes qui s'intéressent aux jeux d'urine.

[...] c'est une façon un peu de personnaliser mon identité en tant que [nom de joueur]. J'ai même acheté un ensemble de *gear* de motocross récemment, qui va bien avec mon *pup hood* qui est blanc. Et le *gear* est principalement blanc avec des rayures de couleur dessus. (Husky)

D'autre part, l'équipement qui peut être inclus dans le *Puppy play* varie en fonction du style de jeu qui est pratiqué et du contexte dans lequel il est réalisé. Par exemple, si un adepte participe à des *Pup Mosh* ou a un Maître, il est probable qu'il possède ses propres jouets *squeak*, ses gamelles, sa laisse, etc., pour permettre des jeux canins. Dans le même ordre d'idée, pour un adepte dont le style de jeu est sexualisé, il est probable qu'il porte de l'équipement comme des *jocks* et un *pup*

tail (buttplug), puisqu'il s'agit d'accessoires orientés vers la sexualité. Le choix des matériaux de l'équipement de jeu peut également être influencé par le style de jeu dans le but de prévenir de l'endommager ou de faciliter son nettoyage. De plus, pour la personne Dominante, l'équipement peut servir à « accentuer la domination » (Golden Retriever) envers le soumis.

[...] mais aussi dépendamment de qu'est-ce qu'on fait. Est-ce que c'est dehors? Est-ce que c'est en dedans? Est-ce que c'est plus *messy* c'est pas mal ça. Mais il n'aura pas le même type de matériel selon qu'est-ce qu'on fait. Est-ce qu'il fait froid ou il fait chaud, on est dans quel environnement, c'est quoi qu'on va faire? Exemple qu'on pratique des *kinks*, exemple le *watersport*. On est donc dans un mode sexuel plus *kinky*. Donc là mettons, se mettre en cuir ce n'est pas le *best*. Ça va être plus du latex, du néoprène, du matériel qui se lave mieux pour ça. (Golden Retriever)

Le coût associé à l'équipement souhaité peut facilement représenter un défi d'envergure pour les adeptes. Malgré que « le *Puppy play* est beaucoup moins dispendieux à explorer que d'autres *kinks* » (Dalmatien), le masque « peut coûter entre 100 et 200\$ » (Doberman) selon le matériel de fabrication et les adeptes en possèdent généralement plusieurs. De plus, même si l'équipement semble réservé strictement au *Puppy play*, il peut être porté dans des événements sociaux afin d'ajouter de l'esthétisme à son look ou simplement pour le plaisir. Par exemple, (Doberman) porte son équipement « quand [il est] sur le party, [il a] déjà porté son *hood* pour *gamer*, l'été au camping gai [il y va] en *puppy* ou des fois quand [il] va *clubber* parce que c'est *cute* et le *fun* ».

5.1.5 Un élément essentiel pour jouer : Les partenaires de jeu

Les hommes interviewés ont soulevé différents types de partenaires de jeu possibles dans le *Puppy play* : *puppy*, meute, Maître et *Handler*. Il devient important pour les adeptes de bien identifier le type de partenaires de jeu souhaité, puisque cela influencera leur cheminement dans la découverte de la pratique et les styles de jeu pratiqués. Bien que les partenaires de jeu puissent être fluides dans le temps, 1) le choix, 2) la rencontre et 3) les ententes entre partenaires de jeu deviennent des éléments clés pour un adepte de *Puppy play* afin de maximiser ses expériences de jeu.

5.1.5.1 La sélection des partenaires de jeu : Une équation de critères multiples

Le choix de ses partenaires de jeu est un élément essentiel rapporté par l'ensemble des participants. Ceux-ci expliquent qu'il évolue à travers le temps, puisque les critères de sélections des partenaires peuvent être modulés à leur pratique du moment. Par exemple, pour Bouledogue français qui

s'identifie comme un *Stray-Pup*, il n'a « jamais ressenti le besoin d'avoir d'*Handler* ou de Maître ou de *Pups* en dessous de [lui] »; cela lui permet donc de changer souvent de partenaires, sans nécessairement développer une relation avec eux, et de jouer avec beaucoup de meutes sans en faire officiellement partie. Les principaux motifs évoqués pour choisir ses partenaires de jeu sont « l'attirance physique » (Husky), « les préférences du Maître » (Husky, Dalmatien), « la dynamique relationnelle » (Golden Retriever), « l'intérêt commun pour les fétiches » (Beagle) et « le désir d'une relation fermée à long terme » (Dalmatien). Ces critères correspondent aux préférences de chaque adepte et de ce qu'ils recherchent dans leur pratique. De plus, dans une meute, un processus de sélection et de règles peut être établi en ce qui a trait à l'ajout de partenaires.

[...] aucun *puppy* avant six mois de relation, il n'y a même pas de sexualité dans les six premiers mois. [...] donc on apprend vraiment à se connaître, à la place de : on fourre, on fourre, pis on intègre les membres quand tout le monde est d'accord. On fait un vote, exemple que tu voudrais joindre la meute, il faut que tout le monde t'approuve dedans sinon on ne peut pas t'accepter. (Golden Retriever)

À l'inverse, les partenaires qui sont dans une meute peuvent être imposés sans que l'adepte n'ait de contrôle, car « c'est son Alpha qui décide selon ses choix personnels et ses propres goûts » (Dalmatien) et qu'il est attendu que les *pups* « [fassent] confiance à [leur] Alpha » (Dalmatien).

5.1.5.2 La connexion à une communauté comme mécanisme de rencontre de partenaires de jeu

Lorsque vient le temps de rencontrer des partenaires de jeu, tous les participants de l'étude en viennent à la même conclusion : les adeptes du *Puppy play* doivent sortir de chez eux et participer à des événements de *Puppy play* afin de « connecter avec la communauté » (Bouledogue français) et diversifier leur cercle social *puppy*. Afin de développer cette connexion, les médias sociaux sont le choix de tous les participants. C'est grâce aux applications et/ou aux sites internet comme « Telegram²⁰ » (Bouledogue français, Husky, Beagle), « Recon²¹ » (Labrador), « Grindr²² »

²⁰ Telegram est une application de messagerie instantanée sécurisée et cloud-based, qui permet aux utilisateurs d'envoyer des messages, des photos, des vidéos, des fichiers et des messages vocaux à leurs contacts ou à des groupes.

²¹ Recon est une application de rencontres et de réseautage sociale spécifiquement conçue pour la communauté BDSM, fétichiste, cuir et fétichiste des sports. Recon permet aux utilisateurs de se connecter avec d'autres personnes partageant les mêmes intérêts et de découvrir des événements, des rencontres et des communautés dans ce domaine.

²² Grindr est une application de rencontres géo-sociale axée principalement sur les rencontres entre hommes homosexuels, bisexuels et queer, ainsi que les hommes transgenres. Lancée en 2009, Grindr est l'une des premières applications de rencontres de ce type et est devenue extrêmement populaire dans la communauté LGBTQ+.

(Doberman), « Twitter/X » (Golden Retriever, Beagle), « Facebook » (Dalmatien) ou Fetlife²³ (Beagle) qu'ils rencontrent des adeptes « partageant des intérêts et des *kinks* communs » (Labrador) et « des partenaires de jeu potentiels » (Bouledogue français). D'ailleurs, Bouledogue français, Husky et Beagle rapportent qu'il existe une « grande communauté *puppy* » sur Télégram et « qu'il y a des activités qui sont réalisées et où tu peux vraiment faire partie d'une communauté » (Bouledogue français). Quelques participants évoquent également qu'il n'est pas rare que la relation de jeu entre adeptes du *Puppy play* évolue vers une relation amoureuse. Notamment, Doberman est « en relation amoureuse avec son Alpha », Golden Retriever est en « relation polyamoureuse avec un de ses frères de meute, son Maître et son *Handler* », tandis que Dalmatien « recherche une relation à long terme fermée » pouvant découler dans la sphère amoureuse.

5.1.5.3 L'influence des relations sur les ententes de jeu

Les ententes de jeu entre partenaires de *Puppy play* sont variables d'un adepte à l'autre et « trop souvent absentes ou peu définies » (Dalmatien). Les participants soulèvent des enjeux au niveau du « consentement » (Dalmatien) et du « respect des limites » (Husky) à l'intérieur des différents styles de jeu, particulièrement dans le style de jeu ludique-social, puisque les partenaires de jeu n'ont pas nécessairement de « relation préexistante » (Labrador) avant de se lancer dans une séance de jeu. Afin d'éviter ce genre de problèmes, plusieurs adeptes ont mis en place des systèmes afin que les séances de *Puppy play* se déroulent dans le « respect des limites » (Husky) de chacun. Pour Husky, lorsqu'il ne peut pas utiliser la parole, il utilise un système « de couleurs allant du vert au rouge, où vert 'tout est beau', jaune 'relaxe un peu', rouge 'on arrête tout' », alors que pour Golden Retriever, des règles établies dans sa meute prônent le « respect et la transparence », notamment au niveau des pratiques sexuelles. Il mentionne que dans sa meute, « si on veut aller voir ailleurs, on se protège toujours avec condom ». Il explique également avoir un « contrat avec plusieurs clauses, de 84 pages », signé par lui et son Maître qui inclut les « besoins essentiels de chacun à combler » en plus des « conditions à respecter » et « ce qu'ils acceptent de faire et de ne pas faire ». Comme tout est mis par écrit, cela évite d'utiliser un système de couleur dans leur jeu puisque tout est « préétablie » à l'avance et connu de chacun. Golden Retriever explique aussi que

²³ Fetlife est une plateforme en ligne axée sur les réseaux sociaux et les rencontres pour les personnes intéressées par le BDSM, le fétichisme, et d'autres aspects de la sexualité alternative.

l'établissement d'un tel type de contrat est influencé par le fait « d'en ressentir le besoin et d'où on veut mener sa relation [...] niveau de base versus pousser ses limites et faire du très long terme ».

Contrat très formel, protocolaire. [...] Fait que ça nous permet d'aller chercher vraiment tout ce qu'on veut dans la pratique. J'trouve que c'est très bien. Et justement, si la personne ne respecte pas le contrat, il y a des sanctions et des conséquences. C't'un engagement qui justement renforce la relation Dom/sub vu qu'on est comme plus liés, on est bondés ensemble. (Golden Retriever)

Dalmatien mentionne un atelier offert dans la communauté *puppy* montréalaise sur le thème du « consentement en tant que *puppy* ». Lorsqu'un adepte est dans un rôle de *puppy*, le consentement s'exprime par un « langage très corporel » (Dalmatien), puisque pour la plupart des adeptes, « l'utilisation de la parole est remplacée par des jappements » (Husky). Le consentement peut donc se donner ou se refuser en fonction « de l'intonation des jappements et de la position physique » (Dalmatien) manifestés par l'adepte *puppy*. Une autre technique pour valider le consentement est « d'étendre la main et de laisser le *puppy* te dire oui ou non, un peu comme un vrai chien » (Dalmatien). Ce qui fait l'unanimité chez les adeptes, c'est « d'encourager fortement les adeptes de discuter avant de jouer » (Dalmatien), sur ce « qu'on aime » dans le *Puppy play* (Beagle), « qu'est-ce qu'on veut faire » (Golden Retriever) et sur « qu'est-ce qui va se passer dans la séance » (Dalmatien) afin de pouvoir « mettre ses limites et refuser des partenaires » (Labrador) au besoin.

5.1.6 Les rouages du pouvoir : Une structure enracinée dans la communauté

Tous les participants témoignent que, qu'il le veuille ou non, lorsqu'un adepte intègre la pratique du *Puppy play*, des normes sociales dictent une structure, des rôles et des dynamiques de pouvoir existants à l'intérieur de la communauté *puppy*. Leur découverte constitue une étape cruciale dans l'apprentissage du jeu et l'évolution de son identité, puisqu'elle permettra de mieux saisir les possibilités de jeu qui s'offrent aux adeptes. Les entretiens révèlent qu'il existe plusieurs rôles dans le *Puppy play*, puisque la pratique regroupe différents acteurs. Ainsi, la hiérarchie sociale et les dynamiques de pouvoir se déclinent en deux composantes : 1) la dynamique de pouvoir inspirée de l'alphabet grec, et 2) les rôles exclusivement Dominant : *Handler*, Maître et Dresseur.

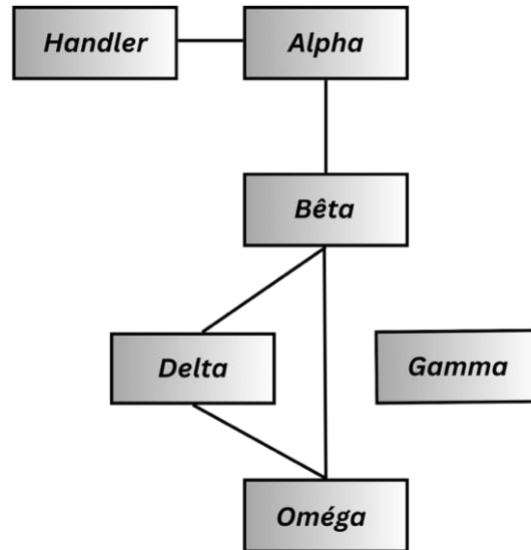
5.1.6.1 Une dynamique de pouvoir inspirée de l'alphabet grec

L'ensemble des participants partagent que les groupes de *puppies* qui jouent régulièrement et/ou exclusivement ensemble « développent un sentiment d'appartenance » (Bouledogue français); ce groupe portera le nom de « meute » ou famille et *pack* en anglais » (Dalmatien). La meute se différencie des autres groupes d'adeptes pratiquant le *Puppy play* par « une hiérarchie de pouvoir définie » (Golden Retriever) à l'intérieur de celle-ci. D'ailleurs, les adeptes qui la composent ont « accepté de se soumettre » (Golden Retriever) à cette dynamique de pouvoir. Bien qu'elle soit majoritairement composée que de *puppies*, une meute peut aussi « inclure un ou des *Handler(s)* ou Maître(s) » (Golden Retriever). Selon les participants, le nombre d'adeptes dans une meute n'est pas défini et pourrait varier de 3 membres à une dizaine. Par exemple, la meute de Dalmatien est composée de 4 adeptes, celle de Doberman de 3 adeptes et celle de Golden Retriever est composée de 12 adeptes. Malgré que Beagle « accorde moins d'importance à l'étiquette » découlant de la dynamique de pouvoir associée aux rôles, tous les participants s'entendent pour dire qu'en plus des rôles de Dominant et soumis, le *Puppy play* englobe les rôles suivants : Alpha, bêta, delta, gamma et oméga, qu'on peut jumeler à celui de *puppy* et auxquels les adeptes peuvent s'identifier dans la pratique en général, mais plus spécifiquement dans une meute. Cette liste n'est pas exhaustive; « il peut y avoir plusieurs déclinaisons, mais ce sont les plus populaires » (Dalmatien).

« J'ai un oméga, moi je suis Alpha de la meute. J'ai mon bêta. J'ai mon delta, on est dix *puppies*, un *Handler* et un Maître. Pour faire ça simple là. Donc 10 *puppies* en ordre hiérarchique de Alpha à Oméga, le *Handler* et le Maître. (Golden Retriever)

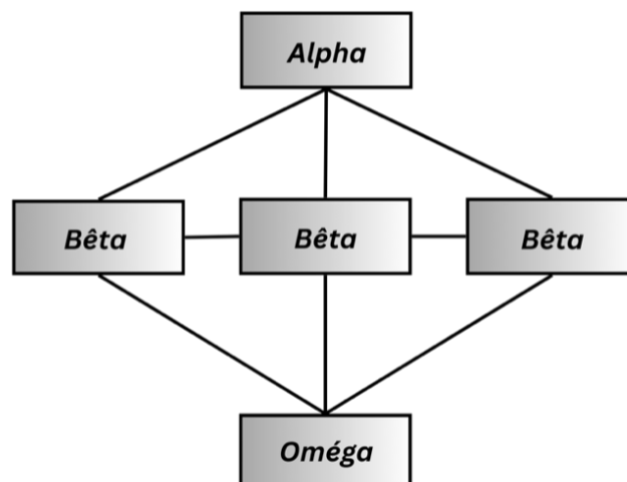
Bien qu'il décrive que les adeptes de sa meute ont tous des rôles uniques, Golden Retriever mentionne que les meutes sont habituellement composées de plusieurs *puppies* mais « d'un seul Alpha et d'un seul Oméga » et possiblement de plusieurs « *puppies* dans le rôle de bêta ». Une composition « classique » d'une meute à rôle unique pourrait donc ressembler à un *Handler* ou Maître, un Alpha, un bêta, un delta, un oméga et possiblement un gamma, par exemple (voir figure 5.1).

Figure 5.1 Hiérarchie hypothétique « classique » d'une meute



Puisqu'il y a « très peu de gens dans les rôles de Maître et d'*Handlers* à Montréal » (Dalmatien), une composition plus susceptible d'exister est une meute composée exclusivement de *puppies*, incluant un Alpha, plusieurs bêtas et un oméga. En effet, il s'agit des « rôles les plus communs » (Beagle) que l'on retrouve dans les meutes dans la grande région de Montréal (voir figure 5.2).

Figure 5.2 Hiérarchie hypothétique d'une meute sans *Handler* ou Maître



Les participants définissent le rôle d'Alpha comme le « leader » (Husky) ayant le rôle de « Dominant » (Beagle) et « dirigeant [de] la meute » (Dalmatien). C'est lui qui est au sommet de

la hiérarchie de pouvoir s'il n'y a pas d'*Handler* ou de Maître dans la meute. En présence d'un *Handler* ou d'un Maître, il sera « super obéissant » (Doberman) afin de respecter la hiérarchie. L'Alpha agit également comme « guide et modèle » (Golden Retriever) envers les *puppies* ayant moins d'expérience ou nouvellement arrivés dans une meute et il doit « prendre soin de ses frères *puppies* » (Golden Retriever). L'Alpha assume la responsabilité d'être autant « un *caregiver* qu'un Dominant » (Beagle) dans tous les styles de jeu à moins qu'un *Handler* ou un Maître soit présent.

