

Nudges and Manipulation

Il produttore avvisa che questo documento contiene scene di violenza e sesso, che potrebbero urtare i più sensibili

Group Effect

Quando un giocatore **decide di entrare in un gruppo** è portato ad agire per il bene della collettività perché ci si sente **parte integrante** del gruppo stesso:

- Più il gruppo è **autorevole**, più **forte** sarà l'**immedesimazione**
- Le **relazioni positive** tra i partecipanti **aumentano il senso di appartenenza**
- Più **grande** è il **gruppo**, più è **forte l'effetto**
- **Uno scopo**, sia che sia reale o meno, **unisce il gruppo**
- **Lavorare per il gruppo** porta ad una maggiore **soddisfazione**
- I **premi ricevuti** dal gruppo danno una forte **soddisfazione**

[Destiny 2](#) ha **da sempre** spinto i propri giocatori a compiere diverse **attività in gruppo**: dagli assalti normali, a quelli cala la notte (assalti ma più complicati) ai Raid (attività PVE in una squadra obbligatoria da 6 persone).

Negli anni si sono creati molti **clan** a cui diversi individui hanno aderito per partecipare a queste missioni, utili a raggiungere **equipaggiamenti particolari**. A causa dei numerosi contenuti resi disponibili e dell'**altissima competizione** che si è andata a creare, i clan sono diventati sempre più "esclusivi", infatti per potervi entrare è necessario rispettare dei requisiti molto alti imposti dai capi degli stessi.

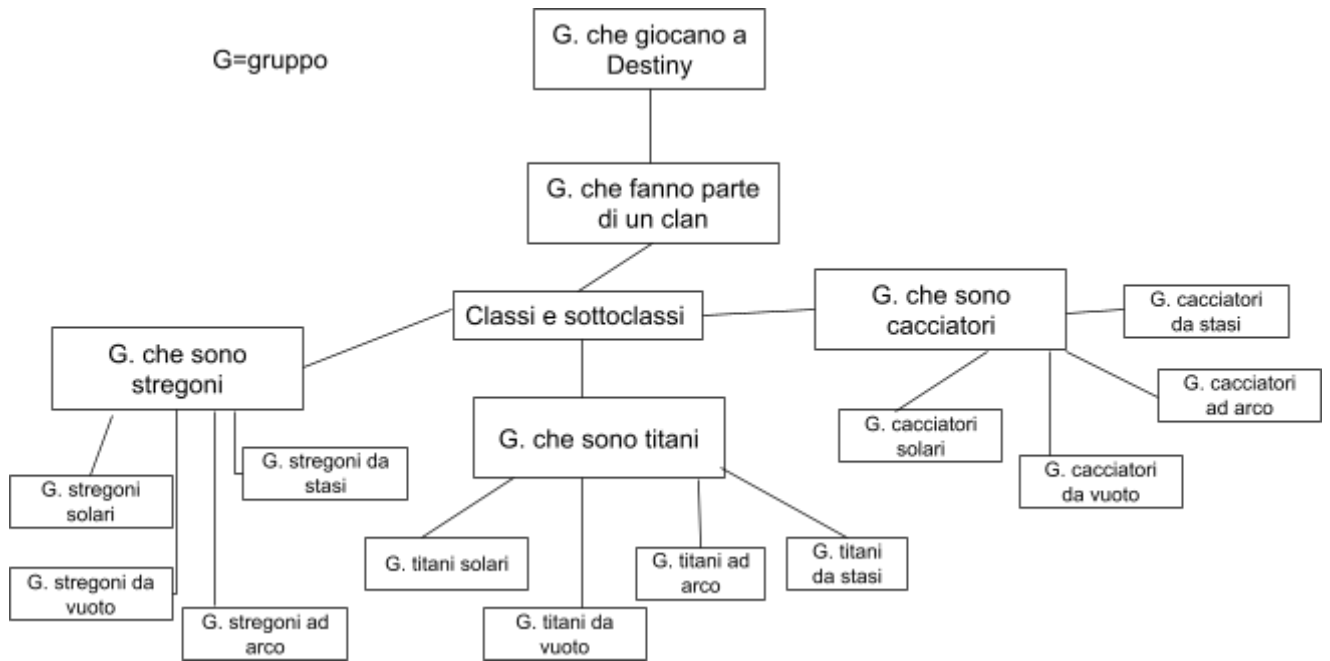
Una volta entrato in un clan, il giocatore si sente parte di questa realtà e quindi sogna ed è disposto a **difendere la vittoria di quel determinato gruppo** a tutti i costi. Sfruttando questo aspetto, Bungie ha deciso di voler integrare diverse attività volte ad **attirare nuovi giocatori, aumentare la competitività e creare gruppi nuovi**, ma anche far conoscere i **players ritenuti meno bravi ai team già esistenti**.

