

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

Le pratiche BDSM: una lettura batesoniana

BDSM practices: a Batesonian reading

Valentina Mercurio*

* Psicologa

Riassunto

Questo lavoro rappresenta il tentativo di leggere taluni aspetti della sessualità trasgressiva e del BDSM, tra i quali rientrano un'ampia gamma di attività consensuali classificate come "gioco", attraverso la teorizzazione di Gregory Bateson. Partendo dalla premessa dell'Autore, secondo il quale nessun comportamento può essere spiegato se non all'interno del contesto in cui esso avviene, la connotazione di "gioco" e quella di "consenso", distintive del BDSM, diventano la matrice di significato della contrattazione sessuale, mediante la quale gli atti sadomaso si trasformano in gioco. In altre parole nel BDSM la definizione di "gioco" ed il consenso determinano un contesto di non violenza. Senza specificare il contesto, le stesse pratiche verrebbero identificate come eventi sadici.

Abstract

This paper represents an attempt to read certain aspects of transgressive sexuality and BDSM, which include a wide range of consensual activities classified as 'play', through the theorisation of Gregory Bateson. Starting from the author's premise, according to which no behaviour can be explained except within the context in which it occurs, the connotation of 'play' and that of 'consent', distinctive of BDSM, become the matrix of meaning of sexual bargaining, through which S&M acts are transformed into play. In other words, in BDSM the definition of 'play' and consent determine a context of non-violence. Without specifying the context, the practices themselves would be identified as sadistic events.

Parole Chiave

BDSM, Consenso, Contesto, Gioco, Relazioni, Comunicazione.

Keywords

BDSM, Consent, Contest, Play, Relationship, Communication.

Introduzione

L'acronimo BDSM (Bondage/Discipline, Dominance/Submission, Sadism/Masochism) fa riferimento, nell'ambito della sessualità, ad una serie di

Mercurio V.

Received: 13 May 2022

Revised: 02 September 2022

Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

ruoli, di identità e di pratiche consensuali, relativi a schiavitù/disciplina, dominio/sottomissione, sadismo/masochismo (Connolly, 2006). Nell'immaginario collettivo il BDSM comprende prevalentemente tutte quelle pratiche sessuali in cui si prova dolore, mentre la letteratura evidenzia come la caratteristica principale sia lo scambio consensuale di potere (Farci, 2016; Miller, 2017). All'interno della comunità BDSM esistono una varietà di ruoli e di identità: il dominante, il sottomesso e lo switch (Simula, 2019) con le relative posizioni all'interno della relazione.

I termini "top", "bottom" e "switch" si riferiscono generalmente alle posizioni che assumono i partecipanti all'interno della relazione durante la sessione di gioco.

Solitamente nelle relazioni Dominante/sottomesso (D/s), il dominante, prendendo il controllo, si impegna in una relazione ineguale di potere con il partner sottomesso. Alcune persone occupano esclusivamente una posizione top nel gioco, altre esclusivamente bottom, mentre altri partecipanti possono passare dal ruolo di dominante a quello di sottomesso alternandosi; la flessibilità dei ruoli prende il nome di switch, che nei diversi studi è stata individuata come modalità di relazione più sana (Martinez, 2018). Uno studio condotto su coppie stabili che praticano BDSM (Cutler, 2020), ha evidenziato proprio il valore di questa alternanza: le coppie erano in grado di scegliere un ruolo e di invertirlo durante la pratica, mentre la dinamica di potere di uno sull'altro riguardava solo la sessione di gioco; per costoro, al di fuori della camera da letto, i ruoli si ridistribuivano.

Sembrerebbe, invece, che alcune coppie siano incapaci di effettuare uno scambio di ruolo: l'ipotesi è che i loro interessi BDSM facciano appello ad aspetti particolari dell'identità di ciascun partner e, per tale motivo, essi tendono ad assumere ruoli fissi e non flessibili. In altri casi il gioco, quindi il ruolo, è funzionale alla soddisfazione di bisogni profondi come quelli di intimità e vicinanza della persona (Sagarin et al., 2008), oppure è funzionale agli aspetti collusivi di quella determinata coppia, perché dal punto di vista sistemico, è all'interno di quella specificarelazione che un ruolo si manifesta così rigidamente. Per dirla con le parole di Ronald Laing (2002) "la collusione viene cementata allorché P trova quell'altro capace di confermare P nella posizione di fantasia che P stesso cerca di rendere reale e viceversa (...) ciascuno ha trovato un altro disposto ad avallare la propria nozione di se stesso, elaborata in fantasia e a prestare a questa finzione una certa sembianza di vita".