Le rôle de bêta est souvent associé au rôle de *switch* à l'intérieur du BDSM, car il peut être autant « Dominant que soumis » (Bouledogue français). Il sera « Dominant envers les *puppies* qui se retrouvent sous lui » (Husky) dans la hiérarchie, par exemple un delta ou un oméga, ou « prendra la place de l'Alpha en son absence » (Husky) et devra remplir les fonctions de l'Alpha.

[...] le beta aussi va être soumis dans certaines situations, mais va savoir.... C'est comme si, si on prenait dans le fond l'exemple d'un sandwich, il ne sera pas les 2 côtés du pain, ça va être la garniture au milieu [...] majoritairement mais pas exclusivement, ça va être une personne qui va être *switch* (Beagle)

Bien que très peu discuté dans les entretiens, on retrouve également le delta et le gamma, qui sont des rôles « moins communs » (Dalmatien). Le delta est près du bas de la hiérarchie de pouvoir, se retrouvant sous le bêta qui est « majoritairement soumis mais qui a tout de même la possibilité d'être Dominant envers l'oméga » (Golden Retriever). Le gamma tant qu'à lui, représente un adepte qui joue régulièrement ou occasionnellement avec une meute, mais qui n'en fait pas partie de « façon officielle » (Dalmatien) et « gravite autour comme un satellite » (Dalmatien) par sa participation à ses activités. Le rôle de gamma est généralement associé à celui de *stray-pup*, qui se caractérise par « le fait d'être son propre *pup* et par l'absence de besoin d'appartenir à un groupe » (Bouledogue français). Cependant, ces deux rôles ne vont pas automatiquement de pair.

Finalement, l'oméga est un adepte « ultra soumis et qui n'a pas de désir de tenir tête. C'est vraiment obéissance et soumission à l'état pure » (Doberman). Il se trouve au bas de l'échelle hiérarchique et n'est jamais en position de Domination, peu importe la scène ou le style de jeu pratiqué.

5.1.6.2 Les rôles exclusivement Dominants : *Handler*, Maître et Dresseur

Les participants font ressortir qu'il existe les rôles d'*Handler*, de Maître et de Dresseur qui sont des rôles spécifiques aux adeptes dans le rôle de Dominant auxquels des scripts sociaux dictent des « actions et des comportements qui leurs sont réservés » (Dalmatien). Les adeptes dans ces rôles exercent un contrôle en dictant les actions que les soumis doivent suivre. Au-delà de cette dynamique D/s, ces rôles impliquent surtout des « responsabilités » et des « habiletés » spécifiques découlant du rôle de *caregiver* (Doberman). Notamment, le Dominant doit être en mesure de s'assurer du bien-être et de l'intégrité totale des soumis dans le jeu.

Faut que tu sois solide, faut que tu sois rassurant, faut que tu sois protecteur aussi. Mais pas juste... tu sais on dit protecteur, mais protecteur de l'intégrité physique de la personne et son intégrité mentale aussi. Je pense que le rôle de Alpha ou de *Handler*, c'est aussi beaucoup prendre soin, s'assurer que tout le monde est *chill*, que tout le monde est bien, que tout se passe bien [...] (Doberman)

Le rôle du *Handler*, qui peut se traduire en français par « manieur » (Dalmatien), ne fait pas consensus à l'intérieur de la communauté *puppy*, puisque la majorité des adeptes confondraient les rôles de *Handler* et de Maître. D'ailleurs, quelques participants interchangent ces deux termes dans leurs discours. Pour certains adeptes, le rôle est mieux défini. Pour Husky, ce qui différencie le *Handler* du Maître est qu'il « possède plus d'expérience de vie », ce qui facilite son « enseignement et l'utilisation de méthodes constructives » afin d'apprendre et de diriger le jeu envers les *puppies*. Pour deux autres adeptes, la différence réside plutôt dans la « possession du *puppy* » (Dalmatien, Golden Retriever). Le *Handler* est une personne qui va « juste s'occuper du *puppy* » (Dalmatien) lorsqu'il est en sa présence lors d'une séance de jeu, mais il ne le possède pas nécessairement. La relation de Domination entre lui et le *puppy* prend fin avec la séance de jeu. En ce sens, un Maître pourrait demander à un *Handler* d'emmener son *puppy* dans une soirée et d'en prendre soin.

[...] il va tout le temps être le Dominant et c'est souvent une personne légèrement plus âgée. Souvent elle va avoir un extra dix ou quinze ans avec le *pup* [...] il peut encore mieux conseiller le *pup* et lui dire comment... lui enseigner si on veut. C'est tout simplement une relation qui aide vraiment plus le *pup*. (Husky)

Le Maître serait donc le propriétaire d'un *puppy*, comme il le serait avec un chien biologique. Les adeptes mentionnent « qu'il peut posséder un ou plusieurs *puppies* » (Golden retriever). Pour certains participants, le rôle de Maître « n'est pas exclusif », c'est-à-dire qu'un *puppy* Alpha pourrait être le Maître d'un *puppy* bêta par exemple, et ce même *puppy* Alpha pourrait lui-même avoir son Maître. Pour d'autres participants, il n'est pas « concevable qu'un Maître soit aussi un *puppy* » (Beagle) ou qu'un Maître puisse se trouver dans une « situation de soumission dans un autre contexte car cela va à l'encontre de son identification au rôle de Maître » (Doberman). Les participants rapportent aussi plusieurs gestes réservés au rôle de Maître : le nom de joueur d'un *puppy* est « habituellement choisi par ou conjointement par le Maître » (Dalmatien); un *puppy* qui veut jouer avec d'autres adeptes « doit demander l'autorisation » (Husky et Bouledogue français) à son Maître, sans quoi il ne peut pas; le Maître a « le dernier mot sur les partenaires de jeu de son *puppy* » (Husky); le Maître « doit acheter le collier et le *name tag* » (Dalmatien) à son *puppy* afin de lui offrir, puisqu'il représente « un engagement, quasiment comme une demande en mariage » (Doberman) et officialise la relation de Domination et d'appartenance entre les partenaires de jeu.

Ça, c'est un peu cliché là, mais tu sais, ça vient avec quelque chose de sérieux. C'est sérieux se faire offrir un collier, puis on avait été le magasiner ensemble au *Petshop*. C'était tellement drôle, on était comme : « la madame a sait pas que c'est pour moi » (Doberman)

Finalement, le rôle de Dresseur représente principalement une personne expérimentée dans la communauté *puppy* qui peut autant aider les *puppies* que les *Handlers*, ce qui explique le fait que le rôle soit rarement réclamé. Selon Dalmatien, le Dresseur « apprécie aider les *puppies* à entrer dans leur *pupspace* »; il ne va pas nécessairement les contrôler ou les dominer, mais il va plutôt leur « montrer c'est quoi être un *pup* » par l'utilisation de jeux et de gâteries, par exemple.

5.1.7 Une pratique permettant d'être le meilleur de soi-même

Entrer dans la sous-culture du *Puppy play* est une exploration de soi sur différents niveaux. Le vaste paysage de l'expression personnelle et de l'exploration de soi au sein de cette communauté spécifique influence l'identité de joueur. Cette identité se décline en 3 thèmes dans les entretiens, soit 1) l'influence des caractéristiques personnelles sur le nom de joueur, 2) le développement de sa personnalité de joueur et 3) l'identité d'humain versus l'identité de joueur.

5.1.7.1 Des normes déterminant le choix du nom de joueur

Bien que des scripts sociaux avancent que le Maître influence fortement, voire même choisit le nom du joueur, les *puppies* qui n'ont pas de Maître « choisissent généralement eux-mêmes leur nom de *pup* » (Doberman). Comme ce n'est pas instinctif pour tous les adeptes de se choisir un nom en début de pratique, plusieurs participants n'avaient pas de nom lorsqu'ils se sont lancés dans le *Puppy play*. Beagle a dû se choisir un nom lorsqu'il a été dans un donjon, tout comme Labrador, pour qui, lors de la participation à des événements fétiches, il devenait « difficile de s'identifier dans une masse aussi impressionnante sans prénom ou dénominatif ». Le nom des *puppies* qui se l'attribuent au début « se fera [généralement] changer s'ils évoluent dans une relation D/s avec un Maître » (Dalmatien). Pour la plupart, le nom de joueur a été choisi avec des proches; « ami·es » (Labrador), « amoureux » (Doberman) et « Maître » (Labrador), mais il était surtout essentiel que leur nom ait un lien avec leur identité d'humain. Pour quatre participants, le nom de joueur a été choisi en fonction de caractéristiques personnelles qui les représentent : pour Bouledogue français, il a été influencé par ses tatouages; pour Golden Retriever, il a été influencé par une race de chien qu'il aime bien; pour Husky, son nom a été choisi en fonction d'un *kink* qui le représente.

Un participant mentionne qu'il n'est pas trop en accord avec l'idée de choisir son propre nom, car se voir assigné un nom par son Maître augmente son sentiment d'appartenance envers lui.

[...] je pensais que dans l'éventualité où je pourrais me faire assigner un nom parce que je trouvais que c'est, c'était quelque chose qui m'attirait beaucoup, que ça donnait une certaine appartenance du *ownership*. (Dalmatien)

Les participants évoquent une norme sociale quant à l'affichage du nom de joueur. Sur les médias sociaux, le nom doit débiter par « *pup ou puppy* suivi du nom de joueur » (Labrador) et du « nom de famille » (Golden Retriever), s'il y en a un. Le nom de famille dans la sous-culture du *Puppy play* fait référence au nom de meute. Par exemple, un *puppy* se nommant *Shadow* et appartenant à la meute *Disney* se nommera « *Pup Shadow Disney* » sur les médias sociaux ou sur son *tag*.

5.1.7.2 Une personnalité qui se développe par l'expérience et les joueurs côtoyés

Le développement de son identité de joueur est profondément influencé par une multitude de facteurs parmi lesquels l'observation occupe une place centrale. En observant d'autres adeptes du jeu, un adepte acquiert des idées, découvre « ses instincts » et les possibles comportements qu'il peut adopter dans le jeu qui lui permettront de façonner sa propre expression de jeu. De plus, les différentes expériences de jeu jouent un rôle crucial dans le développement de l'identité; chaque séance de jeu, peu importe le type, offre des opportunités d'explorer de nouvelles facettes de soi, de découvrir ses limites et ses préférences et d'approfondir sa connexion avec son identité de *puppy*.

Tu te ramasses sur des coussins et des matelas avec plein de balles, on est 50 *puppies* ensemble, puis là moi j'ai plus d'énergie, j'ai une tendance à plus aller dominer les autres, me mettre par-dessus eux puis les plaquer au sol. Ce n'est pas le fait que je cherche à faire ça, ça se fait automatiquement. Il y en a d'autres qui arrivent, ils veulent juste se battre, faire du *wrestling*, de la lutte, d'autres ils se mettent dans le coin en retrait. Faque souvent la personnalité de chaque personne ressort et quand tu interagis avec eux, ça se développe. Fait que, tu vois un peu ta tendance. (Golden Retriever)

Les participants mentionnent que les *kinks* et fétiches jouent un rôle crucial dans la personnalisation de son identité, puisqu'ils apportent une dimension unique à cette évolution. Qu'il s'agisse de l'exploration des jeux de pouvoir et de soumission, de *gear*, de *bondage*, de *breathplay*, pour ne nommer que quelques *kinks* et fétiches des participants, ces divers érotismes du BDSM façonnent l'identité de joueur d'une manière personnelle; elles influencent le style de jeu pratiqué et la façon de se présenter avec l'équipement, et accentuent l'identité de Dominant ou de soumis.

Les différents événements gauche à droite. Les moments que ce soit dans le fond, soit allé dans un donjon, soit aller chez Tension pour les différentes activités qui s'y passent, [...] dans le milieu fétiche, pas tous mais beaucoup de fétiches différents, que ce soit cuir, latex, *puppy*, sportswear, il va y avoir des concours dans beaucoup d'endroits dans le monde que c'est un petit peu ça aussi quand je fais mes voyages, qui a forgé mon identité d'une certaine [...] (Beagle)

L'arrivée de nouveaux joueurs et l'augmentation de la popularité de cette sous-culture est une source d'influence directe sur l'identité d'un participant. Selon Bouledogue français, l'influence des vagues de nouveaux joueurs dans la pratique peut être une source de remise en question de soi, puisqu'il est possible de sentir que ses pratiques sont moins en phase avec les tendances émergentes. Il constate que les nouveaux joueurs sont plus orientés vers un style de jeu sexualisé

alors qu'il est plus attiré par l'aspect de jeu ludique et social de la pratique, ce qui l'amène à s'éloigner de la communauté.

Aujourd'hui c'est plus difficile de se retrouver, je suis une personne ancienne dans le *pup play*. [...] Dans le sens que je suis un ancien, dans les premières générations. Parce qu'il y en a beaucoup maintenant et il y en a trop qui vont avoir de la sexualité pis ça m'attire moins, voire pas du tout. (Bouledogue français)

Bien que toutes ces situations puissent susciter des questionnements et une inquiétude face aux différentes possibilités, elles offrent l'opportunité pour les adeptes du *Puppy play* d'évaluer et de définir leur parcours dans la sous-culture, tout en restant fidèles à leurs motivations et préférences.

5.1.7.3 La dualité de l'identité humaine et de l'identité de joueur

Les adeptes mentionnent diverses approches de gestion de l'identité d'humain et de l'identité de joueur. Certains choisissent de dissocier ces deux aspects de leur vie en ligne et hors ligne. Ils possèdent des comptes distincts sur les médias sociaux, utilisant chacun pour représenter une facette différente de leur identité. Cette séparation permet de mieux « contrôler » (Labrador) la manière dont ils sont perçus dans chaque sphère de leur vie et de préserver leur intimité.

[...] j'avais un Instagram de *pup*, à part. À part de mon Instagram d'humain, qui ne sont pas *liés*, qui n'avait pas de liens, qui n'avait même pas mon numéro de téléphone ni un courriel pour pas que les gens puissent avoir un semblant de peut-être ça se peut que ça soit moi. Puis tous mes tatouos, étaient soit effacés ou soit cachés sur les médias sociaux. (Bouledogue français)

Pour plusieurs adeptes, ce choix est motivé par la crainte de « menaces » (Golden Retriever) ou de « répercussions » (Bouledogue français) si une personne réussit à faire le lien entre l'identité de joueur et l'identité d'humain, ainsi qu'un sentiment de « honte et une peur d'être renié dû à la peur d'être associé à un fétiche quelconque bizarre » (Bouledogue français). Pour un adepte, cette crainte est devenue réalité, ce qui l'a forcé à réévaluer son ouverture à parler de son identité *puppy*, ainsi que le type de relations sociales qu'il entretient avec les gens dans sa vie personnelle.

Je suis une personne qui a des boîtes dans ma tête et donc le travail est une boîte, les amis est une boîte [...] Avec le temps, là je parle ces boîtes-là ont commencé à se mélanger un peu. [...] Puis là j'ai eu un nouveau job, celle que j'ai présentement et j'ai

vécu du harcèlement au travail en lien avec ma pratique car j'ai mélangé les boîtes [...] (Dalmatien)

En revanche, d'autres adeptes optent pour une approche plus intégrée, partageant un seul compte pour leurs identités humaine et de joueur. Pour Labrador, les médias sociaux constituent une opportunité de « partager sa vision » du *Puppy play*. Cette fusion reflète une acceptation totale de leur identité de joueur comme partie intégrante de leur être global et favorise un sentiment de cohérence et d'authenticité dans leurs interactions en ligne et dans leur vie quotidienne.

[...] j'ai vraiment construit une partie de ma personnalité sexuelle puis sociale là-dessus. Je ne peux pas juste balayer ça du revers de la main puis dire que c'est une partie de ma vie qui n'existe pas. [...] j'ai utilisé mon Instagram pour communiquer énormément de choses que moi je pensais importantes (Labrador)

Au-delà de la gestion des identités, on constate que les identités d'humain et de joueur chez les participants sont pour la majorité divergentes, voire opposées, avec des caractéristiques distinctes qui définissent chacune des facettes de leur *pupsona*²⁴. Dalmatien est « plus introverti alors que [son] *puppy* est complètement l'inverse ». Ces caractéristiques opposées permettent à certains adeptes de surmonter un manque « d'habiletés sociales » (Bouledogue français) et ainsi surmonter des « barrières sociales » (Dalmatien) en *puppy* qu'ils n'oseraient jamais franchir en tant qu'humain.

[...] je ne me considère pas nécessairement une personne qui est très sociale et qui a des aptitudes sociales non plus [...] je suis gêné, je suis moins à l'aise, je ne sais pas quoi faire de ma peau. En *puppy*, je me casse plus la tête fait que, si j'ai l'goût de faire de quoi, je le fais. (Dalmatien)

Un autre adepte plus expérimenté dans la pratique apprécie la capacité à se « développer plusieurs identités *puppy* » (Golden Retriever) adaptées à différents styles de jeu et à ses partenaires. Cette polyvalence lui permet d'explorer une gamme de comportements, de *looks* et de dynamiques de jeu, créant ainsi des expériences uniques à chaque séance de jeu. En s'adaptant aux « désirs et aux

²⁴ Similaire au « *persona* », il s'agit de l'identité de *puppy* de l'adepte à l'intérieur de la pratique du jeu, personnalisée par ses caractéristiques personnelles.

préférences » (Golden Retriever) de ses partenaires ou pour éviter « de se faire reconnaître », il peut incarner différentes personnalités *puppy*.