Nascono così i [Giochi dei Guardiani](#), in cui le tre classi di Destiny (Titano, Cacciatore e Stregone) si sfidano una volta l'anno a suon di missioni e attività per ricevere **più punti possibili**.

Di conseguenza i players, durante questo evento, sviluppano un **profondo senso di appartenenza alla loro classe**, che di ritorno provoca una **forte competizione** con le altre, creando così delle vere e proprie fazioni e scontri tra di esse.



Uno dei fattori che influenza il Group Effect è la presenza o meno di forte **specificità** all'interno del clan.
 I giocatori di Destiny creano dei clan, all'interno degli stessi si trovano persone appartenenti alle tre classi, a loro volta suddivise in sottoclassi



Maggiore specificità ---> più identificazione in quella classe ---> più Group Effect ---> più competitività

Cosa ha portato:

<i>Soddisfazione</i>	<i>Relazioni positive</i>	<i>Accessibilità /Creazione di gruppi</i>
Questo evento porta ricompense esclusive per ogni classe, quindi i giocatori si sentono più soddisfatti	Visto che i giocatori di tutto il mondo si impegnano per la loro classe, i players sono spinti a creare maggiori legami (e a mantenerli) per poter svolgere attività in compagnia che in singolo non si possono fare	Essendo accessibile a tutti i giocatori del mondo, questa competizione ha spinto la creazione di moltissime community di Facebook , Discord , Reddit...
I giocatori senza un clan specifico, contribuendo alle sfide, si rendono conto di far parte di una community più grande		
I giocatori sono spinti a dare il massimo al fine di portare la loro classe alla vittoria		
Il lavoro di squadra porta ad una maggior soddisfazione alla fine dell'evento, grazie alle ricompense esclusive ricevute.		

Esistono anche degli **aspetti negativi**, causati da questa suddivisione in fazioni:

<i>Tossicità / Realistic Conflict Theory</i>	<i>Ringelmann Effect</i>
Più le persone si sentono in competizione , più sono portate ad avere atteggiamenti negativi , come insulti, bullismo e discriminazione contro le altre le altri classi	Più il gruppo è grande , più le persone si sentono meno identificate , di conseguenza sono meno efficienti
	Essendo accessibile a tutti , anche i giocatori nuovi possono usufruire di queste missioni, ma a causa della scarsa conoscenza del gioco di queste persone, la progressione di quella classe è più lenta e difficile