Il gioco può anche essere funzionale all'espressione di tratti psicopatologici, che attraverso tale modalità potrebbero essere compensati e, solo in questo modo, essere tollerati dalla persona. Al di fuori del gioco, per esempio, un partner all'interno di quella relazione non può esprimere elementi di aggressività per paura della rottura della stessa o per aspetti legati alla morale, mentre nel gioco può rappresentare quegli elementi, condividendoli, laddove il ruolo prevede che l'altro li accetti.

È stata rivelata, a tal proposito, un'associazione tra i tratti della personalità del cluster B e gli interessi BDSM (Connolly, 2006).

Nel caso dei ruoli fissi parliamo di Master o Mistress (Padrone o Padrona), definiti anche rapporti 24/7, perché ricoprono tale ruolo ventiquattro ore al giorno, sette giorni su sette. La controparte del Master o Mistress è lo Slave ovvero lo

Received: 13 May 2022

Revised: 02 September 2022

Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

Schiavo, anch'esso ruolo fisso. Solitamente, con questi termini ci si riferisce ad un ruolo che la persona ricopre anche al di là delle sessioni di gioco, esteso dunque ad altre aree di vita. In questo caso il principio del gioco si corrompe perché le persone continuano ad impersonare quel ruolo nella vita reale (Callois, 2000).

Le regole del gioco

Un elemento fondamentale nella struttura del gioco è dato dalle regole, che “determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso” (Huizinga, 1938, p.15).

Il BDSM ha delle regole ben precise che rientrano nel concetto di Sane, Safe and Consensual (SSC). Sane (Sano) sta ad indicare la consapevolezza dei partner circa le conseguenze delle proprie azioni; l'autonomia decisionale e la capacità di distinguere la fantasia dalla realtà. Safe (Sicuro) riguarda l'introduzione di una parola di sicurezza (safeword), in caso di pericolo e Consensual (Consensuale) è una vera e propria contrattazione, che stabilisce i limiti e i confini invalicabili, attraverso la quale entrambi i partner concordano cosa è consentito e cosa non lo è (Williams et al., 2014; Moser, Kleinplatz, 2007). Il consenso esplicito è considerato un principio fondamentale nella comunità BDSM (Pitagora, 2013).

I partecipanti pertanto decidono insieme e accettano i rischi, ma allo stesso tempo sono liberi di interrompere il contratto anche durante la sessione di gioco, stabilendo che ciò che è off limits in quel particolare momento, può essere rinegoziato (Holt, 2016). Nel BDSM la negoziazione in genere comporta che sia il membro in posizione bottom a definire i “limiti rigidi”, ossia in quali attività desidera o non desidera impegnarsi e che quindi non acconsentirà in nessuna circostanza (Ibidem).

Gli aspetti distintivi del BDSM rispecchiano le caratteristiche del gioco indicate da Roger Caillois (2000): la libertà, poiché tale gioco deve essere scelto senza costrizioni e condizionamenti; il gioco deve essere, improduttivo, in quanto l'esito non ha valore nel mondo reale; regolato da regole chiare e fittizio, in quanto i partecipanti hanno consapevolezza di trovarsi in un contesto di non realtà. Nel contesto del BDSM, le interazioni all'interno di un determinato periodo di tempo sono spesso chiamate “scene”, “sessioni” o “gioco”.

La categoria proposta da Callois (Ibidem) in cui possiamo far ricadere il BDSM è Mimicry, tipica dei giochi di ruolo, che racchiude i giochi che implicano l'illusione di fondo che in una determinata realtà spazio/temporale ci portano a ritenere vero quel travestimento o finzione (Ibidem).

Il contesto di gioco e l'aspetto consensuale differenziano il BDSM dalle altre pratiche sessuali di carattere sadomasochistico vero e proprio, poiché basate sull'accettazione e la conferma reciproca, piuttosto che su un rapporto di dominio di un partner a scapito dell'altro. In tale posizione e in un ambito di “non gioco” viene messa in atto una disconferma, attraverso cui viene negato il valore dell'altro nella sua totalità, poiché il membro che occupa la posizione dominante non prende atto dell'esistenza del membro che occupa la posizione inferiore, annullandolo. Infatti l'eccitamento deriverebbe dall'idea di procurare dolore e umiliazione ad una persona non consenziente, in un ambito psicopatologico.