Je me suis créé plusieurs *pupsonas*. Ça a pris huit ans avant que j'en arrive là [...] Donc pendant cette scène-là, je me suis créé un personnage, [nom de personnage]. Ben là [nom de personnage] pour moi la personnalité c'est que je suis un chien démoniaque de l'enfer fait que là je suis très protecteur, j'deviens vraiment très Dominant, agressif puis vraiment alpha. Un autre personnage, on a créé un autre personnage avec mon Maître pour être le plus *sub* possible et me laisser aller à fond pis être capable de décrocher le plus possible dans une bulle de *headspace* de « je suis vraiment tolérant à la douleur, j'aime tout et je suis une *pain slut* » [...] (Golden Retriever)

À travers leur(s) *pupsona(s)*, certains adeptes ont développé une capacité à intégrer des éléments de leur identité *puppy* dans leur vie d'humain. Cette fusion d'identités leur permet d'exploiter des caractéristiques de leur *pupsona* dans des situations de la vie réelle, qui deviennent alors des atouts précieux dans les interactions quotidiennes, au travail ou dans les relations interpersonnelles.

Mon *puppy*, il est comme plus terre à terre que moi un peu. Moi j'suis plus, tête en l'air, mais [nom de joueur] est plus solide, c'est un peu mon ancrage des fois. Je m'en sers aussi des fois dans la vie aussi, cette espèce d'énergie là, parce que dans le fond, ça vient de moi, tu sais, c'est pas une autre personne, c'est pas un dédoublement de personnalité. C'est une énergie qui vient de moi, que j'extends tu comprends? Faque je suis capable d'aller la chercher cette énergie-là, puis m'en servir dans la vie de tous les jours. (Doberman)

Pour un autre adepte, c'est une capacité de dissociation avec son *pupsona* qui s'est développée à travers sa pratique, ce qui lui permet d'explorer des styles de jeu qui, en tant qu'humain, ne seraient pas susceptible de se réaliser puisqu'ils vont à l'encontre de ses caractéristiques personnelles.

[...] au départ, je l'ai beaucoup dissocié car j'étais capable de dire, je suis vraiment quelqu'un d'autre pendant ce moment-là, pis encore aujourd'hui quand que j'ai des pratiques BDSM, je vais demander à ce que l'autre m'appelle [nom de joueur], pour dissocier [nom d'humain], parce que [nom d'humain] n'est pas violent, pas violent du tout. (Bouledogue français)

Ces différentes capacités développées par les adeptes pour enrichir leur vie d'humain et leur pratique témoignent de la profondeur, de la flexibilité et de la complexité de leur engagement dans la pratique du *Puppy play*, ainsi que de leur capacité à intégrer différentes facettes de leur identité pour en faire une expérience personnelle enrichissante et significative.

5.2 Les bienfaits sur le bien-être psychologique et social des adeptes

Les participants témoignent des impacts directs du *Puppy play* sur leur vie personnelle, notamment au niveau de leur santé mentale et du sentiment d'isolement social. Chacun retire ou a déjà retiré des bénéfices de la pratique et celle-ci remplit des fonctions différentes pour chaque adepte. Ainsi, les impacts positifs vécus par les adeptes se divisent en 3 composantes : 1) l'état d'esprit altéré : le *pupspace*, 2) une stratégie de déconnexion pour faire face à l'adversité et 3) la création de liens, d'un sentiment d'appartenance et d'une connexion profonde à l'autre.

5.2.1 L'état d'esprit altéré : Le *pupspace*

Le concept d'*headspace* provient de l'univers du BDSM, tandis que le *pupspace* est une réappropriation du terme pour la pratique du *Puppy play*. Bien que les participants utilisent les deux termes de façon interchangeable, le terme *pupspace* sera utilisé pour son association plus grande à la pratique du *Puppy play*. Les participants décrivent le *pupspace* comme un état mental où « le cerveau se déconnecte de la réalité quotidienne » (Husky) pour se concentrer exclusivement sur l'expérience d'être un chien. C'est comme plonger dans « un univers parallèle » (Bouledogue français) où les contraintes sociales et les attentes normatives n'ont plus cours. Dans ce monde imaginaire, chacun est « libre d'explorer et de s'exprimer » (Bouledogue français). Cependant, cette liberté a ses limites et « s'arrête là où commence le respect des limites des autres » (Bouledogue français). Le *pupspace* est donc un état d'esprit qui favorise le mieux-être, et plusieurs conditions favorisent l'immersion dans le *pupspace*.

Les participants rapportent que l'atteinte du *pupspace* facilite une évasion mentale, permettant ainsi d'avoir « le cerveau fermé » (Husky), de mettre de côté les préoccupations de la vie quotidienne et de « vivre pleinement dans le moment présent » (Dalmatien). Dans cet état de déconnexion, les pensées incessantes se dissipent, ce qui permet une expérience de relaxation profonde et contribue à « réduire le stress et à favoriser un sentiment général de bien-être » (Dalmatien). En état de *pupspace*, les participants mentionnent ressentir une profonde « sensation

de calme » (Doberman) et un sentiment de « détente » (Husky) qui est comparé aux « effets que procure le CBD²⁵ » (Husky).

Oui, ça fait du bien, de rentrer dans un *space* ou est-ce que tu ne te poses pas nécessairement de questions, tu vis le moment présent, tu ne penses pas nécessairement à rien, ça aide vraiment beaucoup à enlever du stress, à se sentir bien. Mais tu sais, je veux dire, ma tête a réfléchi énormément c'est pour ça que ça m'aide vraiment beaucoup, elle n'arrête jamais. (Dalmatien)

Dans la même optique, les « pensées et les préoccupations humaines » (Husky) sont mises de côté, laissant place à « un vide » (Golden Retriever) et une immersion totale dans le rôle canin, où les adeptes peuvent se sentir « heureux et faire ce qu'ils veulent » (Dalmatien).

Qu'est-ce que c'est mon *headspace*? Le moment que je peux à la seconde que j'arrête de penser à mes choses, que j'ai un vide léger, un peu comme quand tu fais du yoga, je te mets dans un *mood*... Je ne sais pas comment t'expliquer ça. Il y a juste un vide qui se passe, un vide, mais tu te sens tellement bien. C'est un bonheur profond, puis t'as juste ça en *puppy*. (Golden Retriever)

Pour Labrador, l'atteinte du *pupspace* et ce bienfait de déconnexion, qu'il qualifie d'extrêmement fort, s'étend parfois sur plusieurs heures complètes, ce qui lui procure un repos des pensées envahissantes. Selon lui, les effets sont similaires à la pratique de la méditation ou du yoga.

L'atteinte du *Pupspace* est propre à chaque adepte et peut demander un « certain apprentissage » (Dalmatien), qui peut « s'acquérir rapidement ou non » (Dalmatien) par le cumul des expériences et des autres joueurs présents dans les séances de jeu. Pour les nouveaux adeptes, elle peut être « plus accessible, car ils n'ont pas encore développé de blocages » (Labrador) ou de résistances mentales à cette expérience ce qui permet de se lancer « plus librement dans le jeu » (Bouledogue français) et de se laisser surprendre par son effet immersif.

[...] je n'arrive plus à atteindre ce point-là. Je suis trop impatient, il se passe trop de choses dans ma vie, j'ai peut-être plus de limites qu'avant, je suis peut-être moins ouvert avec l'âge. J'ai appris à savoir ce que j'aimais ou peut-être ce que je n'aime pas

²⁵ Le CBD, ou cannabidiol, est un composé chimique naturellement présent dans la plante de cannabis. Contrairement au THC (tétrahydrocannabinol), un autre composé du cannabis, le CBD n'entraîne pas d'effets psychoactifs, ce qui signifie qu'il ne provoque pas de sensation d'euphorie ou d'altération de la perception.

ou quoi que ce soit, donc je suis peut-être moins ouvert à ça. Je pense qu'au début, j'étais à un âge où j'étais un peu comme un canevas blanc de peinture [...] (Labrador)

Pour Golden Retriever, l'atteinte du *pupspace* est le « résultat d'un processus de conditionnement » façonné par le temps et les expériences vécues. Au fil des interactions répétées et des séances de jeu, il a progressivement développé un lien profond avec son alter ego canin, en associant certains stimuli et comportements à cet état mental spécifique. Chaque expérience, qu'elle soit positive ou négative, contribue à renforcer ce conditionnement, rendant ainsi l'immersion dans le *pupspace* plus accessible et naturelle au fil du temps.

Je me suis conditionné aussi j'imagine [...] Avec mon Maître, admettons, c'est les odeurs corporelles. Sentir l'odeur mon Maître, j peux sentir le dessous de son bras et ça me met dans mon *headspace* tout de suite. Mais c'est avec le temps, avec la pratique, qui m'a conditionné à faire ça, à place que ce soit d'autres choses. (Golden Retriever)

Similairement, les autres participants s'entendent tous pour dire que les comportements canins, tels que « les jeux de balles » (Dalmatien), « se déplacer à 4 pattes, utiliser des bruits de chiens et se faire flatter » (Husky), et « boire dans une gamelle » (Labrador), sont des éléments qui facilitent l'entrée dans cet état mental, puisqu'ils accentuent l'immersion dans le *pupsona*. Certains facteurs externes peuvent aussi faciliter cette transition; Husky mentionne que la consommation d'alcool aide à diminuer les inhibitions et favorise un lâcher-prise plus rapide pour se lancer dans le jeu.

Pour moi, être à quatre pattes, ça... ça comme ça amplifie encore plus l'effet de ce *headspace* là parce que c'est comme si j'étais vraiment un *pup* qui est à 4 pattes, comme qui se promène à 4 pattes, qui ne peut pas se mettre debout on s'entend un... Donc c'est... c'est ça pour moi ça rajoute énormément aussi être flatté. (Husky)

Le port de l'équipement de jeu, tel que le masque, le collier, le harnais et les autres accessoires utilisés pour personnaliser son identité de joueur semble unanimement être considéré comme un catalyseur pour renforcer l'immersion dans son *pupsona* et décrocher plus facilement de son identité humaine, permettant ainsi de s'abandonner au jeu.

Puis après ça, quand tout le monde dit : « Mais tu peux être un *Pup* sans *gear* », oui mais en même temps, il y a quand même une partie, j'trouve que le *gear* aide en maudit pour le *headspace* aussi. Tu sais, de me mettre en *gear*, ça va déjà *trigger* quelque chose. Ça va... Déjà ça aide à allumer la petite flamme. (Doberman)

Toutefois, l'atteinte du *pupspace* est un processus individuel et peut varier en fonction des personnes et des contextes. En général, les « événements protocolaires offrent un environnement plus propice à l'atteinte du *headspace* » (Doberman), car ils fournissent une structure claire et des attentes définies en fonction du jeu, contrairement aux événements sociaux informels où les interactions des adeptes peuvent être plus imprévisibles.

5.2.2 Une stratégie de déconnexion pour faire face à l'adversité

Pour de nombreux adeptes, le *Puppy play* est bien plus qu'un jeu de rôle. Pour plusieurs adeptes, il s'agit d'un « outil et un moyen de communication » (Labrador) précieux pour faire face aux défis de la vie quotidienne et cheminer en tant qu'être humain. Labrador explique également que la pratique a été une façon pour lui de se trouver une forme de liberté, puisque le *Puppy play* lui permettait de quitter la maison où le contexte familial était très difficile. Quant à lui, Bouledogue français mentionne avoir utilisé le *Puppy play* comme un outil thérapeutique, trouvant ainsi un moyen ludique et libérateur d'explorer ses émotions face à une rupture amoureuse difficile.

Ça été le premier pas pour m'aider [...] ça faite la béquille juste assez pour m'aider à me remonter puis ça été correct par la suite. Il y en a qui aurait pris des médicaments, il y en a qui aurait pris autre chose, il y en a qui aurait pris de la thérapie, pis euh... moi j'ai été *pup* pendant 3 à 6 mois et après j'allais mieux [...] (Bouledogue français)

Lors d'une période difficile dans la vie de Beagle, le *Puppy play* a été un « refuge », un espace où il pouvait se sentir complètement accepté et compris. Dans la communauté, chacun est libre d'être authentique sans craindre le jugement ou la stigmatisation, puisqu'il s'agit d'un *safespace*²⁶ où les adeptes peuvent retrouver du confort et du soutien par une communauté bienveillante et inclusive.

Néanmoins, je dirais que ça a quand même été dans un dans un temps trouble de ma vie. Ça a été une certaine forme de refuge puisque ben les gens ne jugeaient pas, puis t'étais accepté direct par les autres *puppies* [...] (Beagle)

²⁶ Un "safe space" (ou "espace sûr" en français) est un environnement physique ou virtuel, créé dans le but de fournir un lieu où les individus peuvent exprimer leurs opinions, leurs identités ou leurs expériences personnelles sans craindre d'être jugés, ridiculisés ou harcelés. C'est un endroit où la diversité est respectée et où les personnes se sentent en sécurité.

Pour d'autres participants, la pratique offre un espace où il est possible de se « défouler » (Doberman) et laisser libre cours à sa créativité sans les contraintes de la société. Le fait de se glisser dans son *pupsona* permet de s'échapper temporairement des pressions et des responsabilités quotidiennes qui nous guettent en tant qu'adulte, offrant ainsi une « pause de la réalité » (Bouledogue français), un moment de répit où l'on peut se poser sans avoir à penser et juste « vivre dans le moment présent » (Dalmatien), « simplement s'amuser » (Bouledogue français).

[...] l'aspect juste, principalement fermer le cerveau car, tu penses juste à être un p'tit *pup*, d'être tout dorloté, pis tu sais, avec ton Maître ou peu importe c'est qui ton Dominant. Tu penses juste à être un petit *pup* qui fait plaisir et c'est tout. T'as pas à penser « ah, je travaille demain, ah je fais ci demain, ah je dois faire, j'ai tel travail à rendre ou quoi que ce soit » juste, *turn off the brain* en gros. (Husky)

Pour Doberman, le *Puppy play* sert de « canal pour les énergies négatives ». En se plongeant dans son *pupsona*, il peut se libérer de « l'agressivité et de la rage intérieure » qui l'habite, ou de la frustration accumulée dans sa vie quotidienne d'humain de manière contrôlée et sécuritaire sans préjudices ou craintes d'avoir des représailles. Cette libération émotionnelle peut être profondément thérapeutique, offrant un soulagement et une catharsis dont il a grandement besoin, puisqu'il ne se permet pas de se libérer de ces énergies négatives qui l'habitent en tant qu'humain.

Parce que, c'est un peu ça tu sais, c'est un peu comme un exutoire que je me suis créé pour canaliser mes énergies un peu plus *rough* [...] C'est un peu comme... J'y ai mis un peu tout mon agressivité, toute ma colère *build up* depuis des années. Tout ça, je l'ai un peu tout mis là-dedans parce que ce n'est pas quelque chose que j'ai pu extérioriser dans ma vie parce que je suis quelqu'un de jovial puis super *funny* tout le temps, *but I'm dark, I'm dark as fuck* en dedans (Doberman)

Enfin, le *Puppy play* peut avoir des effets thérapeutiques tangibles. Pour plusieurs, cela leur permet de mieux comprendre leurs propres besoins émotionnels et psychologiques, ainsi que d'explorer des aspects de leur personnalité qu'ils pourraient autrement réprimer. Cette exploration peut conduire à une plus grande acceptation de soi et à une croissance personnelle significative qui est « bénéfique au niveau de la santé mentale et dans le quotidien » (Golden Retriever).

[...] il y a vraiment un côté thérapeutique à ça, qui est non négligeable, honnêtement. Comment ça m'a aidé à... Ça quasiment été ma thérapie à ce moment-là, parce que c'est vrai qu'à ce moment-là, j'étais quand même en dépression, j'étais en fatigue de

compassion. Il y avait plein d'affaires et là j'ai découvert ça, ça a comme tout débloqué. Ça m'a quand même beaucoup aidé à faire du cheminement par moi-même (Doberman)

En résumé, pour les participants, le *Puppy play* va bien au-delà d'un simple jeu de rôle; c'est une pratique profondément personnelle et significative, offrant un espace sûr pour explorer, guérir et se développer en tant qu'êtres humains.

5.2.3 La création de liens, d'un sentiment d'appartenance et d'une connexion profonde à l'autre

Le *Puppy play* offre à ses adeptes une multitude d'opportunités pour développer des aspects essentiels de leur bien-être émotionnel et social. Il favorise un profond « sentiment d'appartenance à travers la communauté » (Bouledogue français) et « à travers la meute » (Golden Retriever), les frères de meutes étant là pour te « protéger » (Golden Retriever). En joignant d'autres passionnés de la pratique, les participants trouvent un foyer où ils peuvent être rapidement acceptés. Cette connexion avec une communauté partageant les mêmes intérêts et valeurs renforce le « sentiment de faire partie » (Beagle) de quelque chose de plus grand, offrant ainsi un soutien social précieux.

À ce moment-là, les personnes m'ont accueilli comme... super bien parce que je suis une nouvelle personne [...] c'était super cool et je me suis senti bien accueilli, ce n'est pas comme n'importe quelle autre communauté, c'est vraiment différent. [...] Pis ça l'aide à entrer dans une communauté qui est plus saine que certaine autres [...] (Bouledogue français)

Pour certains participants, la pratique facilite la « création d'un cercle social » (Husky) et constitue une façon de briser « l'isolement social » (Doberman). Les interactions régulières lors d'événements, de rassemblements et de rencontres permettent aux adeptes de tisser des liens étroits avec d'autres personnes partageant leur passion. De plus, en partageant des moments d'intimité, de vulnérabilité et de complicité, les adeptes tissent des « liens profonds » (Beagle) avec leurs partenaires. Ces relations peuvent « évoluer au-delà des jeux de rôle » (Husky) et se transformer en « relations durables et d'amitié » (Bouledogue français) ou même « en relation amoureuse » (Golden Retriever), enrichissant ainsi leur vie sociale et émotionnelle.

On est juste des personnes qui veulent socialiser ou des gens qui ont été blessé au niveau social. C'est comme un peu notre manière de reconnecter au niveau social énormément et de briser un peu ces tabous-là [...] (Doberman)

Un aspect clé du *Puppy play* mis de l'avant par les participants est la sensation de se sentir valorisé et de recevoir une abondance « d'attention et d'affection » (Labrador). En adoptant le rôle de chien, les participants peuvent expérimenter une forme de *caring* pouvant aller au-delà des interactions humaines conventionnelles. Cette attention constante et bienveillante renforce leur estime de soi et leur « sentiment d'être aimé » (Husky) et apprécié, contribuant à leur épanouissement personnel.