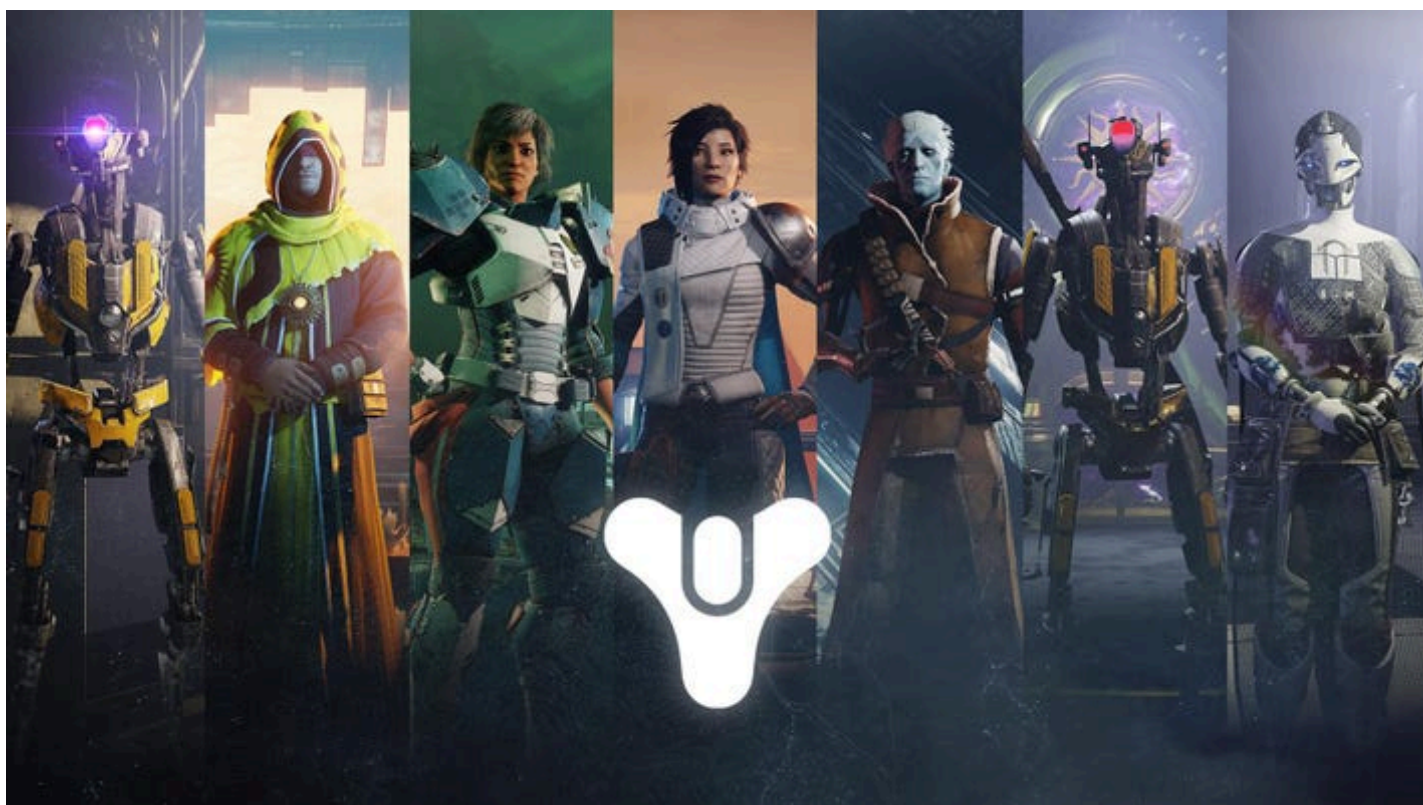
Realistic conflict theory *(cos'è e come si sviluppa nei Giochi dei Guardiani)*

La **divisione in classi** crea tanta **unione** tra la classe stessa, quanta **competizione** con gli altri gruppi. La conseguenza diretta della competizione può essere l'**aumento di pregiudizio** e **tossicità** tra i gruppi, in particolare **più forte è il gruppo** e le persone che lo compongono, più i **players sentiranno di poter dominare il prossimo** facendo aumentare così i comportamenti negativi nei confronti degli altri.

Il pregiudizio, la tossicità e gli atteggiamenti negativi vengono amplificati dalla voglia di raggiungere i premi, un determinato numero di punti o la vetta della classifica.

In Destiny, durante i **Giochi dei Guardiani**, i players che normalmente collaborano con tutti le altri classi, danno **maggiore importanza** all'appartenenza **alla propria classe**, creando delle vere e proprie battaglie per la supremazia, per esempio attraverso insulti, atti di bullismo o la vittoria dimostrano che la loro classe è più forte e che le altre non ne sono all'altezza. Questo stesso fattore aumenta la soddisfazione di ogni giocatore perché l'appartenenza alla classe diventa motivo di orgoglio.

