

[L'histoire de teabagging dans les jeux vidéo]

Voilà un petit pavé fortement inspiré d'un article en anglais traduit et qui parle du teabag, de ces origines étonnantes jusqu'à l'arrivée de ces mouvements dans les jeux vidéo.

Pour ceux qui qui auraient la flemme de lire, je vous invite juste à lire les 2 premiers chapitres.

Je suis conscient que ce sujet peut créer des conflits en commentaire... J'espère que ça ne sera pas le cas.

SOMMAIRE :

- 1) INTRODUCTION
- 2) L'ORIGINE DU TEA-BAG
- 3) LA NAISSANCE DU TEA-BAG INGAME
- 4) HEY MEC !! C'EST UN GROUPE DESTINY CRÉER PAR BUNGIE ICI...
- 5) ET LES AUTRES JEUX ?
- 6) LE TEABAG IRL ÇA EXISTE ?
- 7) LES DEVS POUR OU CONTRE ?
- 8) QUEL GENRE DE JOUEURS ?
- 9) QUEL AVENIR POUR LE TEABAGGING ?

1) INTRODUCTION

Si vous avez déjà joué à des jeux vidéo de compétition en ligne, il y a des chances que vous ayez vécu le teabagging.

Quand votre avatar numérique se retrouve sans points de vie allongé sur le terrain, votre adversaire arrive et commence frénétiquement à s'accroupir sur votre tête, puis de relever, frottant leur cyber-entrejambe sur votre visage signe à l'écran d'un ultime non-respect.

Comment est-ce arrivé ?

Comment le teabagging est devenue la méthode de non-respect d'autres joueurs à travers des dizaines de jeux ?

Nous allons plonger dans l'histoire du jeu pour explorer le monde de teabagging.

2) L'ORIGINE DU TEA-BAG

Tout d'abord, nous allons entrer dans une petite digression sur les origines de "teabagging" en tant que concept.

Porté à l'attention du grand public par le directeur de film John Waters dans une scène de son film Pecker en 1998... <https://youtu.be/Gi9hgqZr6fs>

Le "teabagging" est l'acte d'un homme qui rebondit son scrotum sur le corps d'un autre homme - généralement sur son front.

Waters dit dans une interview en 2009 qu'il l'a vu à l'état sauvage dans un club de bande mâle appelé l'Atlantis à Baltimore, où les danseurs se dépouillent de leurs sous-vêtements et teabag leurs clients pour obtenir des billets.

Voilà le teabagging... Maintenant explorerons la façon dont il a traversé la frontière entre les clubs de striptease gay dans le monde des jeux vidéo.

3) LA NAISSANCE DU TEA-BAG INGAME

Dans les premiers heures de jeu, les expériences multijoueurs ont été principalement dans les salles arcades (les cyber café), où on ne pouvait pas être sujet au tea-bag sous peine d'avoir des conséquences physiques réelles.

Cependant, comme la connectivité en ligne est devenu une partie plus importante de l'expérience du jeu, votre adversaire peuvent maintenant être des centaines de miles de distance sans même sa savoir leurs vrai noms.

Cette nouvelle ère a augmenter considérablement le manque de respect dans les jeux électroniques.

4) HEY MEC !! C'EST UN GROUPE DESTINY CRÉER PAR BUNGIE ICI...

Le deuxième ingrédient essentiel pour la montée du teabagging est venu avec la sortie de Halo. Incroyablement influence shooter sur Xbox créer par le studio Bungie, halo a démocratiser dans le monde de console en ligne le jeu de tir à la première personne.

Il n'est écrit nul part qui est la première personne qui à Teabag dans dans un jeu...

S'accroupir dans un jeu de tir à la première personne est généralement un processus assez rapide - dans une fusillade, il est important d'être en mesure de se mettre rapidement à couvert, et de se mettre en position accroupie pour rester discret.

Du point de vue à la première personne, vous ne pouvez pas vraiment voir votre position au moment où vous choisissez de vous mettre accroupie.

En regardant un autre joueur, cependant, vous verrez que l'animation pour passer accroupi se passe beaucoup plus rapidement qu'en réalité.

Dans Halo, vous pouvez monter et descendre plusieurs fois par seconde, ce qui semble drôle d'une certaine manière.

Au moment où Halo 2 est sorti, le teabagging était là et il allait rester...

Lorsque vous avez été tué ingame, votre avatar de pixel reste plusieurs secondes à terre avant de respawn.

Sachant que les joueurs ne pouvaient pas détourner le regard, les vainqueurs se sont mis à courir vers vous et on commencé à s'accroupir rapidement puis se relever au niveau de la tête de leurs victimes.

Après un bref badinage avec le terme « corpse-humping » les joueurs sont resté sur le nom tea bag.

Les développeurs n'ont rien fait pour décourager ce comportement.

