

Licenciatura en Producción de Simuladores y Videojuegos

A qué factores del diseño y de la experiencia de juego se debe la preferencia entre los jugadores de la Generación Z por el género Cozy Games.

Alumna:
Antonowicz, Julieta Agustina

Tutora:
Roma, María Cecilia

Legajo:
B00070554-T8

Agradecimientos

Quiero agradecer principalmente a mi familia, quienes confiaron en mí y en este proceso incluso sin entenderlo por completo. Gracias por siempre animarme a seguir, preocuparse por mí y creer en que puedo lograr lo que me proponga cueste lo que cueste.

Me gustaría hacer una mención especial a mi mamá y modelo a seguir, Silvia, quien toda su vida se sacrificó para que yo pueda vivir experiencias que ella nunca tuvo la oportunidad de vivir. Gracias por siempre estar y ser la razón por la cual encontré fuerzas para seguir día a día y para no rendirme por más frustrada que esté. Gracias por cada palabra de aliento y por cada sacrificio hecho. Este logro es total y absolutamente por y para ella.

A Ignacio, por ser mi mejor compañero y estar siempre dispuesto a ayudarme durante toda la carrera con todas mis millones de dudas sin importar la hora, el día o qué tanto me cueste. Sin él, su paciencia y su conocimiento definitivamente no habría podido llegar hasta acá.

A los amigos que hice gracias a esta carrera, Nahuel, Víctor, Ayrton, Matias, Ian, Nicolas, Felicitas y Joaquin. Gracias por ser un pilar importantísimo durante estos cuatro años de formación haciendo cada cursada más amena y divertida, por estar siempre dispuestos a ayudarme y por permitirme aprender de ustedes y con ustedes.

A cada profesor, especialmente al Ing. Sebastián Blanco, por brindar todo su conocimiento en cada clase, transmitiendo todo su entusiasmo, dedicación y pasión por esta industria. Gracias por cada consejo, observación, devolución e incluso por cada exigencia necesaria.

También me gustaría mencionar a quienes me acompañaron durante no solo la carrera, sino que también durante toda mi vida mediante la música; One Direction. Gracias por ser el lugar al que siempre voy a volver para ser feliz.

Por último, no quiero dejar de lado a quienes colaboraron en la realización de esta tesis, la cual no habría llegado a ningún lado sin su ayuda; a mi tutora Cecilia Roma por acompañarme durante todo el proceso de realización, corrigiéndome y asistiéndome en cada parte de esta tesis, y a los voluntarios que decidieron ayudarme participando del experimento.

Resumen

La siguiente investigación analiza los factores asociados a la preferencia por los videojuegos del género *Cozy Games* entre jugadores pertenecientes a la Generación Z. Para ello, se llevó a cabo un estudio con enfoque mixto y predominio cualitativo, en el que participaron 30 jugadores pertenecientes a la Generación Z, quienes fueron asignados de forma aleatoria a jugar uno de los cuatro títulos establecidos (*The Sims 4*, *Stardew Valley*, *A Little To The Left*, o *Hecho En Argentina*, siendo los primeros tres considerados como representativos del género) y posteriormente, completaron una encuesta destinada a evaluar la influencia de distintos elementos del diseño del juego, tales como la estética visual, las mecánicas de personalización y la accesibilidad de los controles. Los resultados indican que los participantes otorgaron una valoración especialmente alta a los factores estéticos y sensoriales de la experiencia de juego. En particular, la estética visual fue señalada como uno de los elementos más relevantes para la experiencia, mientras que la facilidad de los controles y la accesibilidad del sistema de interacción también fueron altamente valoradas. Asimismo, las mecánicas vinculadas con la personalización y la decoración del entorno recibieron una valoración más alta que otras actividades más repetitivas como el cultivo o la fabricación.

En conjunto, los resultados sugieren que la preferencia por los *Cozy Games* dentro de la muestra analizada se relaciona con la posibilidad de participar en experiencias de juego caracterizadas por la relajación, la creatividad y la exploración estética. Estos hallazgos contribuyen a comprender cómo ciertos elementos del diseño de videojuegos pueden influir en la valoración y elección de este género entre jugadores pertenecientes a la Generación Z.

Palabras clave: *Cozy Games*, Videojuegos, Diseño de Videojuegos, Motivación, Generación Z.

Abstract

The following study examines the factors associated with a preference for “Cozy Games” among Generation Z gamers. To this end, a mixed-methods study with a qualitative focus was conducted, involving 30 Generation Z players who were randomly assigned to play one of four selected titles (The Sims 4, Stardew Valley, A Little To The Left, or Hecho En Argentina, the first three being considered representative of the genre) and then completed a survey designed to assess the influence of different elements of game design, such as visual aesthetics, customization mechanics, and control accessibility.

The results indicate that participants placed particularly high value on the aesthetic and sensory aspects of the gaming experience. In particular, visual aesthetics were cited as one of the most important elements of the experience, while the ease of controls and the accessibility of the interaction system were also highly valued. Likewise, mechanics related to customization and environment decoration received higher ratings than other more repetitive activities such as farming or crafting. Overall, the results suggest that the preference for Cozy Games within the sample analyzed is related to the possibility of participating in gaming experiences characterized by relaxation, creativity, and aesthetic exploration. These findings contribute to understanding how certain elements of video game design can influence the rating and choice of this genre among Generation Z players.

Keywords: Cozy Games, Videogames, Videogame Design, Motivation, Generation Z.

Índice

Resumen 2
Abstract 3
Índice 4
Introducción 5
Justificación del tema y planteamiento del problema 6
Objetivos 7
Hipótesis 7
Estado del arte 8
Marco teórico 8
Marco metodológico 10
Diseño del experimento 11
Población y muestra 12
Instrumentos de recolección de datos 12
Videojuego 1 - The Sims 4 (Electronic Arts, 2014) 12
Videojuego 2 - Stardew Valley (ConcernedApe, 2016) 13
Videojuego 3 - A Little To The Left (Max Inferno, 2022) 14
Videojuego 4 - Hecho En Argentina (Julieta Antonowicz, 2026) 15
Procedimiento 16
Resultados 17
Resultados sociodemográficos 17
Resultados de experiencia previa 17
Resultados de cómo se perciben los distintos elementos del juego del género 18
Análisis de los resultados y discusión 26
Conclusiones 29
Limitaciones y futuros trabajos 31
Bibliografía 33
Apéndices: Anexos 34
Anexo 1 34
Anexo 2: 37

Introducción

La presente investigación propone analizar las razones que explican la preferencia de los jugadores pertenecientes a la Generación Z (aquellos nacidos en el intervalo comprendido entre 1995 y 2010) por los títulos pertenecientes al género de los *Cozy Games*.

Diversos autores han señalado que la elección de estos videojuegos puede estar vinculada con características particulares de la experiencia de juego que proponen. Waszkiewicz y Bakun (2020) sostienen que, al sumergirse en mundos caracterizados por una estética calmada, el uso de colores suaves y, fundamentalmente, mecánicas de juego con una falta de presión o castigo, los usuarios de la Generación Z encuentran un espacio seguro. Este espacio seguro, que se señala por ser libre de miedos y urgencias, va más allá de la búsqueda de una distracción para convertirse en una herramienta que ayuda a la gestión del estado de ánimo, generando un alivio del estrés según sostienen los autores. En este sentido, el género *Cozy* se consolida mediante la promoción de la relajación y la autoexpresión a través de experiencias no violentas. Complementando esta visión, Campbell (2022) propone que el género *Cozy* no se define únicamente por su estética, sino por una transformación importante en la ética del juego. El autor destaca que estos videojuegos sustituyen la agresión y el conflicto, que suele estar presente en los géneros más tradicionales tales como los *shooters*, por actividades constructivas y de cuidado, como lo son la agricultura, la pesca o la edificación de entornos personales como casa o ciudades. Según Campbell, el núcleo de esta experiencia radica en ofrecer un mundo que es “amable” con el jugador, donde la amenaza de pérdida o el castigo severo son eliminados para dar paso a un sentimiento de abundancia y seguridad. De este modo, el acto de jugar se convierte en una práctica de expresión personal y de bajo estrés, donde el progreso no nace de la dominación sobre un oponente, sino de la creación y organización del propio espacio virtual. Otro punto clave que Campbell destaca es la naturaleza de la interacción social dentro de estos mundos. El autor señala en su análisis que la socialización, tanto con personajes no jugables (o también conocidos como NPC) como con otros humanos, suele ser de naturaleza colaborativa y agradable. Bajo este análisis, el autor propone que ayudar a otros personajes a través de actos no violentos refuerza un sentimiento de pertenencia y utilidad que contribuye significativamente a la reducción del estrés. Así, la “sustitución de la agresión” no solo ocurre a nivel mecánico, sino también a nivel relacional, consolidando un espacio donde la amabilidad se presenta como la principal recompensa emocional para el usuario.

Este crecimiento también se refleja en el desempeño comercial de los títulos que lideran el género. Tomando como referencia la lista de los mejores *Cozy Games* propuesta por Strampe (2024), se identifican videojuegos que no solo contribuyeron a consolidar las

características del género, sino que también alcanzaron un notable éxito en el mercado. Según datos oficiales de la página de Nintendo (2025) actualizados al 30 de junio de dicho año, *Animal Crossing: New Horizons* se posiciona como el segundo título más vendido en la historia de la consola *Nintendo Switch*, alcanzando la cifra de 48.1 millones de unidades.

Este éxito se extiende en la industria: según la plataforma de análisis *Gamalytic* (s.f.-a), el influyente título *Stardew Valley* ha registrado ventas de 28.6 millones de unidades, mientras que el gigante de la simulación social, *The Sims 4*, sostiene una base de 23.8 millones unidades. Incluso propuestas de estudios independientes, conocidos en la industria como *indies,* han demostrado una respuesta significativa; *Unpacking* registra 1.4 millones de copias y *A Little To The Left* alcanza 1.3 millones de unidades vendidas.

A pesar de la evidencia empírica sobre el crecimiento del género y de las caracterizaciones teóricas existentes, aún persiste una interrogante relevante respecto de los factores que explican su atractivo para determinados grupos de jugadores. En particular, resulta pertinente explorar qué elementos del diseño y de la experiencia de juego se asocian con la preferencia por este tipo de videojuegos entre los jugadores pertenecientes a la Generación Z.