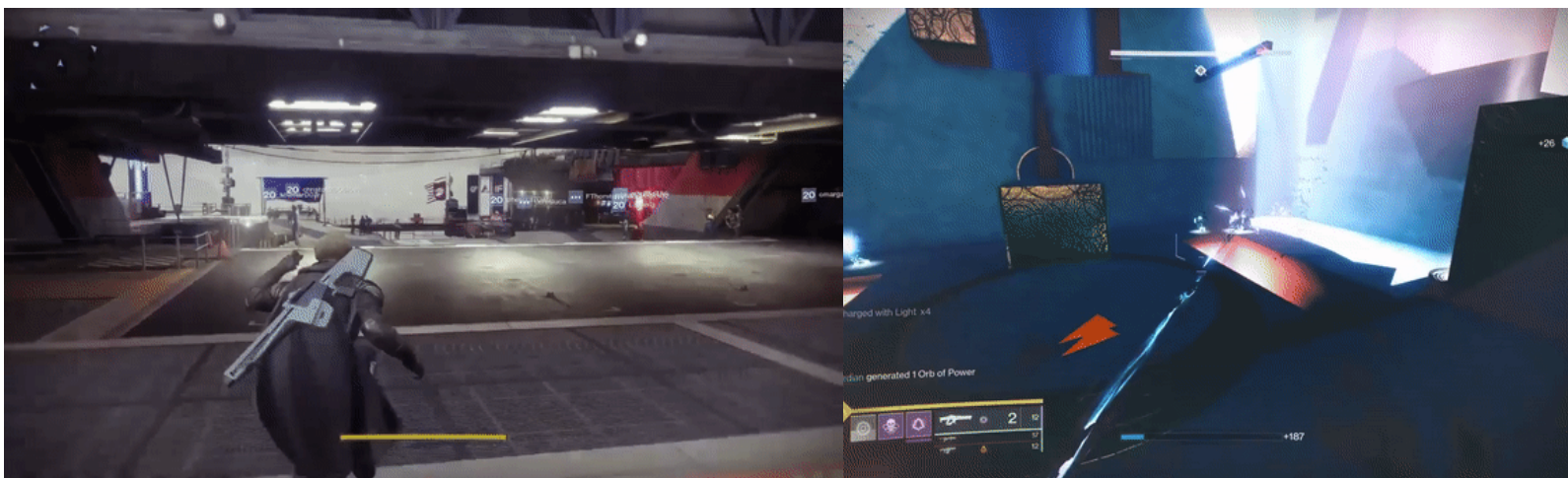
Quindi, grazie alla **specificità** che si è creata all'interno dei Giochi dei Guardiani, le persone appartenenti alla **stessa classe**, hanno iniziato ad avere un **rapporto migliore**, ma allo stesso tempo a essere più **spietati nei confronti degli altri**.



Focus Attention

Se i players stanno affrontando un'attività, tendono a ignorare tutti i **dettagli** che **non** sono **utili** a svolgere quella determinata task.

Destiny 2 presenta **due tipi di focus**:



Momento di **pausa e relax** sulla Torre

Per **spezzare il ritmo e l'intensità** di gioco, i players potranno **esplorare in tranquillità** la zona della Torre. In questo frangente, ci si potrà concentrare **maggiormente sui dettagli** della zona

Stress e sforzo cognitivo alto durante le attività

Data **l'alta freneticità** (*frequenza calcolabile in secondi, skill matrix...*), il giocatore tenderà a **non osservare** troppo i **dettagli** mentre sarà in attività, perché dovrà già **concentrarsi su altri fattori** (*nemici, tipi di danno, schivare i proiettili, minimappa, vita...*)

