

Tuvieron su auge en pandemia y desde ahí la cantidad de adeptos y títulos ha seguido creciendo:

# El boom de los videojuegos “reconfortantes”, que buscan generar calma en sus jugadores

Se les llama “cozy games” y están alejados del estereotipo de violencia en torno a este entretenimiento digital. En vez de disparos, estrategia o acción extrema, acá la apuesta es la relajación y pasar un rato apacible.

En el juego, “*Spiritfarer*” (espíritu viajero), la protagonista es una barquera que debe cuidar y ayudar a los espíritus a llegar al más allá.

Entre los títulos que destaca y que son sus favoritos está “*Animal Crossing*”, que es el gran precursor de esta tendencia y un emblema dentro del género. Este juego de Nintendo tiene varias versiones, siendo la última “*New Horizon*”. Se trata de un simulador social (donde el jugador debe manejar la relación con otros personajes), y la idea es habitar una isla prácticamente desierta y construir en ella un lugar de ensueño. Los jugadores encarnan e interactúan con animales con aspecto humano, como un perro con chaleco y corbata, por ejemplo.

Otro de sus favoritos es “*Unpacking*”, un juego en que hay que desempacar para formar un nuevo hogar. Es como si fuera un puzzle, pero con elementos de decoración, a la vez que se descubren rasgos del personaje a medida que se ordenan sus pertenencias.

Según estadísticas de SteamDB, la principal tienda de videojuegos en línea, los juegos catalogados como relajantes han experimentado un crecimiento de 309% entre 2019 a 2023, contabilizando 2.142 en 2023 versus 523 en 2019.

Y si se consideran los videojuegos cuyos fabricantes los catalogan directamente como *cozy games*, el incremento es de 1.125% en ese mismo período. Así, en 2019 solo 12 juegos que fueron lanzados ese año se consideraban *cozy* mientras en 2023 son 147 y se espera que en 2024 se llegue a 238.

Las estadísticas sugieren algo que se vio en la práctica: muchas personas se refugiaron en este tipo de juegos durante la pandemia y la tendencia no bajó tras ella. Un fenómeno similar al de personas que volvieron a armar puzzles, a disfrutar de los juegos de mesa o realizar ma-



“*Dungeons of Hintenberg*” es un videojuego de reciente aparición y donde el personaje principal tiene como motivación salir del estrés diario.

nualidades que les daban tranquilidad y relaxo.

“Si bien los *cozy games* llevan tanto tiempo, su expansión se produjo durante la pandemia. La gente quería ‘bajar un par de cambios’, relajarse y disfrutar en un ambiente no violento en los videojuegos. En estos juegos los personajes viven una bonita vida”, dice Ana Guajardo, miembro de Mujeres en Videojuegos.

“En los últimos años, especialmente durante la pandemia, muchas personas encontraron en el *cozy gaming* una forma de manejar la incertidumbre y el estrés. Juegos que permiten relajarse, desconectar o simplemente disfrutar de momentos de calma y creatividad han ganado popularidad”, explica Jesús Grovas, Xbox Latam Communications Leader.

“Ofrecen experiencias relajantes y reconfortantes, especialmente en un mundo cada vez más acelerado y demandante”, añade.

Tras el confinamiento, su popularidad sigue en expansión. “Los *cozy games* se han convertido en un género que ha trascendido la pandemia y hoy cuenta con una importante comunidad de jugadores. Esta categoría ha ganado terreno, porque apelan a la relajación, la salud mental y son títulos especialmente diseñados para ser jugados en la comodidad del hogar”, comenta Rafael Stival, director de Marketing para PlayStation Latam.

“Suelen incluir actividades como jardinería, artesanía, exploración y socialización con personajes simpáticos”, añade.

Según Grovas, “esta tendencia atrae tanto a jugadores experimentados, que buscan una pausa de otros géneros, como a nuevos jugadores que encuentran una puerta de entrada accesible y amigable al mundo de los videojuegos, sin la necesidad de habilidades técnicas avanzadas”.

ALEXIS IBARRA O.

Entre los juegos más vendidos, los primeros lugares los ocupan aquellos con temática bélica o *shooters* (de disparos), los de fantasía épica y los de deportes. Sin embargo, hay otra tendencia que va ganando adeptos y que va en dirección contraria: son títulos que buscan la calma, la relajación y que el jugador se sienta a gusto y reconfortado.

Son los llamados *cozy games* (videojuegos acogedores y reconfortantes, del inglés) y que tienen entre otras características una dinámica de juego tranquila, sin la acción trepidante de los juegos actuales. Tampoco son protagonizados por superhéroes y ni plantean mecánicas de juegos complicadas que, por ejemplo, obliguen a los jugadores a quedar atrapados en una etapa.

En noviembre saldrá *MySims: Cozy Bundle* (para Nintendo Switch y que en España traducen como *MySims: sofá y mantita*) que incluye dos juegos *MySims* y *MySims Kingdom*, ambos con la característica común de tener una estética identificable (personajes redondeados y con la cabeza desproporcionadamente más grande) y plantear esta forma de juego relajada y sin estrés.

Javiera Sepúlveda (@sailorjavi en redes sociales) juega este tipo de videojuegos. “Me gusta disfrutar juegos lentos a mi ritmo, que puedo pausar y volver a jugar cuando quiera”, dice.

Para ella, los *cozy games* “dan el espacio para poder ir a mi ritmo y normalmente tienen contenido que es bastante *wholesome* (sano, que hace bien). Siento que me ayuda a relajarme de la velocidad a la que va la vida”, añade.

## Otros destacados

Entre los videojuegos que destacan en este género, Jesús Grovas recomienda “*Spiritfarer*”, que según él “ofrece una experiencia emocionalmente conmovedora y un enfoque en la gestión de recursos con una narrativa profunda”. La protagonista, Stella, debe ayudar a los espíritus de los difuntos a transportarse al más allá.

Pero reconoce que también hay otros videojuegos emblemáticos en este género. “Títulos como ‘*Stardew Valley*’ o ‘*House Flipper*’ han sido pioneros en ofrecer este tipo de experiencias donde el ritmo es más pausado, el enfoque está en la exploración y en la creación de comunidades, y donde el estrés competitivo queda a un lado”, aclara.

En tanto, Rafael Stival, destaca *Astro Bot*, de reciente lanzamiento. “Es un gran juego de aventuras para toda la familia y que te dará horas de diversión”. El robot Astro debe rescatar a su tripulación robótica dispersa por todas las galaxias, y para ello debe recorrer 50 planetas.

Otro recomendado es *Stray*, donde el jugador encarna a un gato callejero atigrado naranja, diseñado con mucho realismo y que tiene que volver a reunirse con su familia. “La tendencia ha tomado tanta fuerza que incluso uno de sus últimos lanzamientos, llamado ‘*Dungeons of Hintenberg*’, tiene como motivación del personaje salir de su estrés diario del trabajo y la ciudad, lo que confirma el *mood* de experiencias e historias que siguen creciendo en popularidad en este momento”, agrega Grovas.