Moi j'ai eu énormément d'attention. Puis plus tu donnes de l'attention à un *puppy* et plus il va adorer ça, plus ça lui fait du bien. J'arrivais dans des regroupements de 5000 personnes avec mon *gear*, puis il y avait une dizaine de personnes qui demandaient juste à me toucher, me caresser ou quoi que ce soit... je capotais un peu [...] de voir des personnes s'intéresser de cette manière-là, sans arrières pensées négatives ou sans mauvaises intentions, ça c'était beaucoup plus trippant. (Labrador)

Pour un participant, la pratique offre une expérience unique de « connexion avec une autre personne, qui peut souvent être plus gratifiante qu'une simple relation sexuelle » (Beagle). En se laissant aller dans la connexion et la compréhension de l'autre, Beagle crée un lien profond et authentique avec ses partenaires, basé sur la confiance, la complicité et la communication. Cette connexion intime transcende les frontières physiques et émotionnelles, offrant une expérience profondément enrichissante sur le plan émotionnel.

Quand je trouve la personne qui est capable de s'asseoir, parler et saisir la personne que je suis [...] et de juste trouver le point *teasing* qui va flipper tout; 1h à jaser avec quelqu'un, puis qu'on va juste se *teaser*, peut être encore plus jouissif que dans le fond d'être avec une personne qui, oui, tu vas avoir du sexe, puis par la suite la personne va partir, et tu vas aller prendre ta douche et ça va être fini pour moi. C'est écoute, ça vaut tellement plus cher. (Beagle)

On observe donc que le *Puppy play* offre aux adeptes l'opportunité de développer un large éventail de compétences sociales et émotionnelles, allant de l'appartenance communautaire à la création de liens intimes et significatifs. Au-delà du simple jeu de rôle, cette pratique enrichissante favorise le bien-être et la croissance personnelle de ceux qui y participent.

En somme, les participants de l'étude, bien qu'ils pratiquent le *Puppy play* de façon différente démontrant la complexité de l'érotisme, ont fait ressortir plusieurs points communs qui sont centraux dans la pratique. En effet, on observe en outre qu'il y a un vocabulaire distinctif, qu'il y a différentes portes d'entrée, qu'il y a plusieurs formes de jeu, qu'une variété d'accessoire compose

l'équipement de jeu remplissant plusieurs fonctions, qu'il existe une structure hiérarchique déterminant les dynamiques de pouvoir et qu'il y a une gestion de leurs différentes identités qui doit être faite. En plus de tous ces aspects, les participants ont aussi fait ressortir que la pratique a plusieurs fonctions puisqu'elle est utilisée pour socialiser et connecter avec autrui, explorer des facettes de sa personnalité ou encore comme outil thérapeutique, améliorant ainsi le bien-être psychologique et social de ceux qui exercent le *Puppy play*.

CHAPITRE 6

DISCUSSION

Dans ce chapitre sera présentée une synthèse des résultats de recherche établissant des liens avec la littérature actuelle sur le *Puppy play*. Ensuite, à l'aide de la théorie des scripts sexuels et du concept du loisir sérieux, une interprétation des données sera faite présentant l'importance des scripts sexuels pour les adeptes, l'application paradigmatique et post-paradigmatique des scripts sexuels et la démonstration de la présence des critères du concept de loisir sérieux. Le chapitre se terminera sur les implications et les limites de l'étude.

6.1 Synthèse des résultats

L'objectif de l'étude était de combler le manque de connaissances sur le *Puppy play* en décrivant le vécu et les expériences des hommes GBQ adeptes de cette pratique dans la grande région de Montréal. Les objectifs secondaires étaient les suivants : 1) comprendre comment la pratique est vécue par les adeptes, 2) découvrir les normes sociales de la sous-culture/communauté *puppy* de Montréal 3) comprendre le rôle que joue la pratique dans la vie des adeptes. À la suite de l'analyse des entretiens menés auprès des 7 participants, il apparaît que 7 éléments sont centraux dans le *Puppy play* : la présence d'un vocabulaire spécifique, les trajectoires menant à l'érotisme, la diversité des styles de jeu, l'équipement et ses utilités, les partenaires de jeu, les rôles et les dynamiques de pouvoir, ainsi que les bienfaits découlant de la pratique.

Le premier élément réside dans le développement par la communauté *puppy* de Montréal d'un vocabulaire spécifique, de codes distincts et de normes bien définies, activement partagés par ses membres, dont l'adoption marque l'appartenance au groupe. Cette observation fait écho au travail de Caruso (2012), qui souligne l'existence de protocoles langagiers, posturaux et de socialisation au sein de la communauté BDSM montréalaise. En effet, les échanges verbaux avec les participants lors des entretiens révèlent l'utilisation de termes spécifiques pour décrire les divers aspects de l'identité *puppy*, les équipements variés, les rôles distincts et les styles d'activités différents, illustrant ainsi une langue commune partagée par tous, favorisant la communication et le sentiment d'appartenance à la communauté. De plus, les expériences des participants mettent en lumière l'importance des codes comportementaux et esthétiques qui régissent les interactions sociales et

définissent les attentes mutuelles au sein du groupe, ces derniers étant essentiels au bon déroulement des séances de jeu.

Ensuite, le deuxième élément réside dans l'observation, comme le notent Boyd (2018) ainsi que Wignall et McCormack (2017), qu'il n'existe pas de chemin universel menant à la pratique du *Puppy play*. Alors que certains participants y ont accédé par le biais de leurs pairs, comme le rapportent Wignall et McCormack (2017), d'autres ont découvert cette pratique de manière différente. L'une des trajectoires couramment observées dans les résultats est la découverte du *Puppy play* par la participation à des événements *kinky* et/ou fétichistes, comme le soulignent Wignall et McCormack (2017). De plus, certains participants ont également été introduits à cette pratique par le biais de l'exposition en ligne et de la pornographie, comme le met en évidence Wignall et McCormack (2017). Cependant, malgré la diversité des trajectoires empruntées par les participants, leurs expériences de la pratique, caractérisées par des intérêts variés d'un individu à l'autre, se sont révélées cohérentes, ne démontrant pas qu'une trajectoire spécifique est plus bénéfique à l'apprentissage de cette pratique.

Le troisième élément qui émerge clairement est la diversité des styles de jeu au sein de la pratique du *Puppy play*, allant du ludique et social au style sexualisé ou protocolaire. Cette observation met en lumière la richesse et la flexibilité de cette pratique, qui peut prendre différentes formes selon les préférences et les besoins des adeptes, comme le propose Alphainu (2020) avec ses cinq styles de *Puppy play*. Cependant, les résultats de la présente étude n'ont pas permis d'observer distinctement le style sportif ou de bien distinguer le style fétichiste du sexuel, car ces deux styles semblaient plutôt ne former qu'un chez les participants. Néanmoins, les différents styles de jeu identifiés dans l'étude permettent de constater que la dimension sexuelle du *Puppy play* varie d'un adepte à l'autre, tout comme le constatent Wignall et McCormack (2017), ainsi que Newmahr (2011) dans son étude auprès des adeptes du BDSM. De plus, l'ensemble de ces styles de jeu soutient les conclusions de Langdridge et Lawson (2020) ainsi que de Wignall et al. (2022), qui ont classifié la pratique comme socio-sexuelle. Les participants adoptant une approche ludique et sociale étaient davantage axés sur le jeu et le plaisir de la compagnie des autres adeptes, ce qui corrobore les observations de Lawson et Langdridge (2020), mettant de l'avant le désir de jouer avec les autres comme une facette centrale du *Puppy play*. En revanche, les participants optant

pour un style plus sexualisé explorent davantage les aspects érotiques et sensuels du jeu de rôle *puppy*, identifiant parfois le *Puppy play* comme un *kink*, comme l'ont relevé Wignall et McCormack (2017). Parallèlement, les participants adoptant un style protocolaire se distinguent par le respect strict des règles, l'accent mis sur la relation D/s et les conventions établies au sein de la séance de jeu, s'alignant ainsi sur le style traditionnel décrit par Alphainu (2020). Ce dernier peut également être décrit comme une expérience plus immersive, favorisant l'atteinte du *pupspace*. Il convient de noter que bien que ces différents styles puissent sembler distincts, ils ne sont pas mutuellement exclusifs. En effet, certains participants ont mentionné alterner ou combiner ces différents styles en fonction de leurs envies et de leurs besoins, démontrant ainsi la souplesse et l'adaptabilité de la pratique du *Puppy play*. De plus, les styles de jeu pratiqués peuvent varier en fonction du contexte dans lequel ils sont pratiqués, ce qui rejoint les observations de Wignall et McCormack (2017), selon lesquelles la nature sexuelle de la pratique dépend du contexte dans lequel le jeu est réalisé.

Le quatrième élément concerne l'utilisation d'un équipement spécifique (comme le *pup hood* ou *pup tail*) ainsi que de nombreux accessoires (tels que des harnais, des colliers, des casquettes, des pattes en cuir, des gamelles, des balles, etc.) qui composent le *pup gear*. Cet équipement, largement décrit comme coûteux par les participants, permet de distinguer les *puppies* des *Handlers* ou des Maîtres, notamment grâce au port du masque de chien. Cette pratique rappelle fortement les règles déterminant les rôles D/s décrites par Caruso (2012) concernant les vêtements fétiches qui permettent de distinguer le Dominant du soumis. Ce qu'il est important de remarquer, c'est que l'équipement remplit des fonctions de sécurité, d'utilité et d'esthétisme. En effet, le *pup gear* s'adapte en fonction des styles de jeu pratiqués (par exemple, les pattes en cuir pour protéger les mains) et permet de personnaliser l'identité du joueur, ce qui fait écho aux conclusions de Wignall et al. (2022). De plus, l'équipement permet de dissimuler son identité humaine, de renforcer son rôle de Dominant ou même de signaler ses préférences en matière de pratiques recherchées, pour ceux qui adhèrent au *Hanky code*. Certains accessoires sont également associés à des codes et des normes au sein de la communauté *puppy*. Par exemple, le collier de chien symbolise l'engagement et l'appartenance entre un Maître et son *puppy*, comme le soulignent également Caruso (2012) et Williams (2006) concernant une personne Dominante et sa personne soumise dans les pratiques BDSM. La présence de nudité ou le dévoilement de certaines parties du corps sont possibles et

seront acceptés en fonction du contexte dans lequel se déroule la séance de jeu. En outre, bien que les participants mentionnent que l'équipement ne soit pas essentiel pour pratiquer le *Puppy play*, tous les hommes rencontrés pratiquaient exclusivement avec leur équipement personnalisé. Ce constat est d'ailleurs cohérent avec les observations de Langdridge et Lawson (2020), qui expliquent que même si la nécessité d'équipement peut être contestée, cela se fait toujours dans le cadre du choix individuel observé dans le BDSM, qui souvent néglige de reconnaître comment le monde social structure la capacité des individus à choisir.

Le cinquième élément concerne les partenaires de jeu. Le choix des partenaires de jeu dans le cadre du *Puppy play* revêt une importance significative, influencée par une multitude de facteurs complexes. Tout d'abord, les préférences personnelles jouent un rôle prépondérant dans la sélection des partenaires, car elles déterminent les caractéristiques et les traits recherchés chez un partenaire de jeu. En outre, le style de jeu de chaque individu peut également orienter le choix des partenaires, car certains adeptes du *Puppy play* peuvent privilégier un style social et ludique, tandis que d'autres peuvent préférer des expériences plus intenses et axées sur le jeu sexualisé. De plus, les rôles et les dynamiques de pouvoir au sein de la relation entre *puppies* ou entre un *puppy* et son Maître et/ou *Handler* influent sur la compatibilité entre les partenaires de jeu ce qui rejoint Langdridge et Lawson (2019) soulignant l'importance des relations profondes et significatives entre adeptes. Il est essentiel que ces rôles et dynamiques correspondent aux préférences et aux besoins de chacun pour garantir une expérience épanouissante. Par ailleurs, la compatibilité des *kinks* peut également jouer un rôle déterminant dans le choix des partenaires de jeu. Enfin, il convient de noter que les ententes de jeu peuvent prendre différentes formes (langage corporel, code de couleur, contrat de jeu) et varier considérablement d'un partenariat à l'autre, reflétant les besoins, les limites et les attentes uniques de chaque individu impliqué dans le *Puppy play*. Ainsi, le processus de sélection des partenaires de jeu dans cet érotisme est influencé par une multitude de facteurs interconnectés, nécessitant une approche individualisée et expérimentale, passant par une communauté locale ou en ligne, permettant ainsi de choisir ses partenaires de jeu librement, comme le soulignent Langdridge et Lawson (2019) avec la liberté de choix à l'égard des relations entre joueurs. D'ailleurs, les médias sociaux jouent un rôle essentiel dans la découverte des partenaires, comme le soutiennent Langdridge et Lawson (2019), car ils facilitent les échanges et

les rencontres comme l'illustre Wignall (2017) expliquant l'importance de Twitter pour les adeptes du *Puppy play*.

Le sixième élément crucial de l'étude est l'identification d'une multitude de rôles distincts au sein de la communauté *puppy* de Montréal, allant au-delà des rôles de *puppy* et d'*Handler*. En effet, en plus de ces deux rôles principaux, le discours des participants illustre l'existence de plusieurs autres rôles, tels que celui de Dresseur, de Maître, ainsi que les différents rangs au sein d'une meute, tels que l'Alpha, le bêta, le delta, le gamma et l'oméga, ce qui est cohérent avec les travaux d'Alphainu (2020) et de St-Clair (2015). Ces rôles ne se limitent pas à des titres décoratifs, mais servent également à définir les dynamiques de pouvoir à l'intérieur des séances de jeu et dans les interactions entre adeptes en dehors de ces sessions. Ils établissent une hiérarchie sociale complexe, où chaque individu trouve sa place et son rôle spécifique en fonction de ses intérêts, contribuant ainsi à structurer et à organiser une meute, comme le décrit Alphainu (2020). Les rangs ne s'appliquent pas seulement à l'intérieur d'une meute, car ils servent également à identifier les dynamiques de pouvoir recherchées dans les séances de jeu. Les participants font valoir qu'un *puppy* peut s'identifier aux rangs représentés par les lettres de l'alphabet grec pour refléter les dynamiques de pouvoir auxquelles il aspire dans sa pratique. D'autre part, on observe également une dichotomie quant à la possibilité de s'identifier à des rôles de Dominant et de soumis. Cette dichotomie crée une polarisation qui bouleverse les codes traditionnels de la communauté *puppy*, en mélangeant les normes établies à l'égard des rôles et en défiant les attentes conventionnelles, dans le cas présent, selon lesquelles un adepte doit s'en tenir à un rôle de Dominant ou de soumis. Malgré cet écart d'opinion entre les participants, la diversité des rôles reflète la richesse et la complexité des relations interpersonnelles au sein de la communauté *puppy*, offrant aux participants un éventail varié de possibilités pour exprimer leur identité et leur désir de jouer un rôle en accord avec leurs intérêts personnels. Les expériences des participants montrent que les rôles ne sont pas nécessairement uniques ou stables dans le temps, car de nombreux participants s'identifiaient à plusieurs rôles et certains avaient tendance à explorer différents aspects de leur identité au fil du temps, ce qui les a conduits à une évolution de leur rôle initial au sein de la pratique. Cette observation rejoint indirectement les travaux de Wignall et al. (2022), qui suggèrent que le rôle de *puppy* est plus accessible aux jeunes en raison d'une combinaison de son aspect très

physique et des normes liées à l'âge, où le soumis est perçu comme plus jeune que le Dominant, laissant ainsi le rôle d'*Handler* aux personnes plus âgées.

Finalement, le septième élément réside dans l'identification par les participants de plusieurs bienfaits psychologiques et sociaux tirés de leur pratique, en particulier lorsqu'ils parviennent à atteindre leur *pupspace*. Bien que les participants n'aient pas explicitement désigné l'atteinte du *pupspace* comme une motivation pour s'engager dans le *Puppy play*, ils ont tous mentionné chercher à y parvenir. Le *pupspace* est plus facilement atteint avec l'expérience de jeu, en utilisant le *pup gear*, en adoptant un style de jeu protocolaire ou en adoptant des comportements canins spécifiques. Cet état de déconnexion leur permet de vivre une expérience unique, qualifiée d'évasion mentale, en mettant de côté toutes les préoccupations de leur vie humaine procurant ainsi un sentiment de bien-être profondément gratifiant qu'ils n'arrivent pas à atteindre autrement. De plus, les participants ont mentionné que cet état d'esprit procure un sentiment relaxant qui les libère des pressions sociales, diminuant ainsi leur niveau de stress. Ces constats soutiennent les travaux de Langdridge et Lawson (2019), qui identifient cet élément comme une motivation à pratiquer le *Puppy play*. En effet, les participants de notre étude mentionnent les effets thérapeutiques de la pratique, qu'ils présentent comme étant un refuge sécuritaire, un moyen ludique d'explorer les émotions, une façon de se défouler sans les contraintes de la société et une façon de canaliser ses énergies négatives. Ainsi, les effets thérapeutiques significatifs liés à la pratique, contribuent à améliorer leur santé mentale de manière notable, comme le constatent également Langdridge et Lawson (2019), qui rapportent que le *Puppy play* est utilisé comme une forme d'autothérapie dirigée. En se plongeant dans le jeu de rôle du *Puppy play*, les participants trouvent un moyen d'échapper au stress quotidien, de libérer leurs inhibitions et de se connecter plus profondément avec eux-mêmes et avec leurs partenaires de jeu. En effet, la pratique facilite la création d'un cercle social et renforce le sentiment d'appartenance, notamment par le biais de différents médias sociaux, comme le soulignent Wignall (2017) et Langdridge et Lawson (2019), soutenant ainsi l'importance de la communauté pour les adeptes du *Puppy play*. L'immersion dans ce monde leur offre un espace sécuritaire et réconfortant où ils peuvent exprimer ou explorer librement leur identité et leurs désirs, ce qui est cohérent avec les travaux de Langdridge et Lawson (2019), qui expliquent que les adeptes cherchent à explorer différents aspects de leur personnalité dans le jeu. Il semble ainsi que la pratique du *Puppy play* telle que vécue par les adeptes montréalais

partage de nombreuses similitudes avec celles décrites au Royaume-Uni par Langdridge et Lawson (2019), Lawson et Langdridge (2020) et Wignall et McCormack (2017, 2022).