Watching-Eye Effect

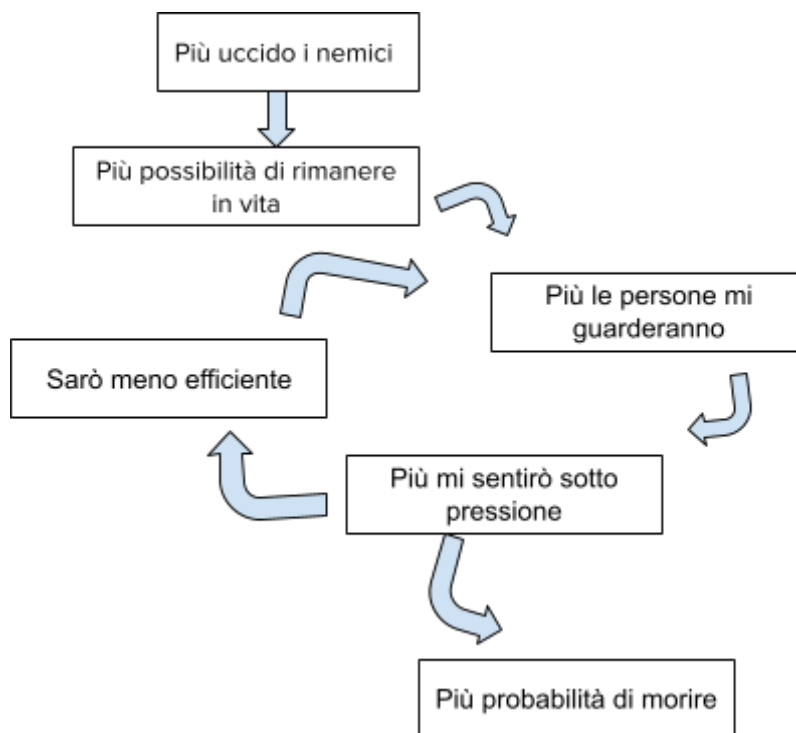
Venire osservati crea ansia perché automaticamente le persone pensano di **essere giudicate**, soprattutto se questo succede quando si è l'**ultimo rimasto** del proprio team.

In [Valorant](#), esistono diversi fattori che trasmettono ansia al giocatore:

- Quando un giocatore muore, **può osservare la visuale del suo alleato**. In alto a destra appare il numero di "Spettatori"
- Quando rimane un solo player in vita, oltre ad avere 4 spettatori, **una voce** annuncia "Ultimo giocatore rimasto"
- Quando la **bomba** viene **piazzata**, il suono del countdown all'esplosione si fa più veloce preannunciandone l'**imminente esplosione** e quindi la perdita del round
- Quando un nemico attiva la sua **Ultimate**, si può sentire la voce di quel personaggio dire frasi, come ad esempio [Reyna: "Dammi il tuo cuore"](#), ma **non è mai chiaro in quale porzione della mappa** si trovi
- Quando rimane **un solo giocatore in vita**, gli altri players continuano a comunicare con lui attraverso la **chat vocale**. Non è raro che la competitività porti gli spettatori ad **insultare** l'ultimo giocatore in vita



Usufruire di questo effetto, può creare un **negative feedback loop**:



