

Es más que un jueguito de granjas: representaciones y posibilidades LGBTQ+ en los simuladores cozy de vida campestre

Francisco Miguel Ojeda-García
Universidad de Granada  

<https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105018>

Recibido: 20/09/2025 • Aceptado: 08/11/2025

ES Resumen. Los simuladores de vida en la granja constituyen, desde hace décadas, un nicho relevante dentro de la industria del videojuego. Con más de veinte años de historia, este tipo de títulos – conocidos como “farming games” – han evolucionado para responder no solo a tendencias jugables y estéticas, también a nuevas demandas sociales y culturales. En este contexto, resulta especialmente significativo observar cómo los desarrolladores han comenzado a incorporar, de manera explícita, representaciones y narrativas ligadas a lo LGBTQ+. Pese a lo contraintuitivo de asociar la diversidad LGBTQ+ con su despliegue en entornos rurales, lo cierto es que los “farming games” de tipo “cozy” están apostado cada vez con más fuerza por expandir las posibilidades de género y dar libertad al jugador para elegir a su pareja deseada, sin ningún tipo de prejuicio o restricción. El presente artículo se propone examinar, en detalle, las posibilidades para lo LGBTQ+ que ofrece uno de los simuladores de granja “cozy” más recientes, *Story of Seasons: Grand Bazaar* (Xseed Games, 2025). Con este objetivo, los resultados, que emergen de un análisis formal del contenido y de un trabajo autoetnográfico “ingame”, se estructuran en torno a tres dimensiones fundamentales: 1) las opciones de personalización del avatar y sus formas de expresión identitaria; 2) el desarrollo narrativo y la construcción discursiva del videojuego; 3) las mecánicas para establecer relaciones románticas y familias LGBTQ+ incorporado en el sistema jugable.

Palabras clave. Cozy Games; LGBTQ+; Videojuegos; Simuladores de Granja; Identidad de Género.

EN More Than Just a Simple Farm Game: LGBTQ+ representations and possibilities in cozy country life simulators

EN Abstract. Farm life simulators have long been a significant niche within the video game industry. With more than twenty years of history, these titles – commonly known as farming games – have evolved to respond not only to gameplay and aesthetic trends, but also to new social and cultural demands. In this context, it is particularly noteworthy how developers have begun to explicitly incorporate representations and experiences of LGBTQ+ communities. Although it may seem counterintuitive to associate LGBTQ+ diversity with rural settings, cozy farming games are increasingly committed to broadening gender expression and relationship options, allowing players to choose partners freely, free from prejudice or limitations. This article aims to examine in detail the LGBTQ+ possibilities offered by one of the most recent farming simulators, *Story of Seasons: Grand Bazaar* (Xseed Games, 2005). To this purpose, the results, which emerge from a formal analysis of the content and an autoethnographic ingame study, are structured around three key dimensions: 1) avatar customization options and forms of identity expression; 2) narrative development and the discursive construction of the game; 3) mechanics for establishing romantic relationships and forming LGBTQ+ families.

Keywords. Cozy Games; LGBTQ+; Videogames; Farming Simulators; Gender Identity.

Sumario. Introducción. 1.1. Una breve descripción de los “cozy games”: definición, características y utilidades. 1.2. Videojuegos y LGBTQ+: estado de la cuestión, temáticas centrales y su presencia en los cozy games. 2. Enfoque, metodología y objetivos principales. 3. Resultados y discusión. 3.1. ¡Villa Céforo te da la bienvenida! Una introducción a *Story of Seasons: Grand Bazaar*. 3.2. ¡Rellena tu formulario de mudanza! El sistema de diseño y personalización del avatar como laboratorio de experimentación identitaria en la creación de protagonistas LGBTQ+. 3.3. ¡No temas nada! Neutralidad discursiva y tolerancia generalizada hacia las egonarrativas LGBTQ+ en *Story of Seasons: Grand Bazaar*. 3.4. ¡Eres el amor de mi vida! El potencial de *Story of Seasons: Grand Bazaar* como simulador de citas inclusivo. 4. Conclusiones. 5. Referencias citadas.