Justificación del tema y planteamiento del problema

En los *Cozy Games*, elementos como la personalización de entornos y personajes, las actividades como la pesca, la agricultura o la construcción de lugares como casas o espacios naturales, aparecen de manera frecuente como un rasgo esencial de este género. Si bien estos rasgos son identificados como esenciales, todavía no se ha estudiado en profundidad cómo estas actividades operan como el posible interés central de la experiencia de usuario, y no solo como un acompañamiento estético. Al respecto, Kelly Boudreau (2024) propone que los *Cozy Games* se caracterizan por una jugabilidad de baja exigencia, con controles simples y entornos de bajo riesgo que favorecen experiencias de juego relajadas y accesibles.

En este contexto, analizar los factores que influyen en la preferencia por este tipo de videojuegos entre jugadores pertenecientes a la Generación Z (aquellas personas nacidas entre los años 1995 y 2010) resulta relevante por al menos dos razones principales. En primer lugar, permite aproximarse a la comprensión de las motivaciones y expectativas de una generación que, en muchos casos, suele buscar experiencias radicalmente distintas a los géneros competitivos tradicionales tales como los *shooters* (videojuegos de disparos) o *MOBAs* (videojuegos de estrategia en equipos en línea). En segundo lugar, el estudio puede aportar información útil para el campo del diseño y desarrollo de videojuegos, al ofrecer datos

que contribuyan a comprender qué elementos del diseño de los *Cozy Games* son percibidos como más atractivos por los jugadores jóvenes pertenecientes a la Generación Z.

Si bien diversos autores, tales como Campbell (2022), Waszkiewicz y Bakun (2020) y Boudreau (2024) han estudiado las características que definen al género *Cozy Games*, todavía existe un espacio de investigación respecto de cómo estos elementos son percibidos y valorados por los jugadores, particularmente dentro de grupos generacionales específicos (Generación Z en este caso). En este sentido, resulta adecuado explorar qué factores del diseño y de la experiencia de juego aparecen asociados a la preferencia por este género dentro del público perteneciente a la Generación Z.

A partir de estas consideraciones, la presente investigación se desarrolla en torno a la siguiente pregunta: ¿A qué factores del diseño y de la experiencia de juego se debe la preferencia de los jugadores de la Generación Z por el género Cozy Games?

Objetivos

El objetivo general de este estudio es analizar los factores de diseño y percepciones emocionales asociadas a la preferencia del género *Cozy Games* en jugadores pertenecientes a la Generación Z.

Objetivos específicos:

A) Identificar los elementos de diseño, tales como la estética visual, la sonoridad y las mecánicas de simulación, que los jugadores de la Generación Z valoran en los *Cozy Games*.

B) Explorar la relación entre la libertad de personalización, la estética visual y las percepciones de relajación e inmersión reportadas por los jugadores pertenecientes a la Generación Z durante la experiencia de juego.

Hipótesis

La preferencia por el género *Cozy Games* entre los jugadores pertenecientes a la Generación Z se relaciona con la presencia de una estética visual y mecánicas de interacción accesibles que favorecen experiencias de personalización y exploración estética, elementos que pueden asociarse con la generación de estados de relajación durante la experiencia de juego.

Estado del arte

Se han realizado investigaciones sobre los elementos que componen el género y como estos son percibidos por los jugadores. Estos son algunos de los antecedentes que hay sobre estas investigaciones.

En primer lugar, Yee y Sng (2022) llevaron a cabo un estudio cualitativo en Singapur con entrevistas semiestructuradas a 17 jugadores de *Animal Crossing: New Horizons* de entre 18 y 34 años para comprender por qué este título fue tan popular durante la pandemia de COVID-19. Basados en la teoría de la autodeterminación, concluyeron que el juego complació de manera efectiva las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación, factores que explican parte de su éxito en un contexto de aislamiento.

Por su parte, Önnberg (2024) desarrolló la investigación "*Cozy games and their impact: An exploration study of coziness in games"* en la Universidad de Skövde, en Suecia, con el objetivo de explorar cómo los jugadores definen y experimentan la "*coziness*" en los videojuegos. La autora utilizó un diseño mixto con predominio cualitativo, aplicando un cuestionario en línea a 19 participantes y realizando 6 entrevistas semiestructuradas con jugadores reclutados en comunidades de *Reddit* y *Discord*. El análisis temático reveló tres ejes principales: elementos *Cozy* (ritmo autónomo, baja violencia, posibilidades de expresión, estética y sonido relajantes), emociones y necesidades (sensación de calma, confort y conexión emocional) y factores externos (contexto físico y social del jugador). El estudio concluye que los *Cozy Games* se eligen por su capacidad de generar relajación, socialización y autorrealización.

Finalmente, Kaczmarek et al. (2025) realizaron un análisis que integró 17 estudios sobre cambios en el tiempo de juego y 22 estudios sobre la relación entre jugar y el bienestar durante la pandemia, con 19.752 participantes de distintos países. Los resultados mostraron que, en general, la gente jugó un poco más durante ese período, pero que la cantidad de tiempo que se pasaba jugando no parecía afectar el bienestar de manera significativa. Los autores concluyen que lo importante no es cuánto se juega, sino la función social y emocional del juego, lo que respalda la idea de que géneros como los juegos *Cozy* son populares por la experiencia que ofrecen, más que por la duración del juego.

Marco teórico

El saber cómo identificar un videojuego del género *Cozy* se ha vuelto un enigma en la industria de los videojuegos. Un punto de partida fundamental para comenzar a intentar descifrar esta complejidad se encuentra en la propuesta de Daniel Cook y sus colaboradores (2018), quienes explican la experiencia *Cozy* a través de tres elementos vinculados entre sí: la seguridad, la abundancia y la suavidad. Según su planteo para estos tres elementos, la

seguridad se establece no solo por la ausencia de violencia explícita, sino por la falta de amenazas inminentes o pérdidas irreversibles que suelen penalizar al jugador en otros géneros. Esta estructura permite que el jugador se sienta cómodo al explorar su propia vulnerabilidad y capacidad expresiva, eliminando las consecuencias negativas del error y por lo tanto derivando en un incremento mantenido de una sensación de bienestar y refugio.

Siguiendo con la propuesta de Daniel Cook y colaboradores (2018), aparece el concepto de la abundancia. Este concepto sostiene que las necesidades mecánicas básicas del jugador, tales como la obtención de alimento o el acceso a un refugio, ya se encuentran satisfechas de antemano o su obtención no representa un conflicto real de estrés para el jugador. Esta resolución previa de las urgencias de supervivencia es lo que habilita un espacio mental donde el usuario puede centrarse en otras necesidades, focalizadas principalmente en la creatividad individual, el fortalecimiento de las relaciones sociales virtuales y la valoración de la estética.

Finalmente, el tercer elemento de este modelo propuesto por Cook y colaboradores (2018) se define como la suavidad, la cual actúa como el puente entre la mecánica y la percepción sensorial, ya que se manifiesta a través de elementos estéticos y visuales que reflejan la abundancia y la seguridad mencionadas, transmitiendo una calma profunda y funcionando como un mecanismo que ayuda a reducir el estrés cotidiano.

Otro concepto que se menciona con frecuencia tanto en la presente investigación como en los *Cozy Games* es el de relajación o estado de relajación, el cual Cook y colaboradores (2018) lo exponen como el estado que los jugadores presentan a través de distintas actividades repetidas y de bajo riesgo debido a su familiaridad. Estas actividades acostumbran a ser seguras ya que no causarán peligro, suelen ser previamente conocidas por el jugador quien sabe que esta actividad no le llevará tiempo, trabajo o recursos repentinos y que tiene un bajo coste mental, ya que liberan la mente para trabajar en otro tipo de preocupaciones más sutiles. Algunos ejemplos de este tipo de actividades pueden ser dar un paseo por un camino familiar, realizar una búsqueda de recursos como diamantes o bayas, o cosechar y plantar cultivos.

Otros autores realizaron investigaciones que ofrecen una mirada más diversa sobre el género. De Pan y Bosman (2024) identifican en su informe una aparente paradoja que es vital para entender el atractivo actual del género: aunque gran parte de los juegos considerados *Cozy* se sostienen sobre mecánicas accesibles, historias sencillas y amigables y un estilo visual relajante, no es inusual que estos títulos integren narrativas de una complejidad emocional elevada o temáticas existenciales densas. Como ejemplo de esto, los autores proponen dos videojuegos: *Spiritfarer* (Thunder Lotus, 2020) y *Gris* (Normada Studio, 2018). En *Spiritfarer* se cuenta la historia de Stella, una joven encargada de ayudar a personas recientemente fallecidas a “cruzar al otro lado”, atendiendo sus necesidades y

peculiaridades individuales. Durante este proceso, los fallecidos le revelan sus secretos y sentimientos más íntimos a Stella, logrando así conocerlos un poco más en profundidad. Por otro lado, en *Gris*, al igual que en *Spiritarer*, también se aborda el tema de la muerte. En este videojuego, el jugador se pone en la piel de Gris, una joven que se enfrenta a una pérdida y a quien tenemos que guiar a través de entornos pintados, cada uno con una combinación de colores específica: desde desiertos rojos y bosques verdes hasta un océano azul oscuro, donde cada escenario simboliza diferentes etapas de su proceso de duelo, incluyendo frecuentes altibajos.

Esta aparente paradoja propuesta por De Pan y Bosman (2024) sugiere que la preferencia de los jóvenes no responde únicamente a una búsqueda de simplicidad, sino también a una posible forma de procesar temas profundos. Los autores sostienen que la seguridad psicológica que ofrece el diseño *Cozy* es lo que permite al jugador procesar emociones difíciles. En un juego convencional, el miedo a perder o el estrés de la competencia bloquean la capacidad de reflexión. En cambio, al eliminar el castigo, estos juegos permiten que temas densos se vuelven transitables. Títulos como *Spiritfarer* o *Gris* utilizan metáforas visuales y mecánicas suaves para abordar la muerte o la depresión. Esto permite que los jugadores exploren estas realidades a su propio ritmo, sintiendo que tienen el control sobre la situación.

En una línea complementaria, Waszkiewicz y Tymińska (2024) sostienen que el concepto de lo *Cozy* es lo suficientemente amplio como para abarcar una gran variedad de títulos que pueden pertenecer simultáneamente a múltiples subgéneros tradicionales. Según su perspectiva, si bien la estética acogedora es el rasgo distintivo que permite al jugador reconocer estos juegos a primera vista, la experiencia real puede variar entre la simulación de la vida cotidiana, la exploración de mundos fantásticos o la aventura narrativa. En conjunto, las perspectivas de estos autores demuestran que existe un consenso general en torno a ciertos rasgos visuales y de diseño.