6.2 Interprétation des données

Suite à l'analyse des données et à l'obtention des résultats, plusieurs liens peuvent être établis ou discutés en ce qui concerne les éléments présentés dans la synthèse des résultats afin de mieux comprendre le *Puppy play*, notamment en ce qui concerne l'importance des scripts sexuels, l'application paradigmatique et post-paradigmatique de ces scripts sexuels ainsi que l'applicabilité du concept de loisir sérieux à la pratique du *Puppy play*.

6.2.1 La place des scripts sexuels dans la communauté *puppy* Montréal

Les données permettent de souligner l'existence d'une culture *puppy* dynamique à Montréal, caractérisée par la transmission et la perpétuation de traditions linguistiques et comportementales propres, renforçant ainsi les liens de sa communauté. En effet, on observe la présence de plusieurs scripts sexuels dans la pratique du *Puppy play* qui jouent un rôle central en dictant les interactions, les rôles et les dynamiques de pouvoir au sein de la meute et des adeptes. Les adeptes endossent des rôles spécifiques, tels que *puppy*, Maître, *Handler*, etc. et suivent des codes et des normes établis par la communauté. Ces scripts définissent les attentes, les comportements acceptables et les limites de chaque rôle, créant ainsi une structure sociale distincte au sein d'une meute. Par exemple, les *puppies* peuvent adopter des comportements ludiques, dociles, sexuels ou rebelles, tandis que les Maîtres assument des rôles de leadership, de guidance et de Domination. Cependant, ces dynamiques de pouvoir ne sont pas figées et peuvent varier en fonction des partenaires de jeu et des interactions spécifiques. Certains *puppies* peuvent préférer un rôle de soumission plus prononcé, tandis que d'autres peuvent être plus enclins à défier l'autorité de leur Maître. De même, les Maîtres peuvent adopter des styles de leadership différents, allant de l'autorité stricte à la bienveillance et au « *care* » en fonction des intérêts de leurs partenaires de jeu. Les scripts sexuels dictent également la manière dont les dynamiques de pouvoir sont exprimées et négociées au sein de la meute. Les adeptes s'engagent dans des interactions codifiées qui renforcent leur relation et leur hiérarchie. Les codes de communication non verbale, tels que les gestes, les regards et les postures, jouent un rôle crucial dans la transmission des intentions et des désirs, renforçant ainsi les dynamiques de pouvoir établies.

Ce qu'on remarque à travers la lunette des scripts sexuels, c'est que les scripts présents dans la communauté semblent revêtir une importance cruciale sur différents plans pour les adeptes, particulièrement sur les plans de la sécurité, des relations et de la socialisation, et que ces scripts sont largement définis au niveau social/culturel.

D'abord sur le plan de la sécurité, les scripts sexuels fournissent un cadre sécurisé et structuré pour les interactions. En effet, comme les adeptes se lancent dans une pratique où ceux qui endossent le rôle de *puppy* ne recourent plus à la parole, il devient essentiel pour eux d'avoir des éléments assurant leur sécurité et les limites du consentement. Le langage corporel associé aux comportements de chien en est le parfait exemple. Puisque les partenaires peuvent varier d'une séance à l'autre, la présence des codes communs au sein de la communauté est rassurante lorsque le jeu se déroule avec des partenaires qui ne sont pas réguliers. Malgré l'existence de différents types de jeu, les scripts permettent de réguler les interactions et de mettre en place les règles spécifiques à la séance de jeu. Bien sûr, certaines séances sont plus propices, comme celles qui adoptent un style protocolaire où les règles sont claires et définies, garantissant ainsi le respect des limites de chacun. En dehors de ces séances et dans les contextes de pratique privée, plusieurs méthodes utilisées dans la communauté BDSM sont mises en place (p. ex., l'utilisation de codes de couleur, les discussions pré-jeu et l'établissement d'un contrat de jeu). La définition des rôles renforce également cet élément de sécurité, puisqu'il est conventionnellement attendu du Maître et du *Handler*, on s'attend à ce qu'ils assument des rôles protecteurs en veillant au bon déroulement du jeu et au bien-être des *puppies*, qui se trouvent dans leur identité de joueur, déconnectés de la réalité et souvent dans leur *pupspace*. Les scripts sexuels contribuent également à préserver le consentement et à prévenir les malentendus pendant le jeu. En adhérant ainsi aux scripts sexuels, les adeptes peuvent s'engager dans le jeu en toute confiance, sachant ce qui est attendu d'eux et de leurs partenaires.

Ensuite, les scripts sexuels offrent plusieurs avantages importants sur le plan relationnel. Tout d'abord, ces scripts fournissent un cadre clair et structuré pour les interactions, ce qui permet aux participants de mieux comprendre leurs rôles et leurs attentes mutuelles. Cette clarté favorise une communication plus ouverte et honnête entre les joueurs, renforçant ainsi les liens et la confiance, non seulement entre les joueurs, mais aussi au sein de la communauté. De plus, les scripts sexuels

facilitent l'exploration des désirs et des fantasmes en utilisant un langage commun et des signaux convenus, tels que le port de l'équipement ou l'utilisation du vocabulaire spécifique. Par exemple, le *pup gear* peut permettre d'accentuer sa Domination ou sa soumission et l'utilisation du *Hanky code* permet d'exprimer la recherche de *kinks* spécifiques. Cette ouverture semble encourager la vulnérabilité et l'intimité émotionnelle entre les partenaires, renforçant les relations au-delà de l'aspect sexuel, puisque la pratique n'est pas sexuelle pour tous. Enfin, les scripts permettent aux adeptes de créer des routines et des rituels partagés, renforçant le développement de relations saines, authentiques et enrichissantes entre ses membres qui parfois transcendent le cadre du jeu et se développent en relation amoureuse.

Puis, sur le plan de la socialisation, les scripts sexuels assurent l'inclusion des adeptes dans une grande communauté locale et internationale. En effet, bien qu'il puisse être difficile d'entrer dans la communauté, dès qu'un adepte débute le *Puppy play* il fait connaissance avec d'autres adeptes et un processus de socialisation s'enclenche. Dès lors, il sera accueilli par toute une communauté qui lui enseigne ses codes et son langage. Que ce soit par la présence aux ateliers, par des séances de découvertes dans un donjon ou encore par l'adhésion à des groupes sur les médias sociaux, les adeptes du *Puppy play* s'expriment et se soutiennent afin que les nouveaux joueurs comprennent les bases, les règles et les normes sociales dans la communauté. L'adhésion à la communauté en ligne offre un espace permettant de rencontrer d'autres adeptes, de connaître les activités existantes, de voir ce qui se fait ailleurs, de poser des questions, d'échanger des tutoriels pour créer de l'équipement, etc. Pour terminer, le concept de meute, unique à la pratique du *Puppy play*, accentue ce processus de socialisation permettant à l'adepte qui le souhaite, de trouver une seconde famille. Ainsi, les scripts renforcent l'aspect communautaire et favorisent la cohésion de groupe et le sentiment d'appartenance.

Le besoin d'appartenance des adeptes semble exercer une influence significative sur leur adhésion aux scripts sexuels. Effectivement, les adeptes du *Puppy play* semblent intrinsèquement motivés à adhérer aux scripts sexuels de cette pratique, en grande partie en raison de leur rejet des scripts hétéronormatifs. Puisque la majorité des membres de la communauté du *Puppy play* sont des hommes gais, bisexuels et queers, cela accentue davantage ce rejet des normes de genre et de sexualité imposées par la société. De plus, comme les origines de l'érotisme remontent aux

communautés gaies BDSM et cuir, ces scripts sexuels ont été profondément influencés par ces milieux, les éloignant encore plus des normes dominantes. Par conséquent, il est logique de constater que les adeptes recherchent souvent un sentiment d'appartenance à des personnes qui partagent des expériences similaires et qui les comprennent véritablement. Cette quête d'appartenance à des individus rejetant les scripts sexuels dominants est potentiellement renforcée par le risque de rejet de leur famille biologique en raison de leur orientation sexuelle. Grâce au *Puppy play*, les adeptes peuvent trouver une famille choisie au sein de la communauté comme le soulignent Langdridge et Lawson (2019), notamment au sein de leur meute, où ils sont acceptés et soutenus sans jugement, renforçant ainsi leur engagement envers les scripts sexuels de cette pratique.

6.2.2 L'application paradigmatique et post-paradigmatique des scripts sexuels du *Puppy play*

Dans son étude sur le BDSM, Caruso (2012) a observé une variation dans la rigueur avec laquelle les adeptes du BDSM mettaient en pratique les protocoles, certains les suivant strictement tandis que d'autres étaient plus laxistes. Une dynamique similaire semble être présente dans les résultats de cette étude concernant les différents rôles identifiés dans le *Puppy play*. En effet, les entretiens des participants révèlent des discours divergents concernant l'identification aux divers rôles de *puppy* et de Maître et/ou *Handler*. Il est possible de tirer des parallèles avec le concept de l'application paradigmatique et post-paradigmatique avancé des scripts sexuels par Simon et Gagnon (1987) en ce qui concerne l'identification aux rôles.

Dans une application paradigmatique des rôles dans la pratique du *Puppy play*, les participants adhèrent pleinement à tous les rôles établis dans la communauté *puppy* montréalaise et respectent strictement les dynamiques de pouvoir et les normes sociales associées à chaque rôle. Ces participants adoptent une approche rigide en définissant les rôles avec des limites claires qui ne peuvent être enfreintes, ce qui reflète le style de jeu protocolaire où les adeptes doivent suivre les protocoles établis sans déviation sous peine de ne pas pouvoir participer au jeu. Cependant, il est important de noter que les rôles peuvent évoluer avec le temps et l'expérience et qu'une telle évolution n'est pas en contradiction avec une application paradigmatique des rôles. Par exemple, un *puppy* identifié comme beta dans sa meute pourrait voir ses intérêts changer et éventuellement être promu au rang d'Alpha. Cependant, dans cette perspective, les adeptes du *Puppy play* ne

peuvent adopter qu'un seul rôle à la fois, ce qui est en opposition indirecte avec les dynamiques de pouvoir. C'est-à-dire que ces adeptes acceptent les dynamiques de pouvoir présentes, associées aux rôles dans la pratique, considérant qu'il y a des rôles incluant à la fois de la Domination et de la soumission (p. ex. le beta), mais n'acceptent pas qu'un adepte puisse avoir plusieurs rôles avec des dynamiques de pouvoir unique. Par exemple, un participant a exprimé qu'il lui serait impossible de jouer avec un autre adepte qui endosse à la fois le rôle de Maître ou d'*Handler* (en conservant une identité humaine dans le jeu avec lui) et le rôle de *puppy* soumis avec d'autres joueurs. Selon ce participant, cela contredirait les dynamiques de pouvoir établies et il lui serait impossible d'accepter la Domination d'un adepte qui est soumis par d'autres, car il serait alors difficile de séparer les attentes traditionnelles associées à ces deux rôles. Comme le souligne Caruso (2012), le coût de ne pas adhérer à cette idéologie plus traditionnelle, qui est en accord avec l'ancienne pratique du *dog slave* où les rôles ne se mélangeaient pas (Langdridge et Lawson, 2020), est très élevé en termes de rejet de la part de la communauté. Ainsi, un participant qui avait une vision différente a raconté qu'il avait été rejeté et stigmatisé par une majorité d'adeptes, en particulier par les sous-groupes les plus populaires ou les adeptes ayant une plus grande influence sur la communauté *puppy* à Montréal, lorsqu'il a transgressé cette règle.

Comme la pratique jouit d'une hausse de popularité importante, elle attire et accueille de nouveaux adeptes qui sont de plus en plus diversifiés en termes de genre et d'orientation sexuelle (Wignall et coll., 2022). Selon un participant ayant cumulé plusieurs années d'expérience dans la pratique, ces nouveaux joueurs arrivent et imposent une vision plus sexualisée du *Puppy play* et la possibilité de s'identifier à plusieurs rôles, probablement influencées par la visibilité accrue de la pratique dans les médias et sur internet. Il va même jusqu'à supposer que ces nouveaux joueurs présentent des lacunes au niveau des compétences sociales et qu'ils utilisent le *Puppy play* comme moyen de surmonter ces lacunes, ce qui rejoint l'expérience partagée par un autre participant qui affirmait que le masque de chien l'aidait à surmonter ses propres barrières sociales. Cette observation suggère une adhésion différente de ces nouveaux joueurs aux scripts sexuels dans la communauté. Par exemple, un participant ayant environ 18 mois d'expérience dans la pratique lors de l'entretien ne voyait aucune objection à ce qu'un adepte adopte différents rôles en fonction de ses partenaires de jeu. À l'instar, ce participant mentionnait que son Maître le dominait sous une identité *puppy* tout en étant lui-même un *puppy* soumis avec d'autres partenaires de jeu. On assiste donc ici à une

application post-paradigmatique des règles, où l'adepte connaît bien les rôles établis dans la communauté mais préfère les adapter à ce qui fait du sens ou ce qui crée de l'excitation sexuelle, pour lui et ses partenaires de jeu. Cette évolution de perspective, vis-à-vis des rôles traditionnels et des attentes conventionnelles qui en découlent entraîne un déclin des scripts sexuels culturels au profit des scripts sexuels interpersonnels (Simon et Gagnon, 1987). Pour ces joueurs, l'expression de leur désir individuel prime sur la conformité aux normes de la communauté *puppy*. Bien qu'ils conservent et apprécient certains codes communautaires jugés essentiels, tels que le vocabulaire, la sécurité, l'équipement et la meute, les codes visant à établir des hiérarchies de pouvoir deviennent moins prioritaires. Ainsi, il semble que les joueurs ayant une approche post-paradigmatique à l'égard des rôles et des attentes conventionnelles accordent peu d'importance au fait que les scripts interpersonnels transcendent les scripts culturels.

6.2.3 Le *Puppy play* vu sous la lunette du loisir sérieux

Tout comme Newmahr (2010) l'a fait concernant le BDSM, Langdridge et Lawson (2019) soutiennent que l'érotisme du *Puppy play* remplit les critères du loisir sérieux qui sont les suivants: 1) un éthos unique – l'esprit de communauté, 2) l'identification personnelle avec l'activité de loisir, 3) le besoin de persévérance – face à la résistance, les participant·es reviennent à leur activité de loisir, 4) l'effort impliquant l'acquisition de connaissances, la formation, l'expérience et/ou des compétences spécialisées, 5) des avantages durables - avantages personnels et socio-psychologiques de l'engagement dans l'activité de loisir et 6) la poursuite du loisir comme une carrière, l'identification personnelle avec l'activité de loisir (Newmahr, 2010, p. 318, traduction libre).

Il a été possible pour nous de constater la présence de la majorité de ces critères dans les données recueillies. Le critère (1) de l'éthos unique se manifeste clairement dans la pratique du *Puppy play*, comme en témoignent l'utilisation de plusieurs scripts sexuels spécifiques dictant des comportements, l'adoption de termes et de vocabulaire distinctifs, la définition de rôles uniques propres au *Puppy play* (*puppy*, *Handler*, Alpha, beta, delta, gamma, omega) et l'accent mis sur le jeu. Le critère (2) de l'identification personnelle avec le loisir est observable par le fait que tous les participants ont développé une identité de joueur. Les critères (3) du besoin de persévérance et (4) de l'effort impliquant l'acquisition de connaissances sont aussi présents et se manifestent par

la recherche d'informations sur la pratique et l'engagement dans un processus d'apprentissage personnel. De plus, les données indiquent que l'expérience est un facteur facilitant l'atteinte du *pupspace*. En outre, un autre élément qui souligne l'importance de l'investissement personnel dans le *Puppy play* est la somme d'argent dépensée pour l'équipement de jeu. En ce qui concerne le critère (5) des avantages durables, bien que la santé mentale n'ait pas été l'objet principal de l'étude, les participants ont évoqué plusieurs éléments qui suggèrent une amélioration de leur bien-être et une réduction du stress grâce à la pratique. Certains ont même utilisé le *Puppy play* comme outil thérapeutique. Cependant, faute d'une évaluation approfondie de la santé mentale dans nos entretiens, il est difficile de confirmer que ces effets sont réellement avantageux et durables dans le temps. Néanmoins, une tendance claire émergeait des données, montrant que la pratique favorisait le sentiment d'appartenance à une communauté et la connexion avec autrui. Finalement, pour le critère (6) de poursuite du loisir en carrière, les données ne permettent pas de confirmer que les adeptes puissent faire du *Puppy play* une carrière. Cependant, certains ont mentionné plusieurs concours locaux et internationaux, des formations et des modes de vie centrés sur le *Puppy play*. Les données montrent donc que la pratique du *Puppy play* chez les hommes GBQ de Montréal répond globalement aux critères du concept de loisir sérieux proposé par Newmahr (2010).