Cómo citar: Ojeda-García, F. M. (2026). Es más que un jueguito de granjas: representaciones y posibilidades LGBTQ+ en los simuladores cozy de vida campestre. *Estudios LGBTQ+, Comunicación y Cultura*, 6(1), pp. 57-70. <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105018>.

1. Introducción

En la última década, los videojuegos de granjas – centrados en recrear la vida en comunidades rurales y en la simulación de la actividad agrícola – han dejado de ser un género de nicho para convertirse en un espacio de consumo “mainstream” consolidado, con un número de jugadores y jugadoras cada vez más numeroso y asentado. Si bien desde el lanzamiento de *Harvest Moon* (1996) para Super Nintendo Entertainment System – considerado el primer título representativo del género – comenzó a consolidarse una base sólida de aficionados a los simuladores de granja, la mayoría de sus títulos mantuvieron un perfil relativamente bajo hasta la aparición de *Stardew Valley* (2016). Un “indie” que marcó la expansión y popularización de los videojuegos de granjas entre millones de jugadores¹ casuales alrededor del mundo. Con todo, el éxito de los simuladores de granja no radica en la reproducción fiel de la agricultura real, sino en simplificar sus mecánicas para hacerlas accesibles y atractivas, a la vez que integran al jugador como parte central del tejido social de una comunidad rural, conformada por los distintos personajes del videojuego. En la actualidad, los videojuegos que combinan la gestión agrícola con la recreación de una experiencia rural pacífica y en vecindad se engloban dentro de lo que la comunidad jugadora denomina “cozy games”.

Aunque, a priori, parece contraintuitivo pensar en las zonas rurales como espacios inclusivos donde expresar y desarrollar plenamente identidades LGBTQ+, los pequeños pueblos virtuales de títulos como *Stardew Valley* (2016) o *Fields of Mistria* (2024), o de sagas completas de videojuegos como *Harvest Moon* (1996-2025) o *Story of Seasons* (2015-2025), permiten una relectura de la ruralidad que subvierte normas y convenciones cisheteronormativas. Dichos contextos videolúdicos habilitan formas alternativas de socialización y representación que, desde los estudios “queer” y la sociología del videojuego, pueden entenderse como espacios de visibilidad y legitimación para identidades de género y sexoafectivas diversas. Se trata de un avance hacia la inclusión que no ha ocurrido de forma inmediata. De hecho, en las últimas dos décadas, se ha pasado de imponer un avatar masculino con interés romántico heterosexual, a permitir matrimonios igualitarios o la elección de diversos pronombres durante la personalización de tu personaje. Todas estas transformaciones en los simuladores de granja “cozy” ponen de manifiesto la exhibición y presencia, cada vez mayor, de subjetividades, corporalidades y realidades LGBTQ+ en el medio del videojuego.

1.1. Una breve descripción de los “cozy games”: definición, características y utilidades

Al hablar de “cozy games” se hace referencia a un conjunto de videojuegos cuya jugabilidad se orienta a generar y transmitir un ambiente acogedor y poco estresante, promoviendo sensaciones de tranquilidad, comodidad y relajación. En términos generales, estos títulos se distinguen por un “gameplay” no demandante, basado en mecánicas de interacción simples y reiterativas, así como por entornos y personajes de estética entrañable acompañados de una ambientación sonora muy agradable (Fantacci, 2022). Sin embargo, los “cozy games” adoptan formas, funciones y expresiones diversas que no responden a una única fórmula (Krzyszowska et al., 2025). De hecho, Bódi y Thon (2025) destacan que el término “cozy” se emplea para describir una amplia gama de propuestas, que van desde simuladores de granja o juegos de puzzles, hasta títulos “roguelike”. Por tal motivo los autores reiteran la dificultad – e incluso imposibilidad – de constituir lo “cozy” como género del videojuego, pues dicha categoría posee un carácter nebuloso y permeable.