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

Il Contesto di gioco e “non gioco”

Gregory Bateson, facendo riferimento alla teoria dei tipi logici (Russell e Whitehead, 1925), ipotizza che nella comunicazione umana ogni messaggio presenti un livello di contenuto e il livello logico superiore, metacomunicativo, che riguarda la relazione tra i comunicanti e classifica il contenuto (Bateson 1976); dunque attraverso un comportamento o un'azione è possibile classificare il contesto e il tipo di relazione tra i partecipanti all'interazione.

L'Autore fa riferimento al concetto di metacomunicazione, che spiega osservando due scimmie dello zoo di San Francisco, le quali si rincorrevano e si mordicchiavano, imitando un combattimento e compiendo azioni simili a quelle della lotta, ma allo stesso tempo diverse, poiché i morsi non erano veri morsi che, invece, in un ambito di lotta avrebbero ferito.

«Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: «Questo è un gioco» (Bateson, 1976, p. 219).

Se una scimmietta oltrepassa il limite e, colpendo l'altra scimmia le fa male, definisce che ci si trova in una condizione di “non gioco”, e il significato “gioco” diventa il significato “guerra”.

Tuttavia, oltre a qualificare il contesto, metacomunicare “questo è un gioco” genera un paradosso perché viene negata che un'azione abbia la sua valenza,

"le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni per cui esse stanno" (Ibidem), per cui il morso non è un morso. Per non farlo diventare paradossale bisogna fissare ulteriori regole per rendere il concetto di gioco più chiaro.

Gregory Bateson (1976) ipotizza che il contesto sia “la matrice di significati”, intendendo che nessun fatto può essere spiegato se non all'interno della cornice entro cui emerge e si sviluppa, «Prive di contesto, le parole e le azioni non hanno alcun significato (Bateson, 1984, p.30). Soltanto attraverso la definizione di un contesto, un comportamento può risultare adeguato o inadeguato, una frase, un'azione o una reazione può assumere un significato piuttosto che un altro, evidenziando come la cornice entro cui si svolge un'azione serve a definire il contesto e ad organizzare le percezioni del comportamento, per cui l'azione svolta all'interno di un gioco assume un significato diverso da quello che assumerebbe al di fuori di tale contesto.

"Senza l'identificazione del contesto non si può capire nulla, l'azione osservata è del tutto priva di senso finché non viene classificata come - gioco, minaccia o quant'altro" (Bateson, 1997, p. 146).

Seguendo il pensiero di Bateson, si potrebbe ipotizzare che l'interazione tra coloro che praticano BDSM sia legata ad un contesto di gioco, che attribuisce significato al comportamento e stabilisce tutte quelle regole e restrizioni che i partecipanti tendono ad accettare come inviolabili (Goffman, 1974). “Questo spiega

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

perché quello che ad un osservatore esterno potrebbe apparire come un atto violento, in realtà per i partecipanti coinvolti rappresenta una performance attentamente controllata, il cui obiettivo è ottenere il piacere di tutti i suoi partecipanti” (Farci, 2016, p. 106).

Il BDSM diventa possibile solo se i partecipanti sono in grado di metacomunicare (Bateson, 1984), scambiandosi precisi segnali che portino il messaggio «Questo è un gioco».

Come le scimmiette di Bateson per mantenere l'accordo sul gioco devono porsi dei limiti, quali ad esempio “ti colpisco ma non ti faccio male”, così nel BDSM la contrattazione iniziale prevede la definizione dei limiti accettabili, configurando un contesto di “non violenza”. I partecipanti al gioco sanno che i comportamenti vissuti all'interno di questa cornice, pur denotando azioni reali, non ne hanno lo stesso effetto. Le azioni sono simili ma non identiche a quelle sadomaso in un contesto di “non gioco”, per tale motivo la frustata non è più un segno di aggressione, anche se la stessa azione in un altro contesto mantiene il suo significato originario.

Il consenso diventa la matrice di significato della contrattazione sessuale, mediante il quale gli atti sadomaso si trasformano in gioco, “ogni pratica acquista senso solo nel momento in cui viene incorniciata all'interno di una precisa sceneggiatura, come fosse una vera e propria forma di produzione teatrale” (Farci, 2016, p. 106). In altre parole, nel BDSM la definizione di “gioco” ed il consenso determinano un contesto di non violenza, infatti le pratiche di tortura estrema sono vietate e riservate a determinati eventi sadomasochistici, che vengono identificati come tali e ascrivibili a disturbi parafilici, in cui emergono le conseguenze negative della parafilia come il disagio, la compromissione e il danno ad altri (APA, 2013).