Más allá de cómo se defina técnicamente el género, el interés del presente trabajo de investigación es indagar en si elementos como por ejemplo las mecánicas sencillas, la falta de presión o la estética relajada influyen realmente en la preferencia de la Generación Z. El objetivo es identificar cuáles de estos factores son los que determinan la preferencia hacia los *Cozy Games* frente a otras opciones del mercado.

Marco metodológico

Este estudio responde a un diseño de enfoque mixto, con predominio cualitativo y de carácter exploratorio-descriptivo (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018). A partir de la pregunta de investigación ¿A qué factores del diseño y de la experiencia de juego se debe

la preferencia entre los jugadores de la Generación Z por el género *Cozy Games*?, se buscó identificar y analizar los componentes específicos que influyen en la valoración de estos títulos por parte de dicho grupo generacional.

El análisis se orientó a identificar patrones de percepción que emergen de la experiencia directa de los participantes con los videojuegos evaluados y capturando la valoración real de los jugadores respecto de distintos elementos del diseño, tales como la estética, las mecánicas y la experiencia general de juego.

El componente cualitativo del estudio reside en la naturaleza de los datos recolectados: las percepciones subjetivas, los estados de ánimo y los juicios de valor que los participantes reportaron sobre su experiencia de juego tales como la sensación de relajación, la conexión con el entorno o la valoración de la estética. Estos datos de carácter cualitativo fueron capturados mediante escalas de medición estructuradas.

En este marco, los participantes interactuaron con títulos seleccionados del género *Cozy* que presentan distintas características de diseño. A partir de esta experiencia, se recolectaron datos mediante una encuesta que permitió registrar tanto valoraciones cuantitativas como percepciones subjetivas sobre los distintos componentes del videojuego perteneciente al género *Cozy*.

Este diseño metodológico permitió describir las tendencias de preferencia dentro de la muestra analizada e identificar qué elementos del diseño aparecen con mayor frecuencia asociados a una experiencia positiva de juego. Si bien el estudio no buscó establecer relaciones causales entre variables, sí permitió explorar la forma en que distintos aspectos del diseño son percibidos y valorados por los jugadores de la Generación Z en el contexto del género *Cozy Games*.

Diseño del experimento

Para explorar qué características de los *Cozy Games* motivan la elección de este género por los jóvenes de la Generación Z, se seleccionaron tres títulos reconocidos del género, los cuales fueron *The Sims 4* (Electronic Arts, 2014), *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), *A Little To The Left* (Max Inferno, 2022) y un prototipo propio adaptado para la presente investigación; *Hecho En Argentina* (Julieta Antonowicz, 2026). Se formaron cuatro grupos independientes entre un total de 30 participantes con una cantidad aleatoria de personas para cada grupo, de edades de entre 18 y 30 años del Gran Buenos Aires (GBA); a cada grupo se le asignó uno de los juegos de manera aleatoria.

Cada participante jugó durante 30 minutos, y a continuación se le aplicó una encuesta estructurada (Ver Anexo 1) con escalas de Likert (1–5), preguntas de opción múltiple y

dicotómicas, destinada a medir la influencia de factores como personalización, estética, mecánicas de juego, dificultad y ritmo de sesión.

Población y muestra

La población objetivo fueron personas de 18 a 30 años residentes del Gran Buenos Aires. La muestra fue de 30 participantes, con una cantidad aleatoria de participantes por cada título, con una asignación aleatoria al juego correspondiente.

- Criterios de inclusión: Tener entre 18 y 30 años. Disponibilidad para jugar durante 30 minutos de forma asincrónica. Contar con acceso a una computadora con conexión a internet. Poder participar en un entorno tranquilo y sin interrupciones.

- Criterios de exclusión: Ser menor de edad y/o no formar parte de la Generación Z. No contar con acceso a una computadora y/o con conexión a internet. No poder completar la sesión de juego y encuesta en las condiciones indicadas.

Instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos se llevó a cabo mediante la implementación y distribución de una encuesta diseñada a través de la plataforma *Google Forms*, pensada con un enfoque mixto para capturar la complejidad de la experiencia del usuario. Se utilizaron preguntas de opción múltiple y preguntas dicotómicas para obtener una visión detallada de la experiencia del usuario y escalas de Likert de cinco puntos (1–5), donde 1 representaba una influencia nula y 5 una influencia máxima, con el fin de medir la influencia percibida de cada elemento del juego, intención de volver a jugar, satisfacción e identificación con el avatar en caso de contar con uno (Ver Anexo 1).

A continuación, se explican los cuatro videojuegos elegidos para el experimento.

Videojuego 1 - The Sims 4 (Electronic Arts, 2014)

Figura 1

Captura de pantalla del videojuego The Sims 4 en la pantalla de construcción y decoración.



Nota. En esta figura se puede comprender la visión que tiene el jugador a la hora de construir y decorar su hogar dentro del videojuego. Captura de pantalla realizada por el autor (2025).

The Sims 4 es un videojuego de simulación social y de vida que permite al jugador crear y controlar personajes denominados "Sims" en un entorno virtual dinámico. Su jugabilidad se centra en la creación detallada de personajes, la construcción y decoración de hogares y la gestión de necesidades básicas de una persona real tales como comer, ir al baño, ducharse, dormir o el desarrollo de relaciones interpersonales. No cuenta con un objetivo final definido o condiciones de victoria, lo que le otorga al usuario una autonomía total sobre la narrativa.

Videojuego 2 - Stardew Valley (ConcernedApe, 2016)

Figura 2

Captura de pantalla del videojuego Stardew Valley en la pantalla de creación y personalización del personaje.



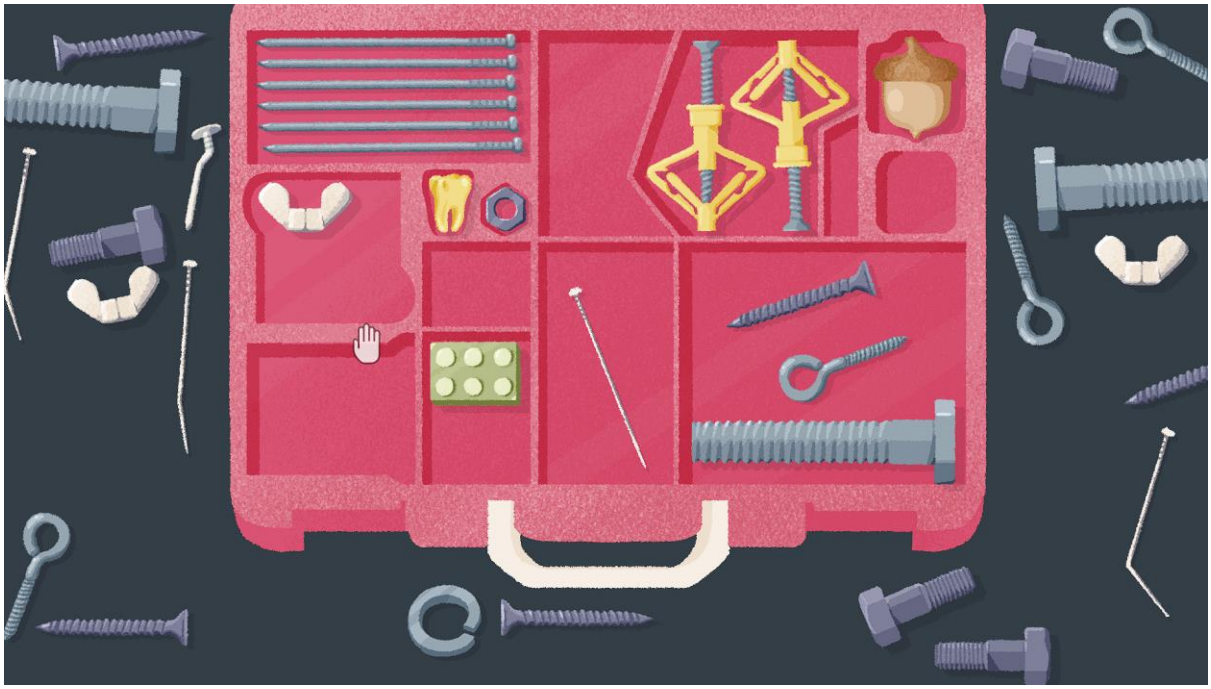
Nota. En la figura se puede ver cómo funciona la personalización del personaje junto con la elección del lugar donde vivir. Captura de pantalla realizada por el autor (2025).

Este videojuego de simulación de vida y agricultura presenta una estética de arte en píxeles o también conocida como *pixel-art* que evoca nostalgia y simplicidad. Los jugadores asumen el rol de un personaje que hereda una granja en ruinas, debiendo realizar tareas de cultivo, minería, pesca y socialización con los habitantes de un pueblo cercano. Aunque incluye un sistema de progresión, el juego se caracteriza por la ausencia de castigos severos y un ritmo que el jugador puede controlar, siendo un ejemplo clave de las mecánicas de gestión relajada.

Videojuego 3 - A Little To The Left (Max Inferno, 2022)

Figura 3

Captura de pantalla del videojuego A Little To The Left en la pantalla del nivel diez del capítulo tres.