Es Ezekiel (2024) quien comprende los “cozy games” cual posible expresión – o combinación – de géneros más amplios, como los videojuegos casuales, simulación, gestión, “wholesome” o “sandbox”. Lo importante es que, para considerarse “cozy”, los títulos deben responder a tres aspectos: 1) seguridad; 2) abundancia; y 3) suavidad. La seguridad es definida por la ausencia de peligro, pérdidas o amenazas; la abundancia responde a la incorporación de espacios para la expresión personal, apreciar la belleza o construir un sentido de pertenencia; y la suavidad es transmitida por los elementos audiovisuales del juego (Short et al., 2018). Por todo ello, los temas más recurrentes en los “cozy games” son la gestión de recursos naturales, el fomento de las relaciones interpersonales con NPCs² y el desarrollo de situaciones cotidianas de la vida real, como mudarte y personalizar tu hogar, comprar ropa y accesorios, desempeñar un trabajo o participar en tareas de ayuda comunitaria (Bódi y Thon, 2025).

Una de las dimensiones más reseñables de los “cozy games” es su potencial para permitir a los jugadores escapar de su vida, sumergiéndolos en un universo virtual simple, sereno y controlable (Scully-Baker, 2024). La incorporación de dinámicas y elementos “wholesome”³ en los videojuegos de tipo “cozy” los sitúa como una herramienta relevante para el bienestar psicológico y el fortalecimiento de la salud mental. Esto es

¹ Según datos publicados en la página oficial de *Stardew Valley* (2016), el juego ya ha superado los 41 millones de copias vendidas desde su fecha de lanzamiento.

² NPC es la sigla de “Non Playable Character” y se refiere a los personajes no jugables dentro de un videojuego, pero que quedan integrados en sus escenarios, narrativa y ambientación.

³ Las experiencias “wholesome” (saludables) en los videojuegos priorizan la búsqueda del bienestar del jugador.

relevante, pues, Önnberg (2024) y Youngblood (2022) posicionan a los adultos emergentes⁴ (Arnett, 2000), sobre todo a las mujeres y personas LGBTIQ+, como fans más habituales de los videojuegos “cozy”. Según Vincent-Ibañez, Merinero-Sánchez y Antona-Jimeno (2024), la conexión entre los “cozy games” y los adultos emergentes se encuentra en la crisis del cuarto de siglo: etapa de incertidumbre y presión social agravada por la ansiedad de un futuro incierto y precario que altera sus planes y proyectos de vida adulta. En tal contexto, los universos de los videojuegos “cozy” ofrecen espacios de sanación personal e inclusivos, donde es posible experimentar el día a día sin estrés, realizar tareas sencillas y mecánicas que generan una sensación constante de progreso o encontrar consuelo y compañía – hasta el punto de formar tu familia o tener hijos – en los personajes del videojuego (Ezekiel, 2024).

Por supuesto, es imposible hablar de videojuegos “cozy” sin aludir a los simuladores de granja. Con esto no se quiere decir que todos los videojuegos de granja sean inherentemente “cozy”, sino que una buena parte de ellos se circunscribe a sus parámetros. Desde el lanzamiento del primer *Harvest Moon* (1996) en Japón a mediados de los años noventa, las características propias de los videojuegos de granja y los “cozy games” han evolucionado en paralelo, nutriéndose de los ideales japoneses de “iyashikei” y “furosato”⁵ (Ezekiel, 2024). Es más, según Krywinka et al. (2025), la gran mayoría de “cozy games” son simuladores de granja o integran, en su “gameplay”, mecánicas de cultivo o cuidado de animales. Baste decir que la simulación del trabajo agrícola y ganadero que presentan estos videojuegos no reproduce fielmente las prácticas profesionales, en su lugar ofrecen una versión idealizada, simplificada y lúdica de estas actividades (Yu, Guzdial y Sturtevant, 2024). Al mismo tiempo, los simuladores de granja “cozy” favorecen diferentes relaciones de cuidado (inter)personal y premian los comportamientos prosociales. Fernández Ruiz, Fonts González y Villegas Portero (2024) destacan que los aspectos narrativos y las mecánicas de estos videojuegos promueven distintas formas de interacción social y fomentan las relaciones con los NPCs mediante acciones sencillas como hablar, obsequiar regalos o cooperar. En otras palabras, el progreso “ingame” no depende exclusivamente del trabajo en la granja, también se basa en la construcción de vínculos profundos con los NPCs y la búsqueda del bienestar colectivo.