Le relazioni nel BDSM

Bateson (1976) ha parlato di schismogenesi, come insieme di interazioni tra due individui o gruppi, che inevitabilmente portano alla rottura, descrivendone due tipi: simmetrica e complementare. La schismogenesi simmetrica si basa sull'uguaglianza, e prevede che due individui interagiscano allo stesso modo fino a generare un'escalation distruttiva, poiché le interazioni ripetute portano ad aumentare l'intensità dei comportamenti successivi; la schismogenesi complementare avviene quando ci si comporta in modo opposto, ovvero ad un comportamento impositivo si risponde con un comportamento di sottomissione, che si rafforza sempre più.

Riprendendo questo concetto, la Scuola di Palo Alto, ipotizza che la simmetria e la complementarità siano due modalità di interazione entrambe presenti in relazione a situazioni e contesti diversi.

Le relazioni possono essere simmetriche o complementari: sono simmetriche quando due persone si misurano con l'assunto di essere uguali, mentre sono complementari quando i partecipanti al processo comunicativo assumono posizioni diverse definite one-up e one-down, che indicano solo la posizione che assumono i partecipanti e non hanno nessuna connotazione forte – debole (Watzlawick et al., 1971).

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

Una relazione sana è caratterizzata dalla flessibilità tra simmetria e complementarità, mentre le relazioni diventano disfunzionali quando le posizioni dei partner diventano rigide (complementari o simmetriche) e non riescono ad essere flessibili. La relazione complementare, quando diventa disfunzionale vede sempre gli stessi soggetti in posizione up e, di contro, gli altri sempre in posizione secondaria. Inoltre per gli stessi autori (Ibidem), ogni comunicazione ha un aspetto di contenuto e uno di relazione, ed il secondo classifica il primo (Watzlawick et al., 1971). Il contenuto si riferisce alle informazioni che il messaggio contiene; l'aspetto di relazione si riferisce a come si comunica quel messaggio e in quale contesto, per cui quando esprimiamo un contenuto contemporaneamente inviamo un messaggio a livello relazionale, che veicola il messaggio "ecco come mi vedo in relazione a te in questa situazione e come vedo te". Il ricevente può reagire in modi differenti alla definizione che l'emittente del messaggio ha dato di sé: può accettare la definizione di sé e dell'altro, può rifiutarla fino a disconfermarla. In questo caso, non ci si pone il problema di accettare o meno la definizione di sé e dell'altro proposta dall'emittente, ma viene negata la realtà dell'emittente di tale definizione. La disconferma equivale al messaggio "tu non esisti". Quando la complementarità è rigida la comunicazione è caratterizzata da disconferme ripetute.

Il pensiero di Gregory Bateson e gli studi sulla comunicazione possono essere fonti significative per affrontare la tematica del BDSM, dal momento che definendo la cornice entro la quale avviene l'azione svolta, quindi il contesto, è possibile anche definire più precisamente il tipo di relazione tra i partner.

Le pratiche sessuali all'interno della cornice del BDSM, quindi di "gioco", sono caratterizzate da una contrattazione tra le parti, rendendo la relazione simmetrica, in cui vengono accettate le reciproche definizioni che ciascuno dà di sé.

Tuttavia il gioco viene "giocato" anche da coppie all'interno di relazioni disfunzionali, ovvero quelle complementari, che non sono in grado di effettuare uno scambio di ruolo, come le coppie collusive o le relazioni in cui i tratti psicopatologici possono essere contenuti entro la cornice del gioco. In realtà il ruolo fisso è giocato all'interno di un paradosso che va a classificare la relazione come pseudo-complementare, dal momento che un partner costringe l'altro ad assumere quel ruolo o viceversa. Un partner, assumendo sempre la posizione one down, costringe l'altro ad assumere un ruolo complementare. Se un partner dice "Io non faccio niente se tu non mi dai il comando", costringe l'altro a dirgli sempre quello che deve fare, poiché, paradossalmente, chi gestisce la relazione è il partner che occupa la posizione one down.

In un contesto di "non gioco", in cui non c'è contrattazione né consenso, le stesse pratiche verrebbero invece identificate come eventi sadomasochistici in una relazione a complementarità rigida, in cui il partner predominante, il sadico, esercita potere e infligge umiliazioni a quello sottomesso, il masochista, il quale subisce e obbedisce, generando un'escalation e aumentando così la differenza dei comunicanti fino agli estremi persecutore/vittima, dal momento che il comportamento di uno accentua il comportamento dell'altro rinforzandosi reciprocamente e continuamente.