Come avrei fatto

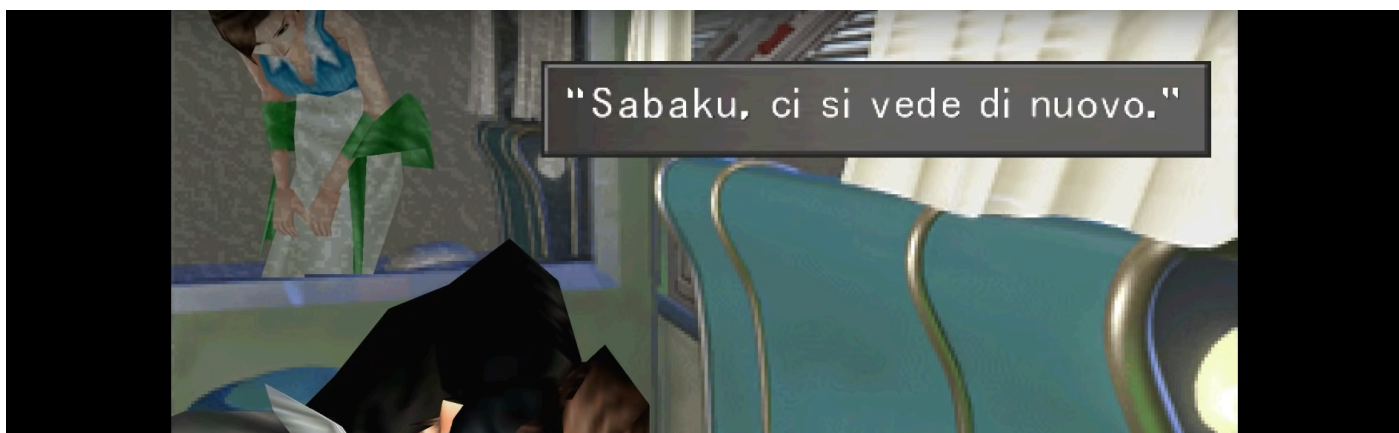
Valorant è un gioco **skill based**, in cui la mira e il rimanere concentrati sono gli elementi fondamentali per vincere le partite.

Come **soluzione**, quando rimane un solo giocatore in vita, la **chat vocale** dovrebbe essere **disabilitata**, mentre quella di testo no, così da potersi concentrare al meglio durante l'esperienza di gioco.

Ego preference

Se, all'interno del gioco, inseriamo elementi a cui il giocatore può **cambiare nome**, il player si immedesima di più con il gioco stesso.

In [Final Fantasy VIII](#), è possibile **cambiare nome dei personaggi** che entrano in squadra e i **dialoghi cambieranno di conseguenza**, suscitando nel giocatore un senso di integrazione speciale.



Come avrei fatto

Aggiungere la possibilità di inserire il **proprio nome** sulle **armi**, aumentando l'immersione di gioco.

Benjamin Franklin Effect *(Super position effect)*

Questa tecnica è da utilizzare nei **primi momenti in cui si conosce qualcuno**, per instaurare da subito un **rapporto positivo**. Nello specifico bisogna **chiedere all'altra persona un piccolo favore**.

Questo creerà una “gerarchia” perché **chi chiede il favore** si mette in una posizione di **debolezza**, mentre **l'altro**, in una posizione **importante** o di **dominio**.

Nei videogiochi si può fare la stessa cosa **sfruttando gli NPC**: quando il giocatore incontrerà questo tipo di NPC per la prima volta, gli commissionerà una **piccola subquest** in cui il player dovrà fornirgli dei **materiali super presenti** nel gioco. Di conseguenza, li **giocatore** si sentirà **essenziale** per il mondo di gioco.

In [Tales of Arise](#), esiste la meccanica del **cucinare**; questi piatti, grazie a determinati ingredienti, conferiranno al giocatore **specifici bonus**.

Nelle prime zone di gioco si incontra un NPC di nome [Gourdeno](#), che chiederà **subito un favore** ovvero quello di portargli degli ingredienti e in cambio cucinerà e farà scoprire una nuova ricetta al player.



L'immagine fa riferimento alla **prima missione** commissionata da Gourdeno, (lo si incontra altre 3 volte) in cui gli ingredienti sono presenti nella **stessa area di gioco, subito visibili e facili da trovare** (ogni risorsa collezionabile ha un luccichio che indica la disponibilità a essere raccolta).

Nostalgia effect

La nostalgia è una **sensazione umana molto additiva** che, se usata male nei videogiochi, **può creare dipendenza** nel giocatore, portandolo a volerne sempre di più. Ad esempio, ai players **piace rivivere determinate esperienze** che ha già vissuto in altri giochi o avere qualche crossover con personaggi di altri titoli..

Inserire elementi nostalgici crea **calore e positività** per chi rivive quell'esperienza

La saga di [Kingdom Hearts](#) è famosa per questo, ma il **secondo** episodio ha fatto della nostalgia un punto cardine del titolo.