Aunque los “cozy games” se presentan como espacios seguros e inclusivos, desprovistos de violencia o malestar, es importante aclarar que no son productos culturales neutrales (Scully-Baker, 2024). De hecho, según Fantacci (2022), este tipo de videojuegos incorporan dinámicas propias del sistema neoliberal al fundamentar su jugabilidad en lógicas capitalistas: explotar el entorno para vender recursos naturales, pagar la hipoteca, comprar y acumular muebles, entre otros objetivos del videojuego. En esta línea, Kücklich (2005) introduce el concepto de “playbour” para referirse a la capacidad de los “cozy games” de convertir el trabajo en una práctica lúdica, integrándolo en actividades recreativas y entornos virtuales. No obstante, la simplicidad de sus mecánicas, lo casual de su “gameplay” y el escaso esfuerzo para la obtención de recompensas diferencian este tipo de videojuegos de otros que, a priori, persiguen objetivos similares – como el trabajo, la inmersión, el comercio de bienes, la personalización o la creación de comunidades virtuales –, entre ellos los MMORPG (Ojeda-García y Ogáyar-Marín, 2025). Asimismo, Youngblood (2022) sostiene que los “cozy games” movilizan estratégicamente aspectos «adorables», «amigables», «estéticos» y «acogedores» para orientar su comercialización hacia un nicho muy concreto: mujeres cisgénero y personas LGTBIQ+. A su vez, dicho público, tiende a configurar comunidades virtuales – por ejemplo, en plataformas como Twitch – donde se comparten y resignifican experiencias que emergen de los títulos “cozy”.

1.2. Videojuegos y LGBTB+: estado de la cuestión, temáticas centrales y su presencia en los cozy games

En sus inicios, los videojuegos fueron un terreno ampliamente dominado por varones cisheterosexuales. De hecho, Shaw (2012) ya señalaba que, en Europa y Norteamérica, el mercado “gamer” se cimentó, casi en exclusiva, sobre el consumo de hombres jóvenes heterosexuales no racializados. Con todo, en los últimos años, la comunidad LGBTIQ+ ha ido ganado espacio en la industria del videojuego, convirtiéndose en un relevante segmento de mercado (Murúa Losada, 2022). Ruberg y Phillips (2018) problematizan la idea de que los videojuegos, antes excluyentes y discriminatorios, sean ahora plenamente inclusivos y diversos, advirtiendo el potencial – y el riesgo – que tiene el formato para instrumentalizar las vidas LGBTIQ+ mediante promesas neoliberales de felicidad. En este sentido, Shaw (2009) identifica la existencia de agentes con el interés específico de capitalizar las representaciones de personas lesbianas, gais, bisexuales y trans (LGBT) en los videojuegos, estableciendo cinco factores que influyen en dicha inclusión: 1) el interés personal, político y comercial hacia el contenido LGBTIQ+ o “rainbow washing”; 2) conocer la reacción del público general y, en particular, del público LGBTIQ+; 3) explorar cuáles son los límites en la representación “ingame” de la bisexualidad, homosexualidad e identidades trans; 4) construir nichos de consumidores y redireccionarlos hacia géneros concretos del videojuego; y 5) buscar vías alternativas de financiación que permitan la reestructuración de la industria.

Tras examinar algunas de las publicaciones más recientes que abordan la relación entre videojuegos y LGBTIQ+, se identifican cuatro ámbitos temáticos clave que orientan la producción científica: 1) el eje avatar-jugador y su papel en la virtualización de autopercepciones, identidades y corporalidades LGBTIQ+ (Maletska, 2024); 2) las representaciones y construcción narrativa de personas y realidades LGBTIQ+ en los video-

⁴ Grupo de edad comprendido entre los 18 y 29 años.