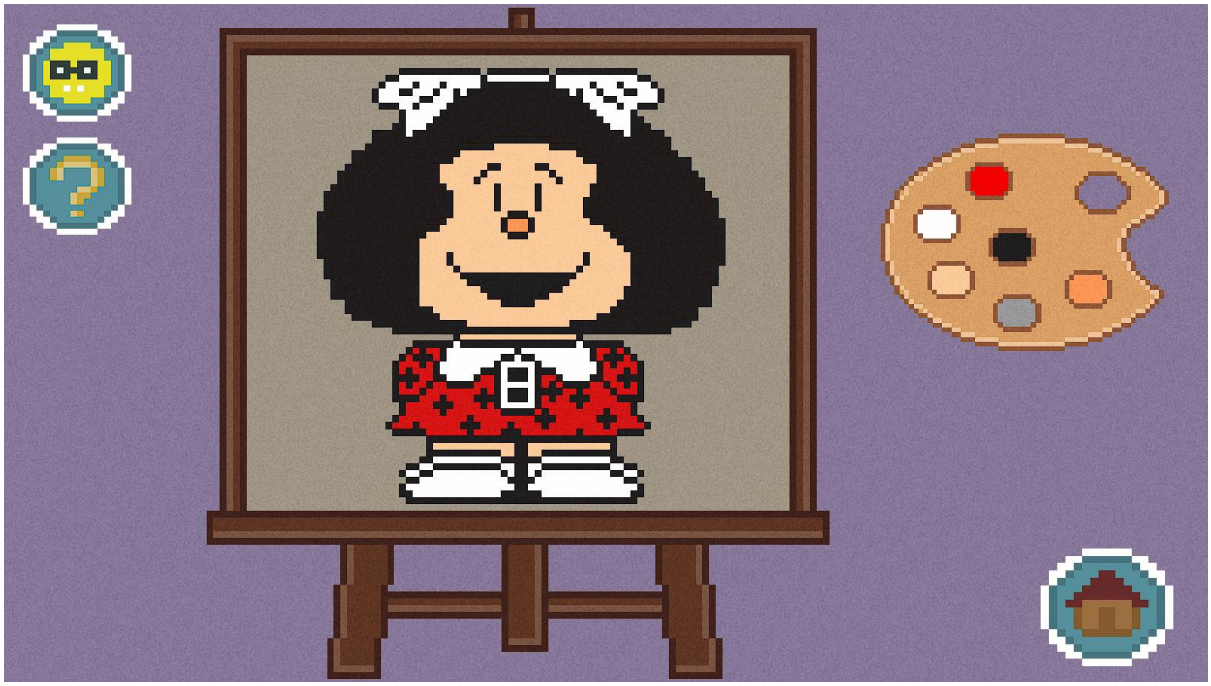
Nota. La figura nos muestra uno de los tantos niveles del videojuego, con elementos que el jugador tiene que ordenar dentro de la caja acomodando las diferentes formas. Captura de pantalla realizada por el autor (2025).

Es un videojuego de rompecabezas centrado en la organización y el orden de objetos cotidianos. A diferencia de los rompecabezas tradicionales que pueden generar frustración, este título utiliza una estética suave, sonidos ambientales satisfactorios y múltiples soluciones para un mismo acertijo.

Videojuego 4 - Hecho En Argentina (Julieta Antonowicz, 2026)

Figura 4

Captura de pantalla del videojuego Hecho En Argentina en la pantalla del nivel "Largometraje Animado".



Nota. En la figura podemos observar la interfaz del videojuego en el nivel “Largometraje Animado”, donde hay que pintar a *Mafalda*. Captura de pantalla realizada por el autor (2026).

En este título el jugador descubre los inventos más icónicos hechos por argentinos mediante mecánicas simples y dinámicas tales como pintar, armar y ordenar, acompañados del elemento audiovisual que transmite tranquilidad, placer y satisfacción. Cada nivel presenta un invento nacional distinto tales como la birome, el colectivo, la huella digital o el sifón.

Procedimiento

1. Reclutamiento: se realizó una convocatoria para participar de la experiencia mediante redes sociales tales como *Discord*, *Instagram* y *WhatsApp*.

2. División de grupos: los participantes fueron divididos en cuatro grupos de forma aleatoria.

3. Asignación de grupos: a cada participante se le asignó aleatoriamente uno de los cuatro juegos.

4. Sesión de juego: los participantes jugaron el título asignado durante 30 minutos en un entorno tranquilo y sin interrupciones.

5. Recolección de datos: inmediatamente después completaron la encuesta brindada.

Aspectos éticos

Para realizar la encuesta el participante accedió previamente a los términos del consentimiento informado adaptado a la naturaleza de la investigación previo a la realización de la misma (Ver Anexo 2).

Resultados

Luego de que los 30 participantes hayan jugado al título asignado de forma aleatoria durante por lo menos 30 minutos, se les pidió que completaran un formulario (ver Anexo 1) mediante *Google Forms*. A continuación, se presentan los resultados de dicha encuesta.

Resultados sociodemográficos

La primera parte de esta encuesta nos da a conocer los resultados sociodemográficos y qué videojuego tuvieron que jugar.

- Edad: La mayoría de los encuestados se encuentran en un rango de entre 21 y 25 años (90%) con un pico en los 21 años (30%), mientras que el resto de los encuestados tienen entre 26 y 29 años (10%).

- Género: De los 30 encuestados, el 76,7% se identifica con el género masculino, mientras que el 23,3% restante se identifica con el género femenino.

- Videojuego asignado de manera aleatoria: Del total de los encuestados, el 31% jugó a *Los Sims 4*, a un 23% le tocó jugar al *Stardew Valley*, a un 23% se le asignó el *A Little To The Left* y al 23% restante se le pidió que jugara a *Hecho En Argentina*.

Resultados de experiencia previa

La siguiente parte de la encuesta se realizó con el fin de observar y conocer la experiencia previa del encuestado tanto con el género como con el título asignado.

- Experiencia con el título: Entre los 30 encuestados, la mitad (50%) dicen haber jugado previamente al título asignado, mientras que la otra mitad (50%) dice no haber jugado previamente al título asignado.

- Experiencia con el género: Los siguientes resultados reflejan la frecuencia con la cual los encuestados juegan videojuegos del género.

Nunca: El 13,3% de los encuestados dicen nunca jugar videojuegos del género *Cozy*.

Rara vez: El 36,7% de los encuestados dicen jugar rara vez videojuegos del género *Cozy*.

A veces: El 43,3% de los encuestados dicen jugar a veces videojuegos del género *Cozy*, siendo esta la opción más elegida.

Frecuentemente: El 6,7% de los encuestados dicen jugar frecuentemente videojuegos del género *Cozy*.

Muy frecuentemente: Ningún encuestado (0%) dice jugar muy frecuentemente videojuegos del género *Cozy*.

Resultados de cómo se perciben los distintos elementos del juego del género

En esta parte de la encuesta se muestran los resultados que dan a conocer cómo se perciben y la influencia de los distintos elementos del género *Cozy*.

A continuación, se presentan los distintos gráficos que arrojan los resultados de la percepción directa del jugador sobre los elementos centrales de la experiencia de juego. El objetivo fue identificar qué aspectos de la jugabilidad del género *Cozy* son considerados más importantes por los mismos jugadores y, simultáneamente, cuáles resultaron ser más influyentes en la experiencia de la sesión de juego.