All'interno del gioco, sono presenti sia i **personaggi più famosi** della [Disney](#), sia la maggior parte dei personaggi **più conosciuti** della saga [Final Fantasy](#)

Personaggi Final Fantasy

Final Fantasy X	Final Fantasy VII	Final Fantasy VIII	Final Fantasy IX	Final Fantasy VI
Tidus - Auron	Cloud - Tifa - Aerith	Leon - Seifer	Vivi	Setzer

Della Disney

Il Re Leone	Peter Pan	Hercules	Winnie the Pooh	Topolino - Minnie - Paperino - Pippo - Yen Sid - Mulan - Malefica - La bestia...
Simba - Mufasa - Timon - Pumba...	Peter Pan - Trilli	Ercole - Ade - Pegaso...	Winnie the pooh - Tigro	Stitch - Ariel - Jack Sparrow - Ursula - Aladdin - Jack Skeletron - Merlino...

- In ogni mondo della Disney, la **colonna sonora** varia in base al **film di appartenenza**
- Si può **sostituire** un **membro del gruppo** con i personaggi del mondo in cui il giocatore si trova (Aladdin, Simba...)

Buridan's Ass

Spesso, alcuni generi di videogiochi ([GDR](#)) permettono di poter personalizzare il proprio personaggio in base ai propri gusti personali.

In [Cyberpunk 2077](#), il giocatore può scegliere diversi stili per il proprio personaggio.



Essendo difficile determinare il **gusto** delle persone, i designer hanno manipolato in maniera efficace il giocatore fingendo di rendere significativa la personalizzazione. **Più si dà importanza a scelte irrilevanti**, più il giocatore **spende del tempo** pensando di fare qualcosa di utile:

- Nel menù di **personalizzazione** il player può prendersi tutto il tempo necessario per scegliere al meglio
- I tipi di modifiche disponibili sono **dettagliate** (unghie, labbra, trucco, imperfezioni..)
- Più di **20 opzioni di modifiche possibili**

Tutte queste alternative sono in realtà **inutili**, sia perché il gioco è in **prima persona** (quindi non si può vedere sempre il proprio personaggio per intero se non in qualche cutscene), sia perché non sono importanti ai fini della **trama**.

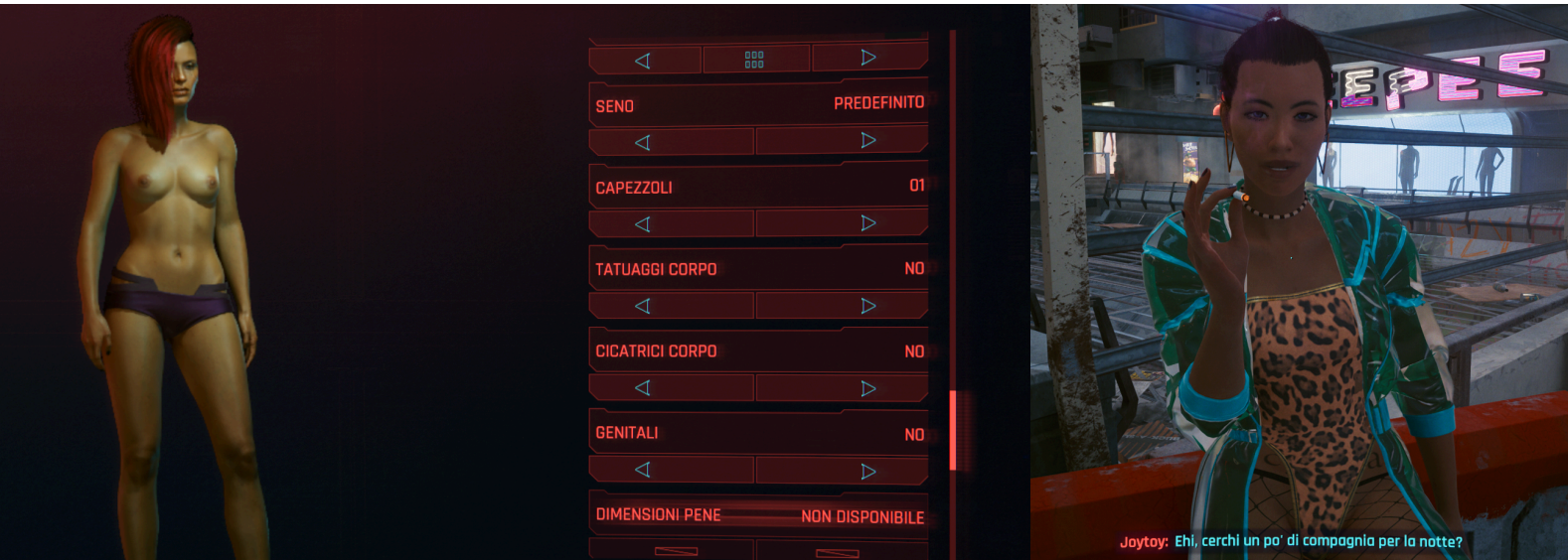
Inoltre, se si permette al giocatore di definire così tanto un personaggio, si rischia di perdere l'identità stessa del character, perché il player unisce il proprio essere a quello del personaggio.