⁵ “Iyashikei” se refiere a la idea de disfrutar de las cosas simples del día a día en entornos pacíficos y sin estrés; “furosato”, por su parte, se relaciona con la nostalgia que genera el hogar o la vida en el campo.

juegos, con especial atención a su grado de verosimilitud y a los potenciales sesgos o problemáticas (Látal, 2022); 3) las respuestas sociales generadas por la inclusión LGBTIQ+ en el medio del videojuego (Esteban-Ramiro y Moreno-López, 2025); 4) las formas en que se construyen comunidades – online y offline – de jugadores compuestas por personas LGBTIQ+ (Youngblood, 2022). Es preciso señalar que, más allá de lo anterior, el campo de estudio que vincula videojuegos y temáticas LGBTIQ+ es amplio, dando lugar a múltiples posibilidades exploratorias y analíticas que pueden ser transversales a los cuatro ejes ya establecidos o, incluso, situarse al margen de los mismos. Bajo esta premisa, cabe señalar aquellos estudios centrados en la producción de egonarrativas y reinversiones LGBTIQ+ de videojuegos clásicos (Pugh, 2018); la expresión “ingame” de sexualidades no normativas a través del sexo y erotismo (Murúa Losada, 2024); el videojuego como herramienta para el autocuidado y soporte emocional de personas LGBTIQ+ (Di Cesare et al., 2024); o, finalmente, el papel de la comunidad “gamer” LGBTIQ+ en la modificación del código preestablecido en los videojuegos – programación e inserción de “mods”⁶ – para ampliar el contenido disponible (Lees, 2024).

Todos estos aspectos del videojuego se encuentran presentes – o son catalizados – por los “cozy games”, vinculándolos directamente con el público LGBTIQ+. Van Aller (2018), por ejemplo, analiza las formas en que las personas transgénero o “genderqueer”⁷ experimentan la personalización de sus avatares en afamados videojuegos. Sus entrevistas destacan que, en comparación a los títulos más generalistas, algunos “cozy games” como *Animal Crossing* (2001-2020) o *Stardew Valley* (2016) son bastante más inclusivos – y flexibles – en sus sistemas de creación del avatar. En la misma línea, Stockton (2019) visibiliza cómo las personas LGBTIQ+ subvirtieron la matriz heteronormativa de los simuladores de granja “cozy” – originalmente limitados a relaciones heterosexuales – mediante estrategias como jugar con personajes de otro sexo, «queerificar» la personalización del avatar o usar “mods” externos. Estas prácticas, sostenidas durante más de una década, fueron decisivas para mediar entre la opinión pública y las desarrolladoras, impulsando mecánicas como el matrimonio igualitario en títulos como *Harvest Moon* (1996-2025) o *Story of Seasons* (2015-2025). Finalmente, Blanco-Fernández y Moreno (2025) analizan cómo los “cozy games” generan espacios seguros para personas LGBTIQ+, fomentado el encuentro, la socialización y la creación de relaciones duraderas entre usuarios de plataformas de “streaming”. Aquí, el gusto por los videojuegos “cozy” predispone el encuentro entre sus fans – mayoritariamente mujeres cis y personas LGBTIQ+ – y plataformas como Twitch amplifican dichas conexiones, haciendo posible la configuración de comunidades virtuales articuladas en torno a productos culturales específicos.

2. Enfoque, metodología y objetivos principales

El presente artículo analiza el potencial que los simuladores de granja “cozy” tienen para la exploración, despliegue y desarrollo de subjetividades y experiencias LGBTIQ+, examinando cómo las mecánicas de personalización, narrativas y posibilidades relacionales habilitan espacios de sensibilidad, representación e inclusión dentro de la industria “gaming”. Se adopta un enfoque metodológico que articula la experiencia directa como jugador con una perspectiva autoetnográfica crítica. Para este ejercicio investigador se integran tres premisas fundamentales: 1) convertir al investigador en jugador mediante la inmersión directa en el universo del videojuego, con el fin de situar el ejercicio investigador en el espacio lúdico y asumir los condicionantes experienciales que emergen