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

Conclusioni

Il BDSM è un fenomeno oggi molto diffuso, ma anche stigmatizzato (Graham et al., 2016) dal momento che il contesto sociale considera le pratiche sessuali atipiche amorali, poiché si discostano dalla sessualità normativa e dagli stereotipi culturali di riferimento. Nell'immaginario collettivo il BDSM, infatti, viene collocato all'interno di una sfera psicopatologica o comunque malsana, nonostante ad oggi non vi siano evidenze scientifiche.

L'obiettivo di questo lavoro è stato fare un'analisi delle relazioni e dei contesti, scevra da giudizi morali, e non racchiudere il BDSM in un'etichetta di disfunzionalità. Questo è stato possibile solo partendo da Bateson e dal suo concetto di contesto, perché l'Autore ci ricorda che due partner possono definire reciprocamente e consensualmente una pratica sessuale non lesiva come un gioco, partendo da una identica definizione di quello che fanno, definendo che i due stanno all'interno di una relazione di parità.

Bibliografia

- [1] American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- [2] Bateson, G. (1997). *Una sacra unità. Altri passi verso un'ecologia della mente*. Adelphi. Milano.
- [3] Bateson, G. (1984). *Mente e Natura*. Adelphi. Milano.
- [4] Bateson, G. (1976). *Verso un'ecologia della mente*. Adelphi. Milano.
- [5] Bateson, G. (1956). *The Message "This Is Play"*. Josiah Macy Jr. Foundation. New York.
- [6] Caillois, R. (2000). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Bompiani. Milano.
- [7] Connolly, P. H. (2006). Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners. *Journal of Psychology & Human Sexuality*, 18 (1), 79–120.
- [8] Cutler, B., Lee, E. M., Cutler, N., Sagarin, B. J. (2020). Partner Selection, Power Dynamics, and Mutual Care Giving in Long-Term Self-Defined BDSM Couples. *Journal of Positive Sexuality*, 6(2).
- [9] Dunkley, C.R., Brotto, L.A. (2020). *The Role of Consent in the Context of BDSM*. *Sexual Abuse*. 32(6), pp. 657-678.
- [10] Farci, M. (2016). *Indosserò una maschera per te: la comunità BDSM in Italia tra eventi pubblici e spazi in rete*. Franco Angeli. Milano.
- [11] Goffman, E. (1974). *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Northeastern University Press. Boston.
- [12] Holt, K. (2016). *Blacklisted: Boundaries, violations, and retaliatory behavior in the BDSM community*. *Deviant Behavior*, 37, 917-930.
- [13] Laing, R. (2002). *L'Io e gli altri*. Rizzoli. Milano.
- [14] Martinez, K. (2018). *BDSM role fluidity: A mixed-methods approach to*

Received: 13 May 2022 Revised: 02 September 2022 Accepted: 05 November 2022

Doi: 10.23823/jps.v6i2.106

- investigating switches within dominant/submissive binaries. *Journal of Homosexuality*, 65 (10), 1299-1324.
- [15] Miller, S. (2017). "BDSM", in Halwani, R., Soble, A., Hoffman, S. et al.. *Philosophy of Sex: Contemporary Readings*, pp. 421-436. Lanham: Rowman & Littlefield.
- [16] Moser, C., Kleinplatz, P. J. (2007). *Themes of SM expression*. In Langdrige, D., Barker, M. (Eds.), *Safe, sane, and consensual: Contemporary perspectives on sadomasochism*, pp. 55- 62. Prometheus Books. Buffalo, NY.
- [17] Pitagora, D. (2013). Consent vs. coercion: BDSM interactions highlight a fine but immutable line. *New School Psychology Bulletin*, 10, pp. 27-36.
- [18] Russell, B. e Whitehead, A. N. (1925). *Principia mathematica*. Cambridge University Press. Cambridge.
- [19] Sagarin, B.J., Cutler, B., Cutler, N., Lawler-Sagarin, K.A., & Matuszewich, L. (2008). Hormonal changes and couple bonding in consensual sadomasochistic activity. *Archives of sexual behavior*, 38(2), 186-200.
- [20] Simula, B. L. (2019). Pleasure, power, and pain: A review of the literature on the experiences of BDSM participants. *Sociology Compass*, Vol. 13
- [21] Watzlawick, P., Beavin, J., Jackson, D. (1971). *Pragmatica della comunicazione umana*. Astrolabio. Roma.
- [22] Williams, D. J., Thomas, J. N., Prior, E. E., Christensen, M. C. (2014). From "SSC" and "RACK" to the "4Cs": Introducing a new framework for negotiating BDSM participation. *Electronic Journal of Human Sexuality*, 17, pp.1-10.