Avec Halo 3, Bungie avait même codé une interaction au moment du teabag entre le vainqueur et le vaincu.

https://youtu.be/ZYs92_QQoJo

5) ET LES AUTRES JEUX ?

Beaucoup d'autres jeux ont commencé à voir cet effet de tea bag.

Ce qui est intéressant est que les différentes communautés traitent le teabagging différemment.

Plus les jeux sont casual comme Call of Duty plus il y en a.

Et les jeux avec une base de joueurs plus âgés ne sont pas connus pour ce genre de mouvement ingame.

6) LE TEABAG IRL ÇA EXISTE ?

En outre, le teabagging est repassé dans monde réel en 2008

Dans une école primaire, à Asbury Park dans New Jersey, ou il y a eu une nouvelle politique d'intimidation auprès des enfants qui ont commencé à teabag d'autres enfants sur leur terrain de jeu pédant la récréation.

Et aussi un homme dans l'Alabama qui a été condamné à deux ans de prison pour teabagging un autre homme dans un restaurant contre sa volonté.

Dans l'ère moderne, teabagging est simplement reconnue comme faisant partie de la culture autour des jeux de jeu en ligne.

Une publicité pour Call Of Duty: Ghost https://youtu.be/1TO_GJpj6MY se moquait de ça, avec un employé de bureau plongeant un vrai teabag dans une tasse et au grand dam de son collègue.

7) LES DEVS POUR OU CONTRE ?

Au moment où Microsoft a publié Halo 4, ils avaient des doutes sur teabagging.

Développeur 343 Studios a introduit une fonctionnalité qui permettrait aux joueurs de sauter la période réfractaire post-mort et respawn instantanément à la simple pression d'un bouton.

De toute évidence, cela a eu des répercussions sur l'art du teabagger mais il a marqué un changement de pensée sur la pratique.

D'autres jeux ont embrassé teabagging - Call Of Duty: Ghosts inclus des objectifs spéciaux dont l'un est de teabag un adversaires abattu.

Une fois terminé, le jeu vous récompense avec des munitions et de l'équipement.

8) QUEL GENRE DE JOUEURS ?

Avec les joueurs matures, beaucoup pensent teabagging est une chose enfantine et inapproprié de faire.

Il est intéressant de réfléchir à la façon dont la pratique est répandue au fil des ans. Il est évident que les jeux ne viennent pas avec un tutoriel sur la façon de Teabag.

Vous serez probablement victime de teabagging quand vous êtes le premier d'une partie, donc quand vous êtes enfin assez habile pour dominer la game.

C'est de cette manière que, vous construisez une bonne quantité de frustration testiculaire chez l'adversaire. Et il vous le fera ressentir au moment où peut être il réussira à vous avoir.

Certains joueurs pro utilisent même teabagging comme une forme de guerre psychologique.

Regardez cette vidéo de tournoi EVO de 2014 <https://youtu.be/CYxO7xCd0zI> le plus grand événement dans la scène de jeu de combat.

Ryan "Filipino Champ" Ramirez est l'un des joueurs les plus détestés de la scène, son talent massif seulement éclipsé par son mépris total pour les autres joueurs.

Dans ce match, il se bat pour sa vie contre Christopher "Chris G" Gonzalez, l'un des joueurs les plus dominants de Marvel Vs. Capcom 3.

Chris a été connu pour ses réactions émotionnelles à perdre, alors quand Champ obtient l'avantage et prend un caractère, il ponctue avec un teabag sur le cadavre. Champ finirait par perdre la série après quelques erreurs douloureuses, mais il est intéressant de le regarder amener teabagging à la grande scène.

9) QUEL AVENIR POUR LE TEABAGGING ?

Le Jeu de combat Killer Instinct de Microsoft a récemment introduit un mode Ombre, qui vous permet de définir une AI pour surveiller votre style de jeu et de développer un combattant contrôlé par ordinateur qui fait ce que vous faites grâce à l'apprentissage adaptatif.

Les premiers expérimentateurs ont découvert que sa fidélité étendue à narguant ainsi, et il ne fallut pas longtemps avant qu'ils apprennent à teabag.

Destiny, nouveau jeu ambitieux de Bungie, a une culture teabagging active. Tant que le jeu FPS vous permettent de voir le cadavre de son perso avant respawn, il y aura teabag.

Maintenant que les IA plongent leurs boules virtuelles sur nos visages, pensez-vous que le teabag finira par s'essouffler ?

Ou bien les jeux next-gen trouverons t'ils des moyens encore plus obliques et bizarres pour nous manquer de respect les uns des autres?

Pour ceux qui pratique le teabag régulièrement ingame, allez-vous voir ce geste de la même manière ?

Source : <http://theballreport.com/the-history-of-teabagging-in-vide.../>

Source : <https://www.facebook.com/groups/destinyfrancexbox/permalink/777824232358423/>