6.3 Implications pratiques de l'étude

Des implications concrètes dans le domaine de l'intervention sexologique peuvent être identifiées à partir des conclusions. Elles incitent les professionnel·les en sexologie à se familiariser avec toutes les nuances de l'érotisme en lui-même, y compris ses codes, et à envisager que l'adhésion à cette pratique et à l'appartenance à cette communauté soient un moyen légitime de prendre soin de soi, de se guérir ou de trouver une famille choisie. L'étude révèle que le *Puppy play* peut avoir des bienfaits psychologiques significatifs pour les participants, contribuant à dissiper les stéréotypes erronés qui lui sont associés tels que la zoophilie, comme le dépeint Aggrawal, (2011). Contrairement à cette association à la zoophilie et un trouble de santé mentale, l'analyse des expériences des participants de l'étude met en lumière des bienfaits psychologiques tels que la réduction du stress et de l'anxiété, ainsi que l'exploration créative de l'identité et des désirs. En se concentrant sur les aspects de jeu, de connexion avec autrui et d'appartenance sociale, l'étude offre une perspective nuancée qui met en évidence que le *Puppy play* est avant tout une forme de jeu de

rôle consensuel pouvant également avoir une dimension érotique, qui est loin de toute implication envers les animaux. D'ailleurs, les participants ont bien fait ressortir l'importance du consentement et des codes de conduites qui y sont associés, car ils établissent des limites claires, permettant de faciliter le bien-être physique, émotionnel et psychologique des adeptes puisque le consentement favorise les interactions saines et sécurisées dans le jeu.

L'étude expose également une variété de perspectives sur la nature sexualisée de la pratique. Ces résultats contribuent à déconstruire les préjugés et à éduquer le public sur la structure, la nature sécuritaire, saine et respectueuse de cet érotisme du BDSM, tout en soulignant ses avantages potentiels sur le bien-être psychologique des individus qui y participent.

Sur le plan social, l'étude offre une orientation en fournissant des bases théoriques aux personnes intéressées par le *Puppy play*, ou souhaitant en apprendre davantage sur cette pratique, en les aidant ainsi à comprendre ses particularités et les différentes manières dont elle peut être vécue. De la même manière, la recherche peut influencer la communauté BDSM dans son ensemble en contribuant à une meilleure compréhension des diverses pratiques et en encourageant le respect et la tolérance envers les différentes formes d'expression sexuelle et de jeu de rôle. Dans les deux cas, l'étude vise à avoir un impact significatif sur la perception et la compréhension du *Puppy play* en fournissant des informations précieuses pouvant bénéficier à la fois aux adeptes du *Puppy play*, à la communauté BDSM dans son ensemble, ainsi qu'à la population générale.

6.4 Limites de l'étude

Tout d'abord, un enjeu avec la validité externe se présente. Bien que la transférabilité des résultats ne soit pas l'un des objectifs de l'étude, il est important de reconnaître que la description de la pratique, de ses normes, de ses codes et de ses bienfaits ne peut pas être représentative de tous·tes les adeptes du *Puppy play*. Les participants de l'étude étaient presque tous dans la même tranche d'âge, s'identifiaient tous au rôle de *puppy*, s'identifiaient majoritairement au rôle de soumis et étaient tous gais, bisexuels ou queers. Cette homogénéité de l'échantillon limite la compréhension des expériences des personnes de différents genres, de différentes orientations sexuelles et s'identifiant à d'autres rôles au sein de la pratique. Pour résumer, notre population cible était les hommes GBQ qui s'identifiaient majoritairement au rôle de *puppy*, laissant ainsi la perspective

des *Handlers* inexplorée. De plus, la petite taille de l'échantillon rend difficile la généralisation des résultats (Roy, 2016). Comme l'ont fait Wignall et coll. (2022), il serait important pour les prochaines études empiriques d'avoir des échantillons plus hétérogènes afin d'approfondir ce sujet et ainsi présenter les expériences de l'ensemble des adeptes du *Puppy play* et non seulement d'une partie spécifique de cette population.

Ensuite, une méthode d'échantillonnage non-probabiliste et une technique de recrutement par boule de neige ont été utilisées afin de recruter les participants dans cette étude. Étant donné que le chercheur principal a demandé à ses contacts personnels de partager l'affiche de recrutement, il est important de prendre en considération qu'il est possible que ces mêmes contacts aient fortement suggéré à des adeptes clés, militants ou fortement impliqués dans la communauté *puppy* montréalaise de participer à l'étude, comme la participation était volontaire. Cette raison a potentiellement limité la découverte d'expériences différentes et la compréhension du *Puppy play*, puisqu'il est probable que les participants ont été sollicités en raison de leur capital social et de leurs connaissances dans le but de faciliter le travail du chercheur. Il est probable qu'ils présentaient également des biais de représentation positifs à l'égard de la pratique. Ce potentiel biais pourrait avoir influencé les données, notamment en ce qui concerne les bienfaits de la pratique. Afin de minimiser ce biais, la majorité des questions secondaires spécifiques du schéma d'entretien ont été retirées afin de ne pas orienter les réponses de manière positive ou négative. De ce fait, l'entièreté des résultats de cette étude ont été obtenus à travers le discours des participants et des questions de relance improvisées par le chercheur principal.

Enfin, l'adoption de la méthode de collecte de données, en l'occurrence l'entretien non-dirigé, présente également une limite dans l'étude. Étant donné l'improvisation des questions de relance, le faible nombre de participants et le fait que l'intervieweur ne s'assurait pas de couvrir systématiquement les mêmes thèmes dans tous les entretiens, le nombre de participants ayant discuté d'un thème spécifique est limité. En ce sens, cela réduit, par conséquent, la taille de l'échantillon pour certains sous-thèmes qui ont été présentés.

CONCLUSION

Ce mémoire répond à l'absence de connaissance sur l'érotisme du *Puppy play* au Québec. Plus précisément, l'étude avait comme objectif de comprendre comment la pratique est vécue par les adeptes, d'identifier les normes sociales de la communauté *puppy* de Montréal et de comprendre le rôle que joue la pratique dans la vie des adeptes.

L'analyse thématique des données recueillies dans les entretiens semi-dirigés mettent en évidence l'existence de 7 éléments clés pour les hommes GBQ adeptes de *Puppy play* soit : la présence d'un vocabulaire spécifique, les trajectoires menant à l'érotisme, la diversité des styles de jeu, l'équipement et ses utilités, les partenaires de jeu, les rôles et les dynamiques de pouvoir, ainsi que les bienfaits découlant de la pratique. On observe aussi la présence de scripts sexuels dans cet érotisme du BDSM qui établit des codes, des concepts et des normes qui lui sont propres et auxquels ses adeptes adhèrent. Étant donné l'influence des scripts culturels partagés par la communauté et les scripts interpersonnels des adeptes, il semble qu'il existe différentes visions à l'égard du jeu révélant différents styles de jeu qui rend l'uniformisation du *Puppy play* pour tous·tes impossible. Effectivement, le jeu se personnalise en fonction de l'attrait pour les *kinks*, la personnalité de joueur, l'intérêt pour les jeux sexualisés, l'intérêt pour l'aspect social et le désir d'atteindre le *pupspace* lors leur pratique. De plus, le *Puppy play* est un érotisme répondant à une variété de besoins et fonctions pour les adeptes, influençant plusieurs sphères de leur vie notamment, sociale, relationnelle, sexuelle et psychologique. Un résultat intéressant de l'étude est que cet érotisme est utilisé comme outil thérapeutique par plusieurs participants. Effectivement, au-delà de ses apparences ludiques et parfois controversées, le *Puppy play* offre un espace unique où ses participants peuvent faire face à l'adversité, car il offre un moyen de se déconnecter de la réalité et d'explorer leur identité, leurs émotions ainsi que leurs relations de manière profonde et significative.

La recherche a également mis en évidence l'importance des scripts sexuels pour les hommes GBQ pratiquant le *Puppy play*, soulignant ainsi leur rôle crucial sur les plans de la sécurité, des relations et de socialisation. De plus, en explorant cet érotisme, il est devenu évident que le concept de loisir sérieux de Staci Newmahr (2010) s'applique pleinement dans l'expérience des participants, car ils

remplissaient la majorité des critères qui le composent. L'étude a également mis en lumière la diversité de l'application paradigmatique et postparadigmatique des scripts sexuels au sein de cet érotisme, démontrant la complexité de cette pratique. Cette recherche met en évidence l'importance de reconnaître et de comprendre les dynamiques subtiles qui sous-tendent les interactions humaines, même dans des contextes qui semblent non conventionnels.

Comme le souligne l'un des participants « les *pups* sont souvent vus comme des bêtes qui veulent juste tout fourrer », mais lorsque les personnes qui pratiquent le *Puppy play* sont entendues, on remarque que la sexualité n'est que l'un des multiples aspects qui composent cet érotisme. Bien que plusieurs aspects décrits par Langdridge et Lawson (2019), Lawson et Langdridge (2020) et Wignall et McCormack (2017, 2022) correspondent aux résultats de cette recherche, les scripts sexuels et normes sociales soulevés dans ce mémoire contribuent à une meilleure compréhension de la manière dont une partie de la communauté *puppy* à Montréal est structurée, et par extension, vise à atténuer les perceptions négatives à l'égard de cet érotisme. Il devient donc crucial que les recherches futures se penchent davantage sur les bienfaits psychologiques découlant de cette pratique, afin de promouvoir un changement de perception sociale et de faciliter le travail des intervenant·es dans le domaine sexologique.

ANNEXE A
AFFICHE DE RECRUTEMENT

Étude sur les motivations et les parcours de vie des adeptes du Puppy Play

**Vous êtes un homme de 18 ans et plus, pratiquant le
Puppy Play dans la communauté Montréalaise ?
Nous avons besoin de vous !**

**Aidez-nous à mieux comprendre votre communauté
dans un esprit d'inclusivité en partageant votre
expérience personnelle en tant qu'adepte de la
pratique.**

**Votre implication consistera à la complétion d'un
court questionnaire en ligne et la participation à une
entrevue individuelle, en présentiel ou sur zoom,
d'environ 90 minutes. Notez que le tout sera
confidentiel.**

**Cette étude vous intéresse ? N'hésitez pas à communiquer
avec nous via l'adresse courriel suivante pour obtenir plus
d'informations :**

Granger.jean-nicolas@courrier.uqam.ca



Ce mémoire de recherche de maîtrise en sexologie est
supervisé par la professeure Denise Medico et a obtenu une
certification éthique du comité institutionnel de recherche de
l'UQAM. Certificat # 2024-3945



ANNEXE B
FORMULAIRE DE CONSENTEMENT



Formulaire d'information et de consentement

Titre du projet de recherche : Recherche exploratoire sur les trajectoires de vie et les expériences des adeptes de la pratique du *Puppy play*

Direction de recherche : Denise Medico, Ph.D, UQAM

Jessica Caruso, M.A, UQAM

Membres de l'équipe : Jean-Nicolas Granger, candidat à la maîtrise recherche-intervention en sexologie, UQAM

Préambule

Nous vous invitons à participer à une entrevue de recherche, réalisée dans le cadre d'un mémoire de recherche universitaire (Maîtrise en sexologie (2218), Projet de mémoire SEX8591). La réalisation d'un mémoire s'inscrit dans le cheminement pédagogique des étudiant·e·s inscrit·e·s à la maîtrise recherche-intervention en sexologie (UQAM), afin de développer leurs compétences comme jeunes chercheur·e·s. Avant d'accepter d'y participer et de signer ce formulaire, il est important de prendre le temps de lire et de bien comprendre les renseignements ci-dessous. S'il y a des mots ou des sections que vous ne comprenez pas ou qui ne semblent pas clairs, n'hésitez pas à nous poser des questions ou à communiquer avec nous.

Objectifs de l’entrevue

Cette recherche vise à mieux comprendre comment vous avez commencé à pratiquer le *Puppy play* et quelles sont vos expériences de cette pratique. Comme très peu d’études portent sur le sujet, la présente recherche exploratoire va permettre une meilleure compréhension des parcours de vie, des vécus et de l’expérience des adeptes de la pratique du *Puppy play*.

Nature de la participation

Votre participation consiste à accorder une entrevue individuelle à l’étudiant qui portera sur les thèmes suivants : Le parcours de vie menant à la pratique, la place de la pratique dans votre vie et les expériences de la pratique du *Puppy play*. L’entrevue prendra environ 1h30 minutes de votre temps. Elle sera enregistrée numériquement, audio, puis supprimée définitivement à la suite du dépôt du mémoire de recherche. L’entrevue pourrait être réalisée à distance ou en présentiel, à un moment à votre convenance. Votre entrevue sera retranscrite sous forme verbatim à des fins d'analyse. La transcription de votre entrevue ne permettra pas de vous identifier puisque tous les éléments nominatifs seront retirés.

Confidentialité

Il est entendu que tous les renseignements recueillis sont confidentiels. Seuls les membres de l’équipe de recherche, ainsi que la direction de recherche y auront accès et tous·tes s’engagent à garantir la confidentialité et l’anonymat. D’ailleurs, pour les entrevues réalisées en ligne, les personnes participantes seront encouragées à fermer leur caméra afin de respecter la confidentialité, si elles le désirent. Lors de la transcription de votre entrevue, l’étudiant modifiera ou retirera les informations permettant de vous identifier. L’enregistrement de l’entrevue sera par ailleurs effacé de façon sécuritaire suite à sa transcription. Aucune publication ou communication sur la recherche ne contiendra de renseignements permettant de vous identifier.

Si l’entrevue se fait à distance, nous utiliserons la plateforme Zoom, qui est sécurisée et encryptée selon les plus hauts standards de l’industrie, de manière à protéger vos informations personnelles, dans les limites des risques identifiés plus bas. Avant votre entrevue, l’étudiant vous communiquera (par courriel ou téléphone) un mot de passe individualisé qui vous permettra d’accéder à la plateforme Zoom lors de l’entrevue. Pour le bon déroulement de la rencontre, il est essentiel de choisir un endroit privé, où vous serez confortable et à l’aise de discuter librement et confidentiellement.

Si l’entrevue est réalisée en personne, le lieu de la rencontre sera déterminé par vous afin que soyez dans un lieu confortable, confidentiel et sécuritaire pour vous. Lors de l’entrevue, un enregistrement audio sera fait pour les raisons énumérées ci-haut.

Procédure en cas d'interruption de signal dans la communication audio-vidéo

En cas d'interruption de signal dans la communication audio-vidéo lors de la rencontre virtuelle, veuillez quitter la plateforme Zoom et vous y reconnecter immédiatement. Si nous ne réussissons pas à rétablir la communication en ligne, nous vous proposons de poursuivre l'entrevue par téléphone, au (514)-898-7994.

Avantages

Votre participation à cette recherche va favoriser l'avancement des connaissances sur le vécu des personnes pratiquant le *Puppy play* et le développement de meilleures pratiques par les professionnel·les de la sexologie. Par ailleurs, cela permettra de mettre en lumière votre pratique aux yeux de la communauté scientifique. Peu de recherches ont été effectuées à cet effet à ce jour, alors que c'est une pratique prenant de plus en plus d'ampleur au fil du temps et qui demande à être découverte vu sa popularité grimpante.

Risques et inconvénients

Certaines questions d'entrevue pourraient raviver des émotions désagréables liées à votre expérience de vie. Vous n'êtes pas obligé·e·s de répondre aux questions qui vous rendent mal à l'aise ou aux sujets qui sont plus délicats pour vous. Vous pouvez demander de suspendre l'entrevue momentanément ou définitivement sans que cela n'implique d'inconvénients pour vous. Une ressource d'aide appropriée pourra vous être proposée si vous souhaitez discuter de votre situation ou obtenir du soutien. D'ailleurs, le chercheur principal, avec votre accord, s'engage à vous recontacter une semaine suite à l'entretien individuel afin de prendre de vos nouvelles et s'assurer de votre bien-être.

Risques associés à l'utilisation d'un moyen de communication électronique

L'étudiant qui conduira l'entrevue en ligne utilisera des moyens raisonnables en vue de protéger la sécurité et la confidentialité des informations envoyées et reçues au moyen des modalités de communication. Cependant, en raison des risques mentionnés ci-dessous, l'étudiant ne peut garantir hors de tout risque la sécurité et la confidentialité des communications électroniques. Par exemple, les communications électroniques peuvent introduire un logiciel malveillant dans le système informatique risquant ainsi d'endommager l'ordinateur, le réseau informatique ou les systèmes de sécurité, ou d'en perturber le fonctionnement. Les communications électroniques peuvent être réacheminées, interceptées, diffusées, mises en mémoire ou même modifiées sans que l'intervenante ou les participant·e·s ne le sachent ou ne l'aient autorisé. Même si l'expéditeur et le destinataire ont supprimé les messages électroniques, il peut y avoir des copies de sauvegarde sur un système informatique.

En nous retournant le présent formulaire signé, vous indiquez que vous en comprenez et acceptez les termes et que vous autorisez l'étudiant à conduire l'entrevue selon ces termes.

Participation volontaire et droit de retrait

Votre participation à ce projet est libre et volontaire. Cela signifie que vous acceptez de participer à cette entrevue sans aucune contrainte ou pression extérieure. Cela signifie également que vous êtes libre de mettre fin à votre participation en tout temps au cours de cette recherche, sans préjudice de quelque nature que ce soit, et sans avoir à vous justifier. Dans ce cas, et à moins d'une directive verbale ou écrite contraire de votre part, les documents, renseignements et données vous concernant seront détruits.

L'étudiant peut aussi mettre fin à votre participation, sans votre consentement, s'il estime que votre bien-être est compromis.

Responsabilité

En acceptant de participer à cette entrevue, vous ne renoncez à aucun de vos droits ni ne libérez les chercheur.es ou l'institution impliquée (Université du Québec à Montréal) de leurs obligations civiles et professionnelles.

Compensation

Aucune rémunération, ni compensation n'est offerte au terme de la participation à cette entrevue.

Des questions sur le projet et sur vos droits

Pour des questions additionnelles sur le projet de recherche et l'entrevue de recherche vous pouvez contacter les personnes responsables du projet.

- Direction : Denise Medico (denise.medico@uqam.ca)
- Co-direction : Jessica Caruso (caruso.jessica@uqam.ca, 514-298-5147)
- Chercheur : Jean-Nicolas Granger (granger.jean-nicolas@courrier.uqam.ca, 514-898-7994)

Vous pouvez discuter avec elle des conditions dans lesquelles se déroule votre participation.