Gráfico 1.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

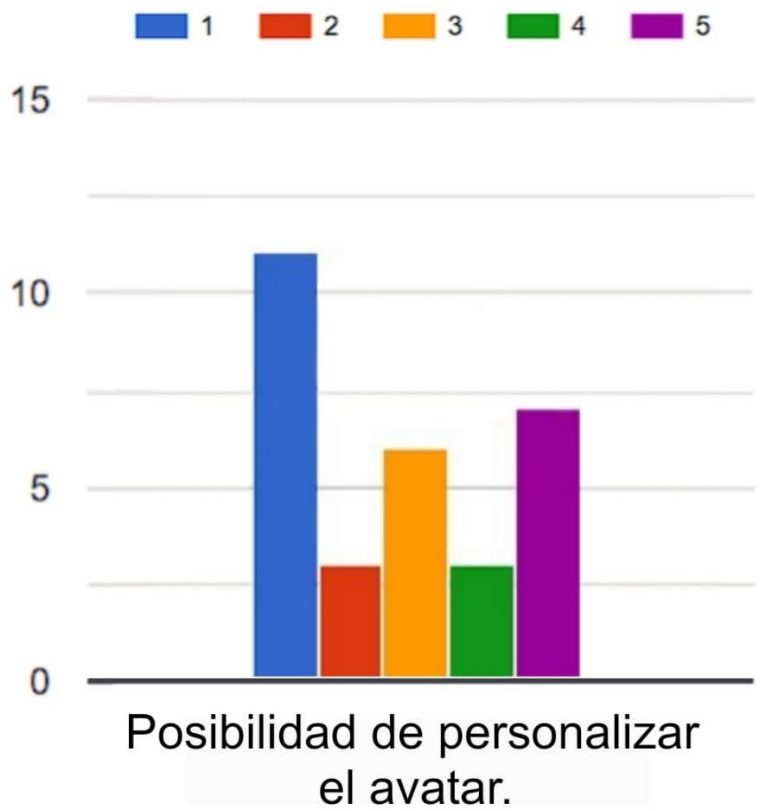


Gráfico 2.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

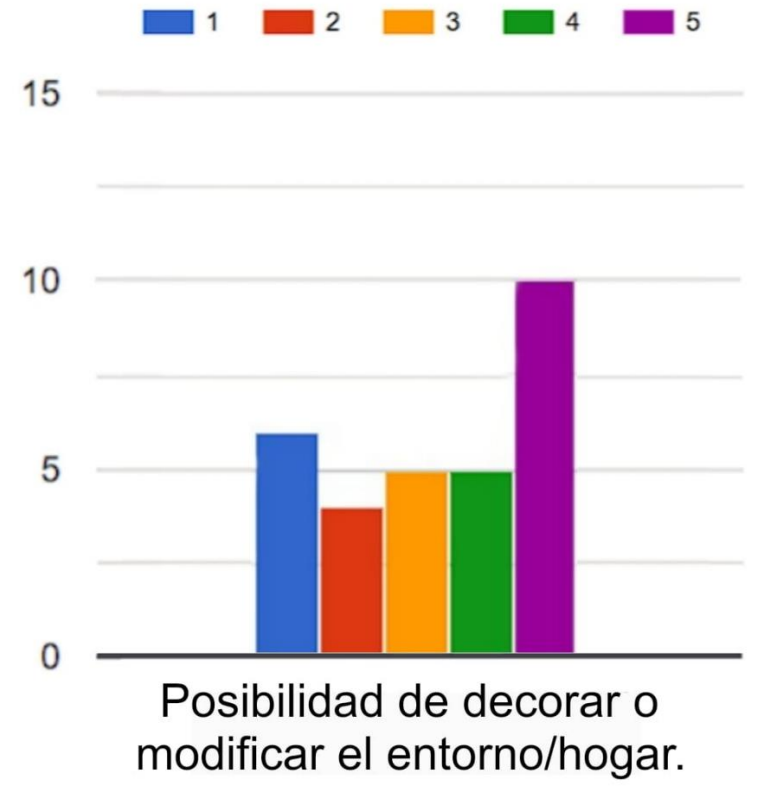


Gráfico 3.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

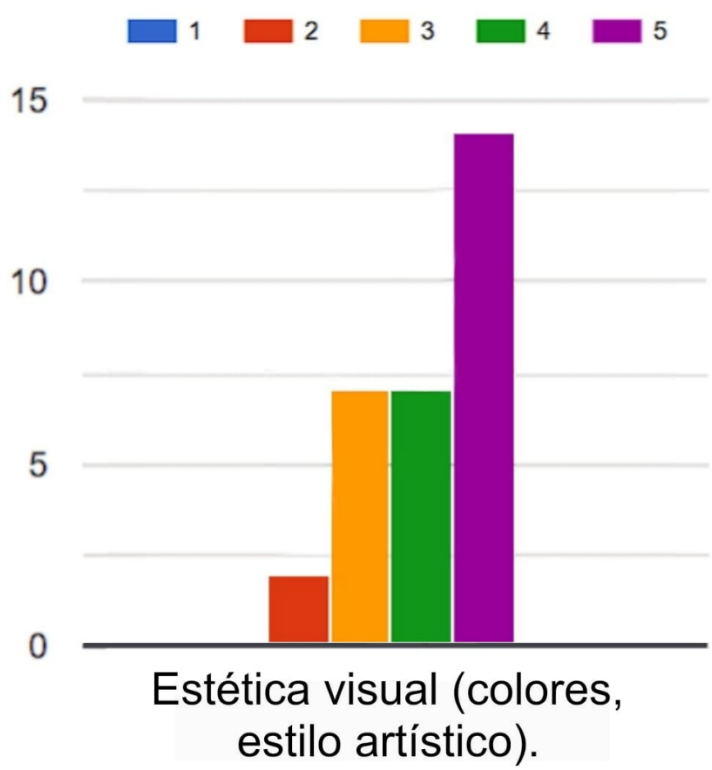


Gráfico 4.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

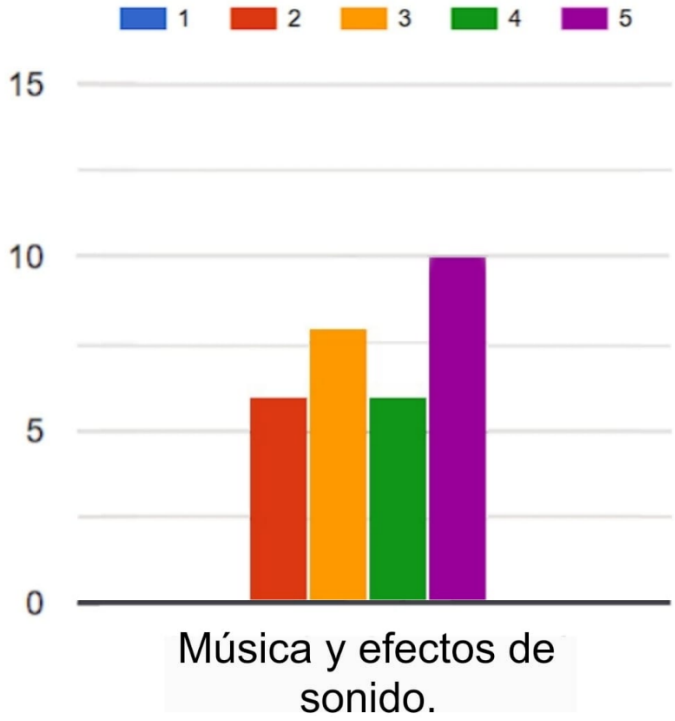


Gráfico 5.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

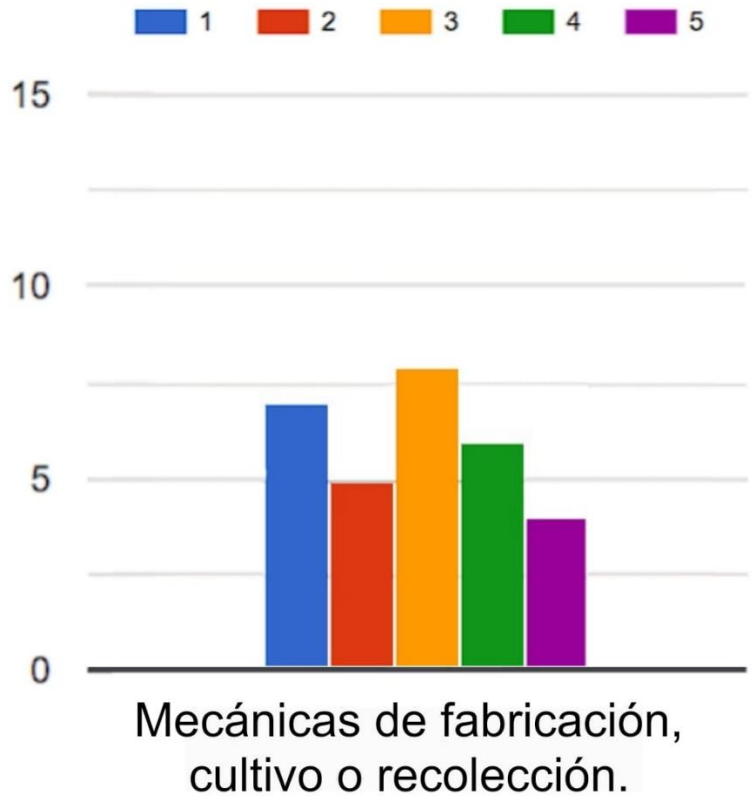


Gráfico 6.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

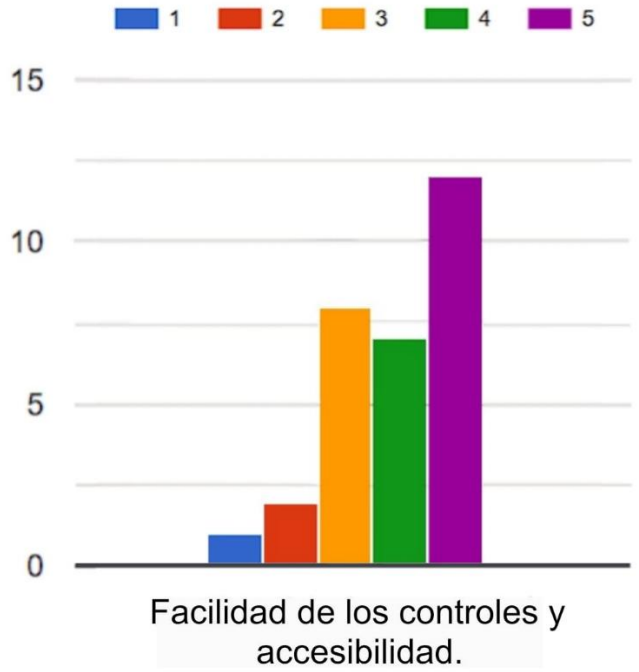


Gráfico 7.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

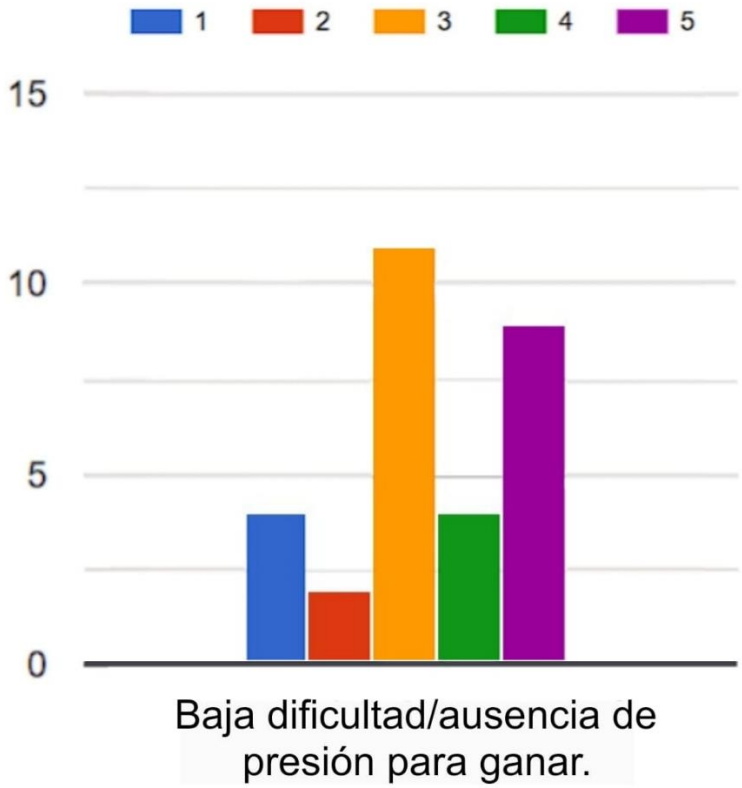


Gráfico 8.

Cuánto influyó cada elemento en la experiencia del encuestado, donde 1 es nada influyente y 5 es muy influyente.

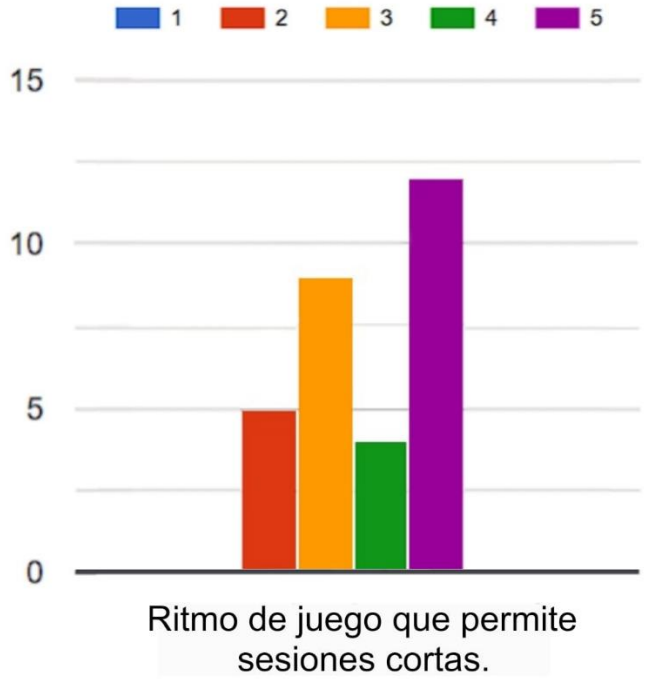


Gráfico 9.