Food, Sex, Danger/Violence

Per attirare l'attenzione del giocatore quando la perde, il designer può inserire delle scene di pochi secondi, per recuperarla. I temi più efficaci sono legati ai tre bisogni primari: **sexo, violenza e cibo**.

Sesso

In Cyberpunk, la **modifica del personaggio** è strettamente **collegata** alla sfera sessuale, infatti il giocatore può **modificare i genitali** del proprio personaggio. Nel gioco girando per Night City, si può avere un rapporto sessuale. di cui si intravede una piccola parte. con le [JoyToy](#)



Violenza

Essendo uno sparatutto in prima persona, in Cyberpunk, i **combattimenti** sono **frenetici e d'impatto**. Un'arma in particolare, le [Lame Mantide](#), trasmette un effetto di **power fantasy** e di **violenza** nel giocatore soprattutto quando compie un colpo critico.



Cibo

Ogni pietanza all'interno di Cyberpunk da la possibilità al giocatore di ottenere determinati **buff o debuff**, per esempio alcuni liquori permettono di correre più veloce, ma sfocano la visuale.



Come avrei fatto

Essendo la personalizzazione così dettagliata, avrei cercato di creare uno **sparatutto in terza persona**, così da dare più importanza alle scelte fatte dai giocatori. Per esempio, avendo permesso al giocatore di modificare le parti intime del personaggio, nelle scene di sesso, avrei reso visibile una **scena più "spinta"**.

Tomato Method

Per non perdere l'attenzione del giocatore, uno dei metodi più efficaci per mantenere la concentrazione nel gameplay è di **alternare massimo 25 minuti di lavoro intenso** ad alcuni **minuti rilassati**. Questo si può ottenere attraverso:

- Cambiamento di **mood** nella storia e nel gameplay
- Cambiamento di **pace e space**
- Cambiamento dell'**attività**
- **Suoni** differenti o **visuale diversa**

[Final Fantasy XII](#) lavora molto su questo aspetto; di solito **dopo** alcune **zone di combattimento** ed esplorazione, il giocatore si ritrova in una **città dove può riposare**, comprare armi, armature e pozioni varie.

Prendiamo ad esempio l'esplorazione del [Laboratorio Draklor](#) con la sconfitta del [Dottor Cid](#): la **perlustrazione della mappa** impegna il giocatore per **20/25 minuti**, mentre il **combattimento con Cid 10 minuti** circa ([13:14](#) - [22:56](#)). Dopo questa fase intensa, ci sono **10 minuti di cinematic** con il successivo **spawn in città**.

Nella fase di esplorazione il numero di nemici è quasi sempre lo stesso, mano a mano che ci si avvicina al Boss, aumentano, per poi arrivare a uno (Cid) e a zero quando si arriva in città, dove si svolgono attività totalmente differenti. **Questo renderà il giocatore meno stressato e pronto alla prossima missione.**