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPÉ) a approuvé le projet de recherche auquel vous allez participer. Pour des informations concernant les responsabilités de l'équipe de recherche au plan de l'éthique de la recherche avec des êtres humains ou pour formuler une plainte, vous pouvez contacter vous pouvez communiquer

avec le comité d'éthique de la Faculté des sciences humaines : cerpe.fsh@uqam.ca, (514) 987-3000 #20548. Vous pouvez aussi contacter la coordination plurifacultaires des comités d'éthique de l'Université du Québec à Montréal cerpe-pluri@uqam.ca

Pour toute autre question concernant vos droits en tant que personne participante à ce projet de recherche ou pour formuler une plainte, vous pouvez communiquer avec le bureau de la protectrice universitaire de l'UQAM protectriceuniversitaire@uqam.ca; 514-987-3151.

Liste de ressources

Si vous avez besoin de soutien à la suite de l'entrevue :

- **L'organisme REZO santé** (Santé sexuelle des hommes gais et bisexuels, cis et trans).
 - Relation d'aide en individuel, prévention en santé sexuelle et consommation de drogues, dépistage ITSS, accès privilégié à des soins en santé mentale, etc.
 - Tel : 514-521-7778, Courriel : info@rezosante.org
- **AlterHéros**
 - Favorise l'épanouissement des individus à l'égard de leur orientation sexuelle, identité de genre, leur expression de genre et leur sexualité.
 - Tel : 438-830-4376, Courriel : info@alterheros.com
- **Clinique de sexologie de l'UQAM**
 - Elle offre des services de psychothérapie à prix réduit pour des difficultés liées à la sexualité.
 - Tel : 514-987-3000 poste 4453, Courriel : clinique.sexologie@uqam.ca
- **Centre St-Pierre**
 - Services de psychologue, travailleur.se sociaux, psychanalyste, médiateur-trice et sexologue à prix modique. (Variable en fonction du revenu; moyenne de 30\$/session)
 - Tel : 514-524-3561, Courriel : info@centrestpierre.org

Remerciements

Votre collaboration est importante à la réalisation de notre projet et les membres de l'équipe de recherche tiennent à vous en remercier.

Consentement du/de la participant•e

Par la présente, je reconnais avoir lu le présent formulaire d'information et de consentement. Je comprends les objectifs de cette entrevue et ce que ma participation implique. Je confirme avoir disposé du temps nécessaire pour réfléchir à ma décision d'y participer. Je reconnais avoir eu la possibilité de contacter les membres de l'équipe afin de poser toutes les questions concernant ma participation et que l'on m'a répondu de manière satisfaisante. Je comprends que je peux me retirer

du projet en tout temps, sans pénalité d'aucune forme, ni justification à donner. Je consens volontairement à participer à cette entrevue de recherche.

☐ J'accepte de participer à cette étude

☐ Je refuse de participer à cette étude

Déclaration de l'étudiant

Je, soussigné, déclare avoir expliqué les objectifs, la nature, les avantages, les risques du projet et autres dispositions du formulaire d'information et de consentement et avoir répondu au meilleur de ma connaissance aux questions posées.

Jean-Nicolas Granger

ANNEXE C
QUESTIONNAIRE SOCIO-DÉMOGRAPHIQUE

Questionnaire sociodémographique

Tous les renseignements recueillis sont confidentiels. Seuls l'apprenti-chercheur et sa direction de recherche y auront accès. Vos données de recherche, ce questionnaire ainsi que votre formulaire de consentement, seront conservés séparément pour la durée du projet de mémoire et supprimés au terme du projet. Les données paraîtront de façon anonyme dans le mémoire de recherche de l'étudiant.

1- Veuillez cocher la·les case·s qui correspondent à votre identité de genre :

Homme

Femme

Non-Binaire

Bispirituel.le

Queer

Autre : _____

2- Vous identifiez-vous comme une personne trans?

Oui

Non

Ne sait pas

3- Quel pronom utilisez-vous pour vous décrire?

Pronoms masculins

Pronoms féminins

Pronoms neutres ou non-binaires

Alternance de pronoms masculins et féminins

Autre

4- Quel âge avez-vous?

5- Quelle orientation sexuelle vous définit le mieux :

Lesbienne

Gai.e

Bisexuel.le

Queer

Pansexuel.le

Queer
Asexuel.le
Hétérosexuel.le
Hétéroflexible
Homoflexible
Autre : _____

6- À quel(s) groupe(s) vous identifiez-vous le plus ? Cochez tout ce qui s'applique

Asiatique de l'Est (ex. Chinois·e, Japonais·e, Coréen·ne)
Asiatique du Sud (ex. Indien·ne, Pakistanais·e, Sri-Lankais·e)
Asiatique du Sud-Est (ex. Vietnamiens·ne, Cambodgiens·ne, Philippin·e)
Asiatique occidentale (ex. Iranien·ne, Afghan·e, Libanais·e)
Autochtone, Première Nation, Métis·se, Inuit·e
Africain·e, Afro-Caribéen·ne
Blanc·he
Latino·a
Noir·e
Je m'identifie à un autre groupe : _____

7- Quel est le plus haut niveau d'études complété?

Diplôme d'étude secondaire ou une équivalence
Certificat ou diplôme d'une école de métier
Certificat ou diplôme d'un cégep, d'un collège ou d'un autre établissement non universitaire
Certificat ou diplôme universitaire de 1^{er} cycle
Baccalauréat universitaire
Certificat, diplôme ou grade universitaire de 2^e ou 3^e cycle
Maîtrise
Doctorat
Autre : _____

8- Quel est votre statut relationnel dans l'univers du *Puppy play*? Cochez les options qui s'appliquent :

Célibataire
Monogame
Polyamoureux·se,
Troupe
Relation D/s
Dans une meute
Préfère ne pas répondre
Autre : _____

ANNEXE D
MESSAGE EN CAS DE REFUS

Nous vous remercions vivement de l'intérêt que vous portez à notre recherche scientifique. Cependant, nous regrettons de vous informer que nous ne pouvons pas vous offrir une place dans notre recherche en raison du nombre limité de personnes participantes que nous pouvons accueillir. Nous comprenons que cette décision puisse être décevante.

Veuillez noter que le recrutement a suscité l'intérêt d'un grand nombre de personnes qui ont présenté des candidatures. Malheureusement, cela signifie que nous devons refuser votre demande de participation à cette étude.

Nous vous encourageons vivement à continuer de chercher des opportunités de recherche scientifique qui pourraient correspondre à vos intérêts et compétences. Votre engagement envers la science est précieux et nous vous encourageons à poursuivre dans cette visée car vous êtes essentiel·les pour le développement des connaissances scientifiques.

Nous tenons à vous remercier une fois de plus pour l'intérêt que vous avez manifesté envers notre programme de recherche scientifique. Nous conserverons vos informations, avec votre consentement afin de vous contacter si jamais une opportunité similaire se présente.

Cordialement,

Jean-Nicolas Granger

Candidat à la maîtrise en Recherche-Intervention en sexologie

ANNEXE E

GUIDE D'ENTRETIEN

Guide d'entretien

Pré-entrevue

- Envoyer le formulaire de consentement et questionnaire sociodémographique à la personne participante.
- L'introduire dans l'ambiance de la recherche et de l'entrevue en lui expliquant ma position en tant que chercheur, le but de mon mémoire et l'importance de sa participation.
- Lecture du formulaire de consentement avec la personne et réponse à ses questions s'il y a lieu.

Schéma d'entrevue
<u>Début</u> → Q : Quel est votre nom de joueur et d'où vient-il ? → Q : Parlez-moi de comment vous en êtes venu à pratiquer le <i>Puppy play</i>?
<u>Fin</u> Synthèse → Q : Y-a-t-il quelque chose que vous aimeriez ajouter à l'entrevue ou que vous souhaiteriez préciser? Annonce la fin de l'entrevue → Q : Qu'est-ce qui vous a motivé à participer à l'étude? → Q : Que souhaitez-vous que la population en général découvre/connaisse à propos du <i>Puppy play</i>? → Q : Comment vous sentez-vous à la suite de l'entrevue? Clôture et remerciements → Fournir des ressources au besoin. → Valider le consentement à être recontacté dans une 1 semaine pour valider l'état de la personne.

Ressources

- **L'organisme REZO santé** (Santé sexuelle des hommes gais et bisexuels, cis et trans).
 - Relation d'aide en individuel, prévention en santé sexuelle et consommation de drogues, dépistage ITSS, accès privilégié à des soins en santé mentale, etc.
- **AlterHéros**
 - Favorise l'épanouissement des individus à l'égard de leur orientation sexuelle, identité de genre, leur expression de genre et leur sexualité.
- **Clinique de sexologie de l'UQAM**
 - Elle offre des services de psychothérapie à prix réduit pour des difficultés liées à la sexualité.
- **Centre St-Pierre**

Service de psychologue, travailleur·ses sociaux, psychanalyste, médiateur·trice et sexologue à prix modique. (Variable en fonction du revenu, moyenne de 30\$/session)

ANNEXE F

CERTIFICATION DU CERPE



No. de certificat : 2024-3945
Date : 2023-07-07

CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE FSH) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (avril 2020) de l'UQAM.

Titre du projet : La communauté Puppy Montrealaise : Une étude exploratoire sur les trajectoires de vie et les expériences des adeptes

Nom de l'étudiant : Jean-Nicolas Granger

Programme d'études : Maîtrise en sexologie (recherche-intervention - avec mémoire)

Direction(s) de recherche : Denise Medico; Jessica Caruso

Modalités d'application

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission. Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année au plus tard un mois avant la date d'échéance **(2024-07-07)** de votre certificat. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sylvie Lévesque".

Sylvie Lévesque
Professeure, Département de sexologie
Présidente du CERPE FSH

BIBLIOGRAPHIE

- Alphainu, T. (2020). *Puppy-Play*, (French edition). [Format Kindle]. « s.l.: Tosa Alphainu ».
- Aggrawal, A. (2011). A new classification of zoophilia. *Journal of Forensic and Legal Medicine*, 18(2), 73-78. <https://doi.org/10.1016/j.jflm.2011.01.004>
- Banbury, S., Sidorova, P., Lusher, J., & Nercessian, T. R. (2022). The Theory of Planned Behaviour as a predictor of intention to engage in BDSM and vanilla Sex. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1952191/v1>
- Barker, M. Iantaffi, A. et Gupta, C. (2008). Kinky clients, *kinky* counselling? The challenges and potentials of BDSM. Dans: Moon, Lindsey (dir). *Feeling Queer or Queer Feelings: Radical Approaches to Counselling Sex, Sexualities and Genders*. London, Royaume-Uni: Routledge, pp. 106–124.
- Bauer, E. (2023). *What is the Hanky Code? The history behind gay flagging and how to do it today*. Them. Récupéré en ligne (15 fév. 2024) de: <https://www.them.us/story/what-is-the-hanky-code-gay-flagging>.
- Baumeister, R. F. (1988). Masochism as escape from self. *Journal of Sex Research*, 25(1), 28-59. <https://doi.org/10.1080/00224498809551444>
- Baumeister, R. F. (1991). *Escaping the self: Alcoholism, spirituality, masochism and other flights from the burden of selfhood*. New York: Basic Books.
- Bennett, T. (2018). “Unorthodox rules”: The instructive potential of BDSM consent for law. *Journal of Positive Sexuality*, 4(1), 4-11. <https://doi.org/10.51681/1.411>
- Beres, M. A., & MacDonald, J. E. C. (2015). Talking About Sexual Consent : Heterosexual women and BDSM. *Australian Feminist Studies*, 30(86), 418-432. <https://doi.org/10.1080/08164649.2016.1158692>
- Berman, Z. L., & Fish, J. N. (2024). A Preliminary Exploratory Factor Analysis of the BDSM Counselor Competency Scale. *Archives of Sexual Behavior*, 53(4), 1487-1498. <https://doi.org/10.1007/s10508-023-02788-z>
- Blais, M. et P.-B. Côté. (2008). « Scénarios sexuels ». In *Questions de sexualité au Québec*, sous la dir. de Lévy, J. J. et A. Dupras, p. 434-440. Montréal: Liber.

- Blais, M. et Lévy, J. J. (2018) *Qu'est-ce que l'érotisme? Philosophie, sciences sociales et clinique*. Montréal : Éditions Liber.
- Blanchet, A. et Gotman, A. (2012). *L'enquête et ses méthodes : L'entretien* (2e éd.). Armand Colin.
- Boyd, E. W. (2018). *The new kink: Human pup-play in the contemporary moment* [Mémoire de maîtrise, Université de l'état de San Francisco, États-Unis]. <https://sfsu-dspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.3/203788/AS362018HMSXB69.pdf>
- Bozon, M., et Giami, A. (1999). Présentation de l'article de John Gagnon. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 68-72. Persée <https://www.persee.fr>
- Bozon, M. (2009). *Sociologie de la sexualité, 2e édition*. Coll. « Domaines et approches ». Paris : Armand Colin.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. Dans H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Éds.), *APA handbook of research methods in psychology, Vol 2 : Research designs : Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological*. (p. 57-71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Brown, A., Barker, E. D., & Rahman, Q. (2020). A Systematic Scoping Review of the Prevalence, Etiological, Psychological, and Interpersonal Factors Associated with BDSM. *The Journal of Sex Research*, 57(6), 781-811. <https://doi.org/10.1080/00224499.2019.1665619>
- Caruso, J. (2012). *La communauté BDSM (Bondage/Discipline, Domination/Soumission, Sadomasochisme) de Montréal: Enquête sur la culture BDSM et les codes et scénarios sexuels qui la constitue*, [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Canada]. <https://archipel.uqam.ca/5374/>.
- Connell, K. et Gabriel, P. (2023). *The Power of Broken Hearts*. Folsom Street. Récupéré en ligne de (15 Fév. 2024) : <https://www.folsomstreet.org/history>.
- Connolly, P. H. (2006). Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners. *Journal of Psychology & Human Sexuality*, 18(1), 79-120. https://doi.org/10.1300/J056v18n01_05
- Cyrus, K. (2017). Multiple minorities as multiply marginalized : Applying the minority stress theory to LGBTQ people of color. *Journal of Gay & Lesbian Mental Health*, 21(3), 194-202. <https://doi.org/10.1080/19359705.2017.1320739>

- Dunkley, C. R., & Brotto, L. A. (2020). The Role of Consent in the Context of BDSM. *Sexual Abuse*, 32(6), 657-678. <https://doi.org/10.1177/1079063219842847>
- Faccio, E., Casini, C., & Cipolletta, S. (2014). Forbidden games : The construction of sexuality and sexual pleasure by BDSM 'players'. *Culture, Health & Sexuality*, 16(7), 752-764. <https://doi.org/10.1080/13691058.2014.909531>
- Fanghanel, A. (2020). Asking for it : BDSM sexual practice and the trouble of consent. *Sexualities*, 23(3), 269-286. <https://doi.org/10.1177/1363460719828933>
- Fortin, M-F., et Gagnon, J. (2015). *Fondements et étapes du processus de recherche : méthodes quantitatives et qualitatives (3e édition)*. Montréal : Chenelière Éducation, 536 pages.
- Gagnon, J. (2005). « Les origines sociales du développement sexuel ». In *Les scripts de la sexualité: Essais sur les origines culturelles du désir*, 2008, p. 37-68. Paris: Éditions Payot et Rivages.
- Gagnon, J., & Giami, A. (2008). *Les scripts de la sexualité : essais sur les origines culturelles du désir* (; M.-H. Bourcier, Trans.). Payot.
- Gauthier, B. (2016). La structure de la preuve. Dans B. Gauthier et I. Bourgeois (dir.), *Recherche sociale : de la problématique à la collecte de données* (6e éd., p. 161-192). Presses de l'Université du Québec.
- Gauthier, B., et Bourgeois, I. (2016). *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (6 e éd.). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Gemberling, T. M., Cramer, R. J., Wright, S., et Nobles, M. R. (2015). *Psychological functioning and violence victimization and perpetration in BDSM practitioners from the national coalition for sexual freedom*. En ligne. Repéré à : <https://www.ncsfreedom.org/wp-content/uploads/2019/12/Psychological-Functioning-and-Violence-Victimization-and-Perpetration-inBDSM-Practitioners.pdf>
- Giami, A. (2008). « Préface: John Gagnon et la perspective des scripts de la sexualité ». In *Les scripts de la sexualité: Essais sur les origines culturelles du désir*, Gagnon, J, p. 7-36. Paris: Éditions Payot et Rivages.
- Giami, A. (2015). Between DSM and ICD : Paraphilias and the Transformation of Sexual Norms. *Archives of Sexual Behavior*, 44(5), 1127-1138. <https://doi.org/10.1007/s10508-015-0549-6>
- Glyde, T. (2015). BDSM : Psychotherapy's grey area. *The Lancet Psychiatry*, 2(3), 211-213. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(15\)00058-9](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(15)00058-9)