Cómo fueron las emociones y experiencia del encuestado, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo.

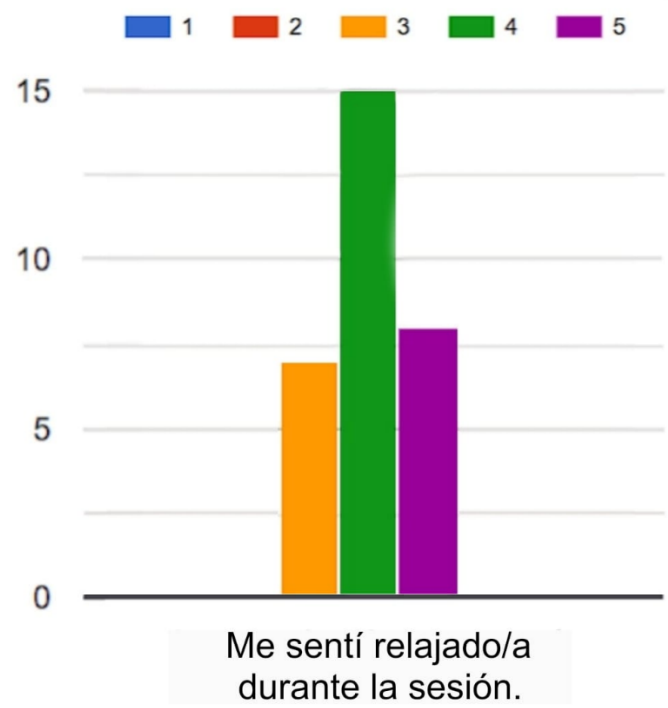


Gráfico 10.

Cómo fueron las emociones y experiencia del encuestado, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo.

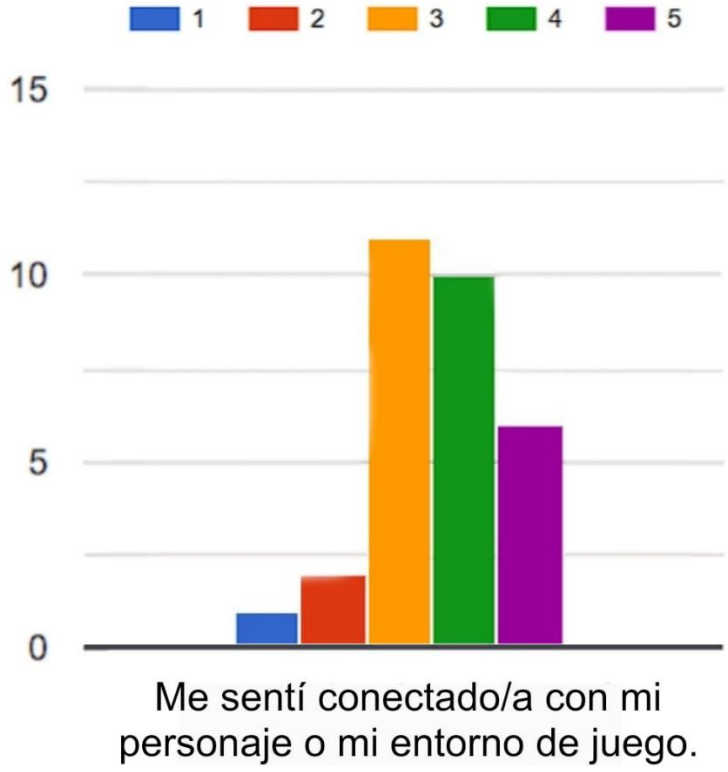


Gráfico 11.

Cómo fueron las emociones y experiencia del encuestado, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo.

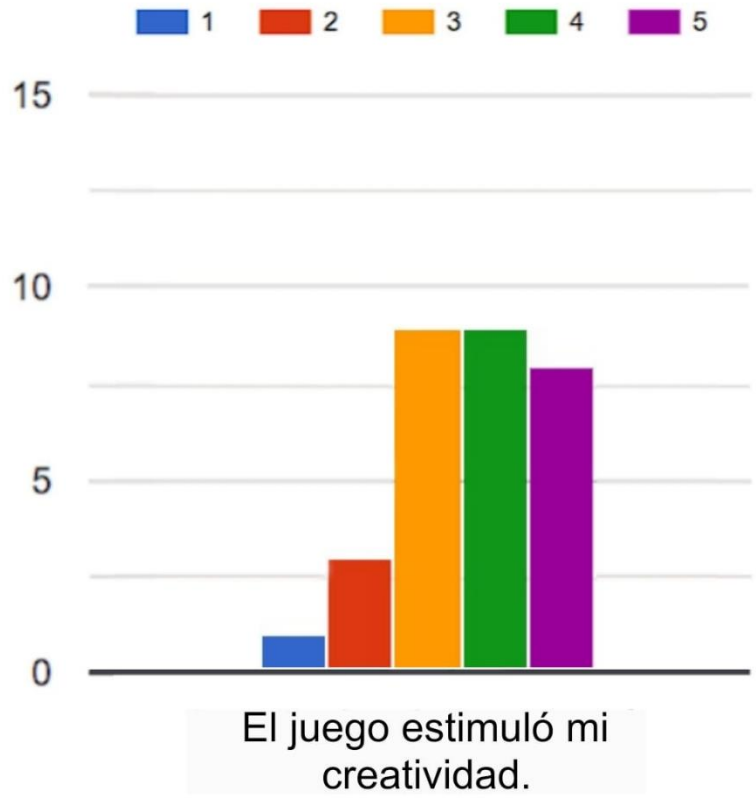


Gráfico 12.

Cómo fueron las emociones y experiencia del encuestado, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo.

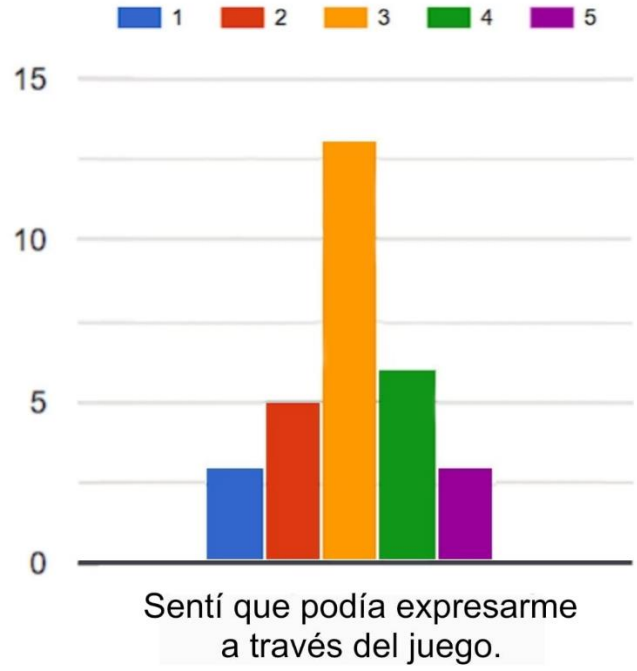


Gráfico 13.

Cómo fueron las emociones y experiencia del encuestado, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo.

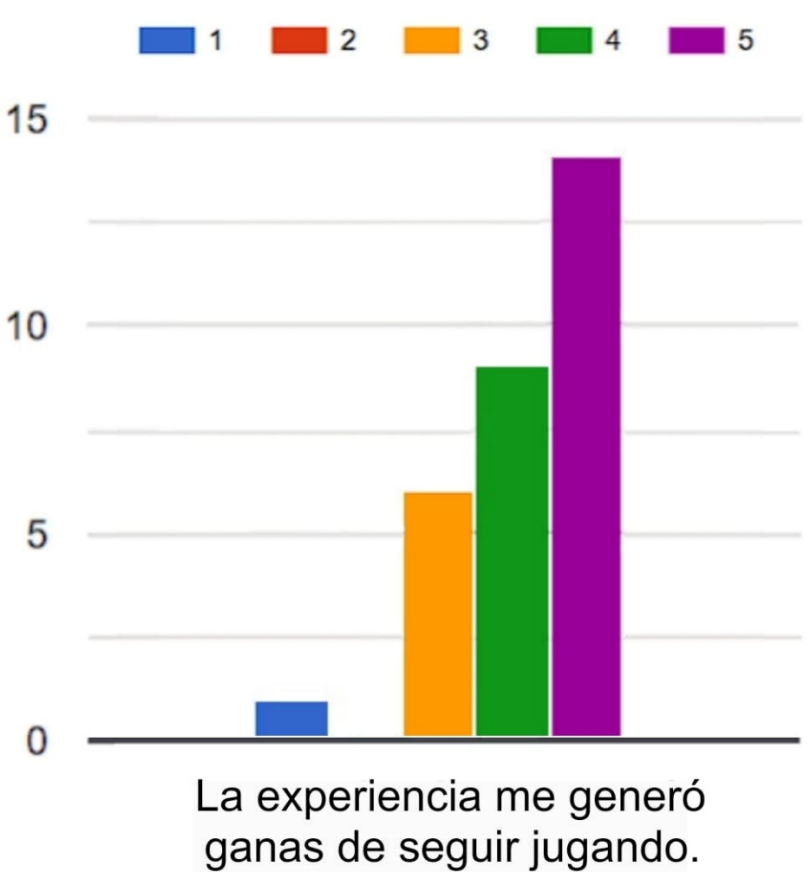


Gráfico 14.

Los elementos más importantes en la experiencia del encuestado.



Análisis de los resultados y discusión

Los resultados presentados en los gráficos 1 a 8 permiten observar cuáles fueron los elementos percibidos como más y menos influyentes por los participantes de la muestra pertenecientes a la Generación Z. A partir de estos datos es posible identificar una jerarquía de preferencias dentro del grupo analizado, donde algunos componentes del diseño de los videojuegos del género *Cozy* recibieron valoraciones más altas que otros, lo que podría revelar que el atractivo del género no es uniforme, sino que se apoya en pilares sensoriales específicos.

