



JE T'AIME, MOI NON PLUS DOTA, TON UNIVERSE IMPITOYABLE

Les joueurs de DotA-like sont connus pour être d'une agressivité rare. Après m'être fait insulter durant mon apprentissage, et alors que j'insulte moi-même tout ce qui bouge depuis mes bons résultats en tournoi, je me suis posé une terrible question : c'est grave, docteur ?



« N oobish »,
« retard »,
« feeder »,
« nab »,
« L2P »... Voici un très
bref condensé de ce

qui se dit toutes les 10 secondes sur un jeu comme Defense of the Ancients (DotA). Le plus incroyable, c'est que les insultes fusent dès la phase de sélection du champion : « Prends pas ce sort, OMG n00b ! », un inconnu m'assène. Avec un peu de chance, je ne me ferais pas kicker avant que la partie commence. Avec encore plus de chance, je pourrais jouer 2 à 3 minutes avant de me faire bannir par mes coéquipiers, alors même qu'ils savent qu'ils ne pourront pas gagner en infériorité numérique. Sidérant ! Diable, mais pourquoi ces joueurs étaient-ils si véhéments ? Et pourquoi moi aussi, homme cultivé, poli, riche, généreux et intelligent, me sentais-je obligé d'insulter mes adversaires, voire même mes partenaires ? Y aurait-il un problème DotA ? Ou pis, un problème avec le jeu en ligne ?

DotA, c'est plus fort que toi

DotA n'est pas un cas isolé, mais c'est un exemple édifiant. Sa communauté de joueurs est impitoyable. Elle ne pardonne rien. Et elle insulte un max. Si Lucky ne roupillait pas sur son bureau, il aurait même pu vous témoigner de comment je traite personnellement les feeders (dont lui, il faut bien l'avouer), ces joueurs qui « nourrissent » les adversaires de leurs morts. La plus simple explication serait de dire que tous les joueurs de DotA (et des jeux qui en reprennent le concept, comme

Heroes of Newerth ou League of Legends) sont des types qui haïssent la Terre entière. Simple, mais on serait sans doute loin de la vérité. Pour Elizabeth Rossé, psychologue spécialiste des addictions liées à internet à l'Hôpital Marmottan, à Paris, cette désinhibition s'explique par l'absence de « corps ». Il n'y a personne en face qui peut me menacer physiquement. Je peux plus facilement en vouloir à un autre parce qu'il n'est pas devant moi. Internet induit un état modifié de conscience où les « relations ne nous engagent pas complètement avec l'autre. On peut se dégager d'une relation instantanément et sans conséquences ». Il y a aussi, sans doute, la question de l'avatar à prendre en compte, ce rôle que l'on se donne, « quelque chose de moi mais qui n'est pas tout à fait moi », et qui autorise celui qui l'investit « à se lâcher ».

Une dépendance mal vécue

Mais tout ceci est valable pour n'importe quel jeu PvP. Alors, y aurait-il d'autres raisons qui expliqueraient que les joueurs dégagent aussi vite dans DotA ? Sans doute faut-il chercher du côté du système de jeu et de ses caractéristiques. Dans DotA, chaque joueur est totalement dépendant de ses coéquipiers ; coéquipiers qu'il ne connaît d'ailleurs pas forcément. Toute la difficulté est de faire confiance à cet autre, sans qui on ne peut rien faire. « On est adoubié à un autre que l'on ne voit

pas et que l'on ne connaît pas, nous dit Elizabeth Rossé. C'est toute l'illusion d'internet », nous précise-t-elle. Notre interlocutrice soulève également un autre point important, une autre illusion, celle d'un « jeu d'équipe » qui est sans doute plus individualiste qu'il ne veut bien le faire croire. L'engagement vis-à-vis de ses partenaires se résumerait à un objectif avant tout utilitaire et technique. Une idée qui se tient tout à fait quand on sait l'importance des statistiques à DotA. Les Assassins sont bien plus reconnus que les Tanks par exemple, parce qu'ils font plus de tués, alors même que leur impact sur le jeu n'est pas plus déterminant. DotA, un jeu individualiste dans lequel on ne peut rien faire sans ses partenaires ? Un véritable paradoxe ! dans lequel l'insulte servirait à préserver ou à rassurer son ego. Si c'est la faute de l'autre que cette partie a été perdue, ce n'est pas la mienne. Mes statistiques pourries ? À cause d'un coéquipier qui a feedé les adversaires. Cette bataille où j'ai attaqué le Tank alors qu'il fallait viser leur DPS ? Ben, je n'avais pas assez de portée et j'avais un type sur le râble parce que l'autre noobasse ne m'a pas défendu... Dans DotA, c'est toujours la faute de ses partenaires, et malheureusement, tant qu'on n'aura pas inventé les souris à retour de claques, ni vous, ni moi, n'y changerons quelque chose. Les insultes font partie du jeu. Elles participent même à la richesse d'une mécanique où les victoires provoquent autant de plaisir que les défaites de frustration. Alors si vous passez dans le coin League of Legends, faites-nous signe, on vous insultera avec grand plaisir.

LES LIENS POUR MASOS

DotA : www.playdota.com

Heroes of Newerth : www.heroesofnewerth.com

League of Legends : <http://eu.leagueoflegends.com/>