- Holt, K. (2016). Blacklisted : Boundaries, Violations, and Retaliatory Behavior in the BDSM Community. *Deviant Behavior*, 37(8), 917-930. <https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1156982>
- Holvoet L., Huys W., Coppens V., Seeuws J., Goethals K., Morrens M. (2017). Fifty shades of Belgian gray: The prevalence of BDSM-related fantasies and activities in the general population. *Journal of Sexual Medicine*, 14(9), 1152-1159.
- Hughes, S. D., & Hammack, P. L. (2019). Affirmation, compartmentalization, and isolation : Narratives of identity sentiment among kinky people. *Psychology & Sexuality*, 10(2), 149-168. <https://doi.org/10.1080/19419899.2019.1575896>
- Joyal, C. C., & Carpentier, J. (2017). The Prevalence of Paraphilic Interests and Behaviors in the General Population : A Provincial Survey. *The Journal of Sex Research*, 54(2), 161-171. <https://doi.org/10.1080/00224499.2016.1139034>
- Joyal, C. C., Cossette, A., & Lapierre, V. (2015). What Exactly Is an Unusual Sexual Fantasy? *The Journal of Sexual Medicine*, 12(2), 328-340. <https://doi.org/10.1111/jsm.12734>
- Langdridge, D., & Lawson, J. (2019). The Psychology of Puppy Play : A Phenomenological Investigation. *Archives of Sexual Behavior*, 48(7), 2201-2215. <https://doi.org/10.1007/s10508-019-01476-1>
- Lawson, J., & Langdridge, D. (2020). History, culture and practice of puppy play. *Sexualities*, 23(4), 574-591. <https://doi.org/10.1177/1363460719839914>
- Lindemann, D. (2011). BDSM as therapy? *Sexualities*, 14(2), 151-172. <https://doi.org/10.1177/1363460711399038>
- Lindemann, D. (2012) *Dominatrix: Gender, Eroticism, and Control in the Dungeon*, Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Luminais, M. N. (2012). In the habit of being *kinky*: Practice and resistance in a BDSM community, Texas, USA (Doctoral dissertation). Récupéré de : ProQuest Dissertations & Theses Global
- Malterud, K., Siersma, V. D., & Guassora, A. D. (2016). Sample Size in Qualitative Interview Studies : Guided by Information Power. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753-1760. <https://doi.org/10.1177/1049732315617444>
- Meyer, I. H. (2003). Prejudice, social stress, and mental health in lesbian, gay, and bisexual populations : Conceptual issues and research evidence. *Psychological Bulletin*, 129(5), 674-697. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.5.674>

- Miletski, H. (2001). Zoophilia—Implications for Therapy. *Journal of Sex Education and Therapy*, 26(2), 85-89. <https://doi.org/10.1080/01614576.2001.11074387>
- Moser, C. (2016). Defining Sexual Orientation. *Archives of Sexual Behavior*, 45(3), 505-508. <https://doi.org/10.1007/s10508-015-0625-y>
- Moser, C. (2018). Paraphilias and the ICD-11 : Progress but Still Logically Inconsistent. *Archives of Sexual Behavior*, 47(4), 825-826. <https://doi.org/10.1007/s10508-017-1141-z>
- Moser, C., & Kleinplatz, P. J. (2020). Conceptualization, History, and Future of the Paraphilias. *Annual Review of Clinical Psychology*, 16(1), 379-399. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050718-095548>
- Moustakas, C.E. (1994). *Phenomenological research methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Newmahr, S. (2008). Becoming a Sadomasochist : Integrating Self and Other in Ethnographic Analysis. *Journal of Contemporary Ethnography*, 37(5), 619-643. <https://doi.org/10.1177/0891241607310626>
- Newmahr, S. (2010). Rethinking Kink : Sadomasochism as Serious Leisure. *Qualitative Sociology*, 33(3), 313-331. <https://doi.org/10.1007/s11133-010-9158-9>
- Newmahr, S. (2011). Tipping the Scales: Striving for Imbalance. Dans : *Playing on the Edge: Sadomasochism, Risk, and Intimacy* (pp. 59-80). Indiana University Press.
- Newmahr, S. (2014). Eroticism as Embodied Emotion : The Erotics of Renaissance Faire. *Symbolic Interaction*, 37(2), 209-225. <https://doi.org/10.1002/symb.92>
- Nichols, M. (2006). Psychotherapeutic Issues with “Kinky” Clients : Clinical Problems, Yours and Theirs. *Journal of Homosexuality*, 50(2-3), 281-300. https://doi.org/10.1300/J082v50n02_14
- O’Byrne, P. et Watts, J. (2010). Theory and practice: Examining PHAC’s STI assessment guidelines using sexual script theory. *Aporia*, 2(4), 6–18. <https://doi.org/10.18192/aporia.v2i4.2969>
- Paillé, P. & Muchielli, A (2021). Chapitre 11. L’analyse par questionnaire analytique. *L’analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin, pp. 245-268. Paillé, P. et Muchielli, A. (2016). L’analyse thématique. Dans *L’analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (4e éd., p. 235-312). Armand Colin.

- Petrucchi-Desjardins, G., et Medico-Vergriete, D. (2021). *Transformer le ressenti en langage : l'expérience du plaisir en position de domination dans les interactions D/s consensuelles dans les donjons* [Dissertation, Université du Québec à Montréal]. <http://www.archipel.uqam.ca/15781/>
- Pillai-Friedman, S., Pollitt, J. L., & Castaldo, A. (2015). Becoming kink-aware – a necessity for sexuality professionals. *Sexual and Relationship Therapy*, 30(2), 196-210. <https://doi.org/10.1080/14681994.2014.975681>
- Pitagora, D. (2013). Consent vs. coercion : BDSM interactions highlight a fine but immutable line: (543732013-004) [Dataset]. <https://doi.org/10.1037/e543732013-004>
- Randall, D.M., Fernandes, M.F. (2013). The Social Desirability Response Bias in Ethics Research. In: Michalos, A., Poff, D. (eds) *Citation Classics from the Journal of Business Ethics. Advances in Business Ethics Research*, vol 2. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4126-3_9
- Richters, J., De Visser, R. O., Rissel, C. E., Grulich, A. E., & 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*, 5(7), 1660-1668. <https://doi.org/10.1111/j.1743-6109.2008.00795.x>
- Roberts, S. E., Plante, C., Gerbasi, K., & Reysen, S. (2015). Clinical Interaction with Anthropomorphic Phenomenon : Notes for Health Professionals about Interacting with Clients Who Possess This Unusual Identity. *Health & Social Work*, 40(2), e42-e50. <https://doi.org/10.1093/hsw/hlv020>
- Roy, S. (2016). « L'étude de cas », Chapitre 8 dans Gauthier, B., et Bourgeois, I. *Recherche sociale, 6e édition: De la problématique à la collecte des données*. PUQ, p. 194 à 221.
- Rubin, G. (1984). Thinking sex: Notes for a radical theory of the politics of sexuality. *Social perspectives in Lesbian and Gay Studies; A reader*, 100-133.
- Savin-Williams, R. C. (2014). An Exploratory Study of the Categorical Versus Spectrum Nature of Sexual Orientation. *The Journal of Sex Research*, 51(4), 446-453. <https://doi.org/10.1080/00224499.2013.871691>
- Savoie-Zajc, L. (2003). L'entrevue non-dirigée. In B. Gauthier (Ed.), *Recherche sociale: de la problématique à la collecte des données* (4e éd., pp. 293 316). Sainte-Foy, Québec: Presses de l'Université du Québec.

- Savoie-Zajc, L. (2016). L'entrevue non-dirigée. Dans B. Gauthier et I. Bourgeois (dir.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte de données*. (6e éd., p. 337-362). Presses de l'Université du Québec.
- Simon, W. et Gagnon, J. H. (1987). Theories of human sexuality: a sexual scripts approach. *Theories of Human Sexuality*. New York: Plenum, 363, 363- 383.
- Simula, B. L. (2019). A "Different Economy of Bodies and Pleasures"? : Differentiating and Evaluating Sex and Sexual BDSM Experiences. *Journal of Homosexuality*, 66(2), 209-237. <https://doi.org/10.1080/00918369.2017.1398017>
- Speciale, M., & Khambatta, D. (2020). Kinky & Queer : Exploring the Experiences of LGBTQ + Individuals who Practice BDSM. *Journal of LGBTQ Issues in Counseling*, 14(4), 341-361. <https://doi.org/10.1080/15538605.2020.1827476>
- Sprott, R. A. (2020). Reimagining "Kink" : Transformation, Growth, and Healing Through BDSM. *Journal of Humanistic Psychology*, 002216781990003. <https://doi.org/10.1177/0022167819900036>
- Sprott, R. A., & Berkey, B. (2015). At the intersection of sexual orientation and alternative sexualities : Issues raised by fifty shades of grey. *Psychology of Sexual Orientation and Gender Diversity*, 2(4), 506-507. <https://doi.org/10.1037/sgd0000150>
- Sprott, R. A., Vivid, J., Vilkin, E., Swallow, L., Lev, E. M., Orejudos, J., & Schnittman, D. (2021). A queer boundary : How sex and BDSM interact for people who identify as kinky. *Sexualities*, 24(5-6), 708-732. <https://doi.org/10.1177/1363460720944594>
- Sprott, R. A., & Williams, D. J. (2019). Is BDSM a Sexual Orientation or Serious Leisure? *Current Sexual Health Reports*, 11(2), 75-79. <https://doi.org/10.1007/s11930-019-00195-x>
- St-Clair, J. (2017). *Bark!* (first edition), Nazca Plains Corporation.
- Treas, J., Lui, J., & Gubernskaya, Z. (2014). Children's union status and contact with mothers : A cross-national study. *Demographic Research*, 30, 1495-1526. <https://doi.org/10.4054/DemRes.2014.30.54>
- Waldura J., Arora I., Randall A., Farala J. P., Sprott R. A. (2016). 50 Shades of Stigma: Exploring the Healthcare Experiences of Kink-Oriented Patients. *Journal of Sexual Medicine*, 13(12), 1918-1929
- Weiss, M. D. (2006). Working at Play : BDSM Sexuality in the San Francisco Bay Area. *Anthropologica*, 48(2), 229. <https://doi.org/10.2307/25605313>

- Wignall, L. (2017). The Sexual Use of a Social Networking Site : The Case of Pup Twitter. *Sociological Research Online*, 22(3), 21-37. <https://doi.org/10.1177/1360780417724066>
- Wignall, L., & McCormack, M. (2017). An Exploratory Study of a New Kink Activity : “Pup Play”. *Archives of Sexual Behavior*, 46(3), 801-811. <https://doi.org/10.1007/s10508-015-0636-8>
- Wignall, L., McCormack, M., Cook, T., & Jaspal, R. (2022). Findings From a Community Survey of Individuals Who Engage in Pup Play. *Archives of Sexual Behavior*, 51(7), 3637-3646. <https://doi.org/10.1007/s10508-021-02225-z>
- Williams, D. J. (2006). Different (painful) strokes for different folks: A general overview of sexual sadomasochism (SM) and its diversity. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 13, 333–346
- Wismeijer, A. A. J., & Van Assen, M. A. L. M. (2013). Psychological Characteristics of BDSM Practitioners. *The Journal of Sexual Medicine*, 10(8), 1943-1952. <https://doi.org/10.1111/jsm.12192>
- Wuyts, E., De Neef, N., Coppens, V., Fransen, E., Schellens, E., Van Der Pol, M., & Morrens, M. (2020). Between Pleasure and Pain : A Pilot Study on the Biological Mechanisms Associated with BDSM Interactions in Dominants and Submissives. *The Journal of Sexual Medicine*, 17(4), 784-792. <https://doi.org/10.1016/j.jsxm.2020.01.001>

GLOSSAIRE DE LA COMMUNAUTÉ PUPPY DE MONTRÉAL

Les termes liés aux rôles

Alpha (α) : Rôle principal de *puppy* qui se situe au rang supérieur dans une meute et qui agit en tant que leader au sein de celle-ci, autant en termes de domination, de mentor, de *caregiver* et de respect envers les autres *Puppies*.

Bêta (β) : Rôle principal de *puppy* qui se situe un rang sous l'Alpha, se soumettant ainsi à ce dernier, mais qui est le second *puppy* le plus dominant dans une meute, prenant la place de l'Alpha en son absence.

Caregiver : « Fournisseur » de soins, de soutien ou de protection envers son partenaire dans le rôle de soumis. Le *caregiver* prend en charge le bien-être physique, émotionnel et mental du partenaire soumis.

Delta (δ) : Rôle de *puppy*, peu commun, qui se situe un rang sous le bêta, se soumettant aux rôles au-dessus de lui dans une meute mais qui peut agir à titre de Dominant envers les rangs sous lui.

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

Dresseur / Entraîneur : Rôle adopté par l'adepte dans le *Puppy play* qui assure le développement des compétences physiques et mentales des *Puppies*.

Esclave (*Slave*) : Rôle adopté par une personne qui consent à se soumettre à un·e Maître·sse et à obéir à ses ordres et ses désirs dans le cadre d'une relation BDSM. Ce rôle est indépendant du rôle de *puppy*.

Gamma (γ) : Rôle de *puppy* en position de soumis, peu commun, souvent associé au *Stray-pup*, puisqu'il n'appartient à aucune meute et qui n'est ni possédé par un Maître ou un *Handler*. Sa particularité est qu'il joue principalement avec la même meute.

Gearhead : Se dit d'une personne qui a un fétichisme pour l'équipement sportif, les uniformes sportifs, l'équipement de protection, etc.

Handler : Rôle adopté par l'adepte dans le *Puppy play* qui assume le rôle de la personne qui est responsable de prendre soin ou de s'occuper d'un *puppy* sans nécessairement le posséder. Le *Handler* conserve son esprit humain lui permettant de rester connecté à la réalité et d'assurer son rôle dans le jeu.

Maître : Rôle de Dominant adopté par l'adepte dans le *Puppy play* qui assume la prise en charge d'un *puppy*, qui en retour lui appartient. Un Maître, au sens du *Puppy play*, est par définition automatiquement un *Handler*.

Meute / Pack / Famille : Groupe d'appartenance hiérarchique dans lequel les adeptes consentent à une structure sociale et une dynamique de pouvoir en fonction des rôles de chacun.

Oméga (ω) : Rôle principal de *puppy* qui est le plus soumis dans une meute, se retrouvant ainsi au bas de la hiérarchie des dynamiques de pouvoir.

Pup / puppy : Rôle adopté par l'adepte qui assume une identité de chien dans le cadre de sa pratique du *Puppy play* indépendamment de sa position dans la dynamique de pouvoir.

Rôle : Statut adopté par les adeptes déterminant une position hiérarchique en fonction de leurs préférences et, s'il y a lieu, de la dynamique de pouvoir dans une meute.

Soumis : Rôle adopté par la personne qui renonce à toute forme de contrôle quelconque dans les érotismes BDSM. Ce rôle est indépendant du rôle de *puppy*.

Stray-pup : *puppy* qui, sans égard à son rôle associé à la dynamique de pouvoir, n'appartient à aucune meute et n'est ni possédé par un Maître ou un *Handler*. C'est un *puppy* qui fait le choix d'être solitaire.

Switch : Rôle adopté par celui qui peut autant assumer le rôle de Dominant ou de soumis à l'intérieur des érotismes du BDSM.

Les termes liés à l'équipement et aux accessoires

Cadenas / lock : Objet porté sur le collier par un *puppy*, majoritairement en signe d'appartenance à un Dominant (Maître, *Handler* ou Alpha) ou pour personnaliser l'esthétisme de son *pupsona*.

Collier : Accessoire porté au cou en signe de possession à un Dominant (Maître, *Handler* ou Alpha) ou pour personnaliser l'esthétisme de son *pupsona*.

Gear : Désigne l'ensemble des accessoires et de l'équipement qui sont utilisés dans le cadre du *Puppy play*.

Harnais : Accessoire, pour les *Puppies* en position de soumission, se portant sur le torse facilitant la prise de contrôle et/ou d'attache par la personne Dominante. Il peut aussi servir à tous les adeptes pour personnaliser l'esthétisme de leur *pupsona*.

Jock : Sous-vêtement de sport masculin spécifique, mieux connu sous le nom de *jockstrap*.

Jouet « Squeak » : Objet faisant du bruit pouvant prendre la forme de balles, d'os, de cordes, etc., qui est utilisé pour simuler le jeu.

Laisse : Objet utilisé afin de promener un *puppy* en position de soumission.

Pup Hood : Masque couvrant la tête de l'adepte, lui procurant des oreilles et un museau, permettant ainsi de ressembler à un chien.

pup tail (ceinture) : Accessoire prenant la forme d'une ceinture à laquelle est attachée une queue de chien.

pup tail (butt plug) : Plogue anale assortie d'une queue de chien à son extrémité.

Tag : Médaille sur laquelle est gravé le nom d'un *puppy*, généralement accrochée au collier.

Les termes liés aux activités et aux pratiques

Backroom : « Arrière-salle » privée ou semi-privée, dans un club ou un établissement où les personnes peuvent se rencontrer afin de s'engager dans des activités sexuelles ou des jeux de rôles.

Concours : Compétition dans laquelle les adeptes du *Puppy play*, tous rôles confondus, se soumettent à une série d'épreuve devant un panel de juges afin de gagner un titre spécifique.

Darkroom : Espace spécifique où les personnes peuvent s'adonner à des activités sexuelles ou des jeux de rôles dans l'obscurité ou la pénombre.

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

Donjon : Lieu où se déroulent des soirées dédiées aux érotismes BDSM.

Entente de jeu : Accord préalable et consensuel établi entre les partenaires participant à une session ou à une activité BDSM. Cette entente vise à définir les limites, les préférences, les désirs, et les règles spécifiques qui guideront la pratique du jeu BDSM.

Hanky code : Traditionnellement un système de code de couleurs, représenté par le port d'un bandana, utilisé par les gais pour signifier la recherche de pratiques sexuelles spécifiques et/ou liées aux érotismes BDSM. Aujourd'hui, le code de couleur peut être transposé sur l'équipement et les accessoires de jeu.

Protocole : Ensemble de règles qui dictent une structure de jeu spécifique à respecter entre les adeptes indiquant les obligations et les devoirs de chacun.

Pup Mosh : Rassemblement d'adeptes du *Puppy play* où l'accent est mis sur les aspects ludiques et sociaux de la pratique, entre les joueurs qui s'y trouvent.

Pup Night : Se dit d'une soirée qui est dédiée à la pratique du *Puppy play*.

Pupsona : Similaire au « *persona* », il s'agit de l'identité de *puppy* de l'adepte à l'intérieur de la pratique du jeu, personnalisé par ses caractéristiques personnelles.

Pupspace : État de conscience altérée atteint lorsqu'un *puppy* déconnecte de la réalité afin d'incarner à pleine capacité son identité de *puppy*. Issu du terme « *headspace* ».