El elemento que los participantes identificaron como más influyente, con una puntuación máxima de 5, fue la estética visual (colores y estilo artístico), la cual alcanzó la mayor cantidad de respuestas positivas (14 respuestas) en comparación con los demás elementos. Este resultado indica que, dentro de la muestra estudiada, los aspectos visuales ocupan un lugar central en la valoración de la experiencia de juego. Esta tendencia resulta consistente con el elemento de suavidad propuesto por Cook y cols. (2018), lo que permite interpretar que los componentes visuales transmiten una sensación de calma y confort dentro de la experiencia del jugador.

En cuanto a la jugabilidad, el ritmo de juego que permite sesiones cortas y la facilidad de los controles y accesibilidad se posicionaron como factores de gran impacto dentro de la muestra, con picos significativos de 12 respuestas en la puntuación 5. Este resultado sugiere que, para los participantes analizados, la accesibilidad no solo funciona como una característica técnica del diseño, sino también como un elemento que facilita la interacción con el juego y reduce posibles barreras de aprendizaje. Al no requerir la memorización de combinaciones complejas de botones ni presentar castigos severos por errores mecánicos, el usuario puede interactuar con el sistema de juego de manera más fluida, lo que podría contribuir a una experiencia percibida como más cómoda o relajada. Del mismo modo, la música y los efectos de sonido mostraron una influencia notable, con un total de 10 respuestas en el nivel 5, lo que coincide con la idea planteada por Önnberg (2024), sugiriendo que la experiencia *Cozy* se construye como un espacio sensorial envolvente, donde el estímulo auditivo complementa la validación visual de un entorno libre de amenazas.

Por otro lado, resulta relevante observar la evaluación de la baja dificultad o ausencia de presión para ganar. Si bien Cook y cols. (2018) describen este rasgo como una característica definitoria del género, en los resultados obtenidos este elemento presentó su mayor concentración de respuestas en la puntuación 3 (11 respuestas), indicando una influencia moderada, en contraste con la puntuación 5 alcanzada por la accesibilidad. Esta diferencia sugiere que, dentro de la muestra analizada, el jugador valora más la facilidad de

interacción (controles) que la total ausencia de desafío, lo que podría indicar que, un desafío o meta ligera es bienvenida, siempre que el sistema de juego sea fluido.

En relación con las actividades dentro del juego, la posibilidad de decorar o modificar el entorno u hogar mostró una influencia considerable, con una concentración de respuestas que alcanzó su pico en el nivel 5 (10 respuestas). Este resultado coincide con el concepto de abundancia propuesto por Cook y cols. (2018), según el cual el jugador, al no encontrarse bajo presiones constantes de supervivencia o competencia, puede dedicar su atención a actividades creativas o de personalización del entorno. En contraste, las mecánicas de fabricación, cultivo o recolección presentaron una distribución de respuestas más variada, con un pico en el nivel 3 e incluso una cantidad significativa en el nivel 1. Esta diferencia podría indicar que, dentro de la muestra estudiada, el interés no se centra tanto en la repetición de tareas mecánicas, sino en los resultados creativos o estéticos que dichas actividades permiten alcanzar.

Por su parte, la posibilidad de personalizar el avatar fue el elemento con menor influencia percibida, con un pico de 11 respuestas en el nivel 1. Para interpretar este resultado es necesario considerar que los videojuegos *A Little To The Left* y *Hecho En Argentina* no cuentan con el elemento de personalización de personaje o avatar, lo cual podría haber influido en las respuestas obtenidas. Aun teniendo en cuenta esta limitación, los resultados sugieren que, para los participantes de este estudio, el atractivo del género se vincula en mayor medida con la ambientación general, la estética y el ritmo de juego que con la identidad específica del personaje controlado.

Por otro lado, los resultados presentados en los gráficos 9 a 13, relacionados con la evaluación de las emociones y los efectos posteriores a la sesión de juego, muestran tendencias que refuerzan el aspecto emocional asociado al género *Cozy*. La afirmación con mayor nivel de acuerdo fue “La experiencia me generó ganas de seguir jugando”, con un pico máximo en el nivel 5 (14 respuestas). Este resultado indica un alto nivel de satisfacción con la experiencia de juego entre los participantes de la muestra y puede explicarse con lo planteado por Yee y Sng (2022), quienes sugieren que el éxito de estos títulos puede deberse a su capacidad para satisfacer necesidades psicológicas, tales como la autonomía y la competencia dentro de entornos de baja presión.

En sintonía con esto, la afirmación “Me sentí relajado/a durante la sesión” obtuvo una valoración predominantemente positiva, con un pico de 15 respuestas en el nivel 4. Este resultado puede traducirse con lo planteado por Önnberg (2024), quien identifica la sensación de calma como uno de los ejes centrales de la experiencia *Cozy*, y con el concepto de seguridad descrito por Cook y cols. (2018), según el cual la ausencia de amenazas o castigos severos puede favorecer una experiencia de juego percibida como relajante.

Si bien en el estudio no se midió de manera directa la relación causal entre los distintos elementos del diseño y las emociones reportadas por los jugadores, resulta relevante observar que, dentro de la muestra, la estética visual fue el elemento de diseño más valorado y, al mismo tiempo, la sensación de relajación obtuvo niveles de acuerdo elevados en la evaluación emocional. Esta coincidencia resulta consistente con los planteamientos teóricos de Cook y cols. (2018), quienes describen cómo los componentes visuales suaves y armoniosos suelen asociarse con experiencias de calma dentro del género *Cozy*.

Por otra parte, las afirmaciones “Me sentí conectado/a con mi personaje o mi entorno de juego” y “El juego estimuló mi creatividad” mostraron niveles de acuerdo sólidos, concentrados en los niveles 3 y 4 (con picos de 11 respuestas en el nivel 4 para ambas). Estos resultados podrían interpretarse con la calma que generan, ya que, al no existir presiones intensas dentro del sistema de juego, el jugador puede dedicar su atención a actividades asociadas con la exploración, la creatividad o la autoexpresión.

En contraste, la afirmación “Sentí que podía expresarme a través del juego” presentó un pico de respuestas más moderada de 13 respuestas en el nivel 3. Esto sugiere que, si bien el género puede estimular procesos creativos, la autoexpresión no aparece como el factor principal que motiva la experiencia de juego dentro de la muestra analizada. En cambio, los resultados indican que los efectos más destacados reportados por los participantes fueron la sensación de relajación durante la sesión de juego y el deseo de continuar jugando después de la experiencia.

Finalmente, los resultados presentados en el gráfico 14 permiten identificar los elementos que los participantes señalaron como más importantes para su experiencia general, lo que posibilita establecer una jerarquización de los componentes que definen el atractivo del género dentro de la muestra analizada.

En este gráfico, la estética visual se destacó como el factor principal con un 80% de las menciones. Este resultado podría afirmar aún más la importancia de los componentes estéticos que transmiten calma y reducen el estrés cotidiano.

En segundo y tercer lugar de importancia se ubicaron la música y el sonido con un 56,7% y las mecánicas principales con un 50%. Esta distribución sugiere que, dentro de la muestra analizada, si bien la jugabilidad constituye un componente fundamental de la estructura del videojuego, los elementos sensoriales parecen ocupar un lugar central en la valoración de la experiencia.

Asimismo, la personalización y el ritmo de sesiones cortas obtuvieron ambos un 33,3% de las menciones. Estos resultados se pueden relacionar con la idea planteada por Boudreau (2024), donde la facilidad de interacción y la posibilidad de adaptar el tiempo de juego a la rutina cotidiana pueden influir en la preferencia de los jugadores por este tipo de experiencias.

Por último, se observa una baja selección de la dificultad baja (16,7%) y de la toma de decisiones o rutas narrativas (3,3%). Estos datos sugieren que, para los participantes de este estudio, la ausencia total de desafío o la complejidad narrativa no constituyen los factores principales que definen el atractivo del género. Esta tendencia resulta coherente con el argumento planteado por De Pan y Bosman (2024) acerca de la paradoja del género *Cozy*. Los autores sostienen que la esencia de lo acogedor reside en la creación de un espacio de seguridad frente a un entorno o temática que puede ser difícil, permitiendo incluso abordar temas profundos como el duelo o la pérdida. En el caso de la muestra analizada, la baja valoración de la narrativa y las rutas complejas sugiere que, si bien el género tiene la capacidad de contener historias densas, el pilar de la experiencia para los usuarios es la atmósfera y la sensación de refugio. Esto permite interpretar que, para los participantes de la muestra, la cualidad *Cozy* se define por el diseño visual y sonoro que garantiza la tranquilidad, por encima del contenido temático específico que el juego decida tratar.

Por su parte, la categoría de interacción social no registró menciones entre los tres elementos más importantes seleccionados por los participantes. Este resultado podría explicarse por las características de los títulos incluidos en el experimento. Si bien *Stardew Valley* ofrece una modalidad multijugador en tiempo real y otros títulos como *The Sims 4* permiten la interacción con personajes no jugables, la sesión de juego se realizó de forma individual, lo que podría haber limitado la percepción de la interacción social como un elemento relevante de la experiencia. En este sentido, la ausencia de este factor como prioritario puede estar condicionada por el diseño del experimento más que por una desestimación general de ese elemento dentro del género.

En conjunto, los resultados del estudio sugieren que, dentro de la muestra analizada, el atractivo de los videojuegos *Cozy* se encuentra principalmente en la experiencia sensorial y en la fluidez de la interacción. La estética visual, el sonido y la accesibilidad del sistema de juego aparecen como componentes especialmente valorados por los participantes, mientras que otros elementos como la dificultad o la complejidad narrativa ocupan un lugar menos central en la valoración de la experiencia. Estas tendencias permiten interpretar que el atractivo del género, al menos para los jugadores incluidos en este estudio, se vincula principalmente con la construcción de una atmósfera cómoda y accesible que favorece experiencias de juego asociadas con la relajación y el disfrute continuo.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten comprender con mayor claridad algunos de los factores que influyen en la preferencia por el género *Cozy Games* dentro de la muestra analizada de jugadores pertenecientes a la Generación Z. Tras analizar

las respuestas de los 30 participantes, queda en evidencia que este género está centrado principalmente en los elementos estéticos y sensoriales de diseño, así como en la accesibilidad de sus mecánicas de interacción. La evidencia recolectada indica que esta preferencia no está impulsada por una búsqueda de dificultad técnica o por la complejidad de la historia, sino por la intención clara de encontrar una experiencia que brinde seguridad, tranquilidad y un espacio de creación libre de presiones, los cuales están respaldados por mecánicas de interacción accesibles.

Una de las implicaciones teóricas más relevantes de este estudio se relaciona con el concepto de suavidad propuesto por Cook y cols. (2018). Los datos obtenidos indican que los factores sensoriales ocupan un lugar central dentro de la experiencia *Cozy*, ya que la estética visual fue seleccionada por el 80% de los participantes como el componente más importante. Este resultado sugiere que, para los jugadores que participaron en este estudio pertenecientes a la Generación Z, el diseño visual no aparece únicamente como un elemento decorativo, sino como un componente clave de la experiencia que podría contribuir a la percepción de relajación durante la sesión de juego, con una valoración de 15 respuestas en el pico nivel 4 ante la afirmación “Me sentí relajado/a durante la sesión”. Asimismo, la alta relevancia de la accesibilidad y la facilidad de los controles sugiere que la fluidez interactiva constituye un elemento trascendente para facilitar este tipo de experiencias.

Por otra parte, los resultados permiten identificar ciertos patrones en relación con las mecánicas de interacción presentes en los videojuegos del género *Cozy Games*. En particular, se observa que los participantes valoraron de manera significativa aquellas mecánicas que permiten intervenir creativamente en el entorno del juego, como la decoración o modificación del espacio, las cuales obtuvieron niveles considerables de valoración. En contraste, otras actividades más asociadas a procesos repetitivos, como el cultivo o la fabricación de objetos, mostraron niveles de interés más moderados dentro de la muestra. Esta diferencia sugiere que los participantes parecen valorar especialmente los resultados creativos o estéticos que permiten estas mecánicas, más que los procesos mecánicos necesarios para alcanzarlos. Este hallazgo podría permitir interpretar que la personalización del entorno puede funcionar como un espacio de expresión y apropiación del mundo de juego dentro de este tipo de experiencias.

Asimismo, los resultados podrían permitir detallar una idea frecuente dentro de la literatura sobre el género *Cozy*: que la ausencia de desafío constituye su principal atractivo. En el presente estudio, la baja dificultad fue señalada por una proporción relativamente menor de participantes como uno de los factores más importantes, lo que sugiere que el jugador no busca simplemente que el juego no tenga retos o un cierto nivel de dificultad, en cambio, los datos obtenidos indican que los participantes correspondientes a la Generación Z parecen

valorar la existencia de un sistema de juego accesible y libre de presiones excesivas, más que la simple ausencia de objetivos o desafíos.

En conjunto, los resultados de esta investigación permiten interpretar que el atractivo del género *Cozy Games*, para los jugadores incluidos en la muestra pertenecientes a la Generación Z, se vincula principalmente con la construcción de una experiencia de juego centrada en los elementos sensoriales del diseño y la fluidez de la interacción. La estética visual, el sonido y la accesibilidad del sistema de juego aparecen como componentes particularmente valorados dentro de la experiencia, mientras que otros factores como la dificultad o la complejidad narrativa parecen ocupar un lugar menos central en la percepción de los participantes.

Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos contribuyen a reforzar la comprensión de los *Cozy Games* como experiencias de juego orientadas a la generación de bienestar emocional y relajación. En este sentido, el estudio aporta evidencia empírica que sugiere que la combinación de una estética visual cuidada, un diseño accesible y una atmósfera cómoda y libre que permita la creación de espacios, puede favorecer experiencias de juego asociadas con la calma, la exploración creativa y el disfrute continuo. De este modo, los resultados respaldan la idea de que este tipo de videojuegos puede funcionar como un espacio de interacción lúdica orientado al bienestar, donde los elementos sensoriales y la accesibilidad del diseño desempeñan un rol central en la experiencia del jugador.

Limitaciones y futuros trabajos

Es también fundamental reconocer que la presente investigación tiene limitaciones que pueden afectar la generalización de los hallazgos. En primer lugar, la muestra total es reducida, con solo 30 respuestas, y presenta un marcado sesgo de género, con una clara mayoría de participantes masculinos. Esta composición demográfica podría no reflejar completamente las preferencias de una población de la Generación Z más diversa. En segundo lugar, y aunque las respuestas sean parejas, la mitad los encuestados ya había jugado previamente el título asignado. Este índice de experiencia previa sugiere que los resultados están influenciados ya sea por una preferencia ya establecida hacia el género, el título, o la familiaridad previa del jugador en lugar de una reacción de primera impresión. Finalmente, al ser un alcance geográfico basado en personas residentes solamente del Gran Buenos Aires, Argentina, los resultados deben interpretarse dentro de las peculiaridades culturales y de acceso a plataformas de la población encuestada.

Para futuros trabajos, se sugieren algunas recomendaciones de investigación futuras. Es de suma importancia realizar un estudio con una muestra significativamente mayor y más equilibrada en cuanto a género y edad, para validar los resultados de la preferencia por la

estética y la accesibilidad en una población más amplia. Se recomienda complementar estos datos cuantitativos con estudios de tipo cualitativos tales como entrevistas, que permitan explorar las motivaciones subjetivas en relación con la alta valoración de la facilidad de controles y cómo se relaciona directamente con la sensación de seguridad en la experiencia de juego.

Por último, sería valioso realizar una investigación comparativa que analice específicamente la diferencia de percepción entre jugadores con ningún tipo de experiencia en el género y aquellos jugadores que sí cuentan con experiencia dentro de los *Cozy Games*, con el fin de determinar cómo evoluciona la valoración de los elementos de diseño a lo largo del tiempo y al tener una experiencia más amplia con los mismos.

Bibliografía

Agata Waszkiewicz & Marta Tymińska. (2024). *Cozy Games and Resistance Through Care*. Replay The Polish Journal of Game Studies. https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.01

Agata Waszkiewicz, Martyna Bakun. (2020) *Towards the aesthetics of cozy video games.* Journal of Gaming & Virtual Worlds. https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1

Boudreau, K. (2024). *Beyond aesthetics: Players, player-characters and interactivity-as-demand in cozy games*. Replay: The Polish Journal of Game Studies, 12(1), 7–22. https://doi.org/10.18778/2391-8551.12.04

Campbell, C. (12 de diciembre de 2022). *Cozy games are capturing the market ignored by AAA publishers*. GamesIndustry.biz. What are cozy games, and what makes them cozy? | GamesIndustry.biz

De Pan, G., & Bosman, F. (2024). *If all is cozy, what isn't?: Some conceptual problems regarding cozy games.* Into the Magic Circle: Rethinking Homo Ludens, 1(1). https://doi.org/10.71265/ebqz9m33

Gamalytic. (s.f.-a). *Stardew Valley – Steam Stats*. Gamalytic. https://gamalytic.com/game/413150

Gamalytic. (s.f.-b). *Los Sims 4 – Steam Stats*. Gamalytic. https://gamalytic.com/game/1222670

Gamalytic. (s.f.-c). *A Little To The Left – Steam Stats*. Gamalytic. https://gamalytic.com/game/1629520

Gamalytic. (s.f.-d). *Unpacking – Steam Stats*. Gamalytic. https://gamalytic.com/game/1135690

Kaczmarek, Ł.D., Chwiłkowska, P., Behnke, M. *et al.* (2025). *Video game play and well-being during the COVID-19 pandemic: a meta-analysis of global findings.* Humanit Soc Sci Commun 12. https://doi.org/10.1057/s41599-025-05581-6

Nintendo Co., Ltd. (30 de junio de 2025). *IR Information: Top Selling Title Sales Units – Nintendo Switch software*. Nintendo. https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/switch.html

Önnberg, M. (2024). *Cozy games and their impact: An exploration study of coziness in games* (Magisteruppsats). Universidad de Skövde. https://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:1881616/FULLTEXT01.pdf

Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.

Short, T. X., Ordon, A., Hurd, D., Howe, C., Forbes, J., Eiserloh, S., Díaz, J., Meiners, R., & Cook, D. (24 de enero de 2018). *Cozy games*. Lostgarden. https://lostgarden.com/2018/01/24/cozy-games/

Strampe, L. (4 de noviembre de 2024). *The Best Cozy Games. WIRED*. https://www.wired.com/gallery/best-cozy-games/

Yee AZH, Sng JRH. (2022). *Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic.* Front Psychol. 10.3389/fpsyg.2022.800683

Apéndices: Anexos

Anexo 1

Datos Sociodemográficos y experiencia previa:

¿Edad?

¿Género?

- Femenino / Masculino / Prefiero no decirlo / Otro

¿Qué videojuego te tocó jugar?

- Los Sims 4 / Stardew Valley / A Little To The Left / Hecho En Argentina

¿Habías jugado antes este título?

- Si / No

¿Con qué frecuencia juegas videojuegos del género *Cozy*?

- Nunca / Rara vez / A veces / Frecuentemente / Muy frecuentemente

Influencia de elementos del juego

(1 = Nada influyente, 5 = Muy influyente)

Indica cuánto influyó cada elemento en tu experiencia:

- Posibilidad de personalizar el avatar.

- Posibilidad de decorar o modificar el entorno/hogar.

- Estética visual (colores, estilo artístico).

- Música y efectos de sonido.

- Mecánicas de fabricación, cultivo o recolección.

- Facilidad de los controles y accesibilidad.

- Baja dificultad/ausencia de presión para ganar.

- Ritmo de juego que permite sesiones cortas.

Experiencia y emociones

(1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)

- Me sentí relajado/a durante la sesión.
- Me sentí conectado/a con mi personaje o mi entorno de juego.
- El juego estimuló mi creatividad.
- Sentí que podía expresarme a través del juego.
- La experiencia me generó ganas de seguir jugando.

Preferencias y prioridades

(Selección múltiple)

Seleccioná los tres elementos más importantes en tu experiencia:

- Personalización.
- Estética visual.
- Música/sonido.
- Mecánicas principales.
- Interacción social.

- Dificultad baja.

- Ritmo de sesiones cortas.

- Toma de decisiones/rutas.

Anexo 2:

Consentimiento informado

Esta encuesta forma parte de una tesis realizada por Julieta Antonowicz (estudiante de la carrera de Lic. en Producción de Simuladores y Videojuegos de la Universidad Abierta Interamericana), y busca conocer cómo percibís los distintos elementos del juego del género *Cozy*, tu satisfacción, identificación con el avatar e intención de volver a jugar.
Tu participación es voluntaria y anónima. Los datos se usarán sólo con fines académicos. Al continuar, confirmás que comprendiste la información y aceptás participar de forma libre y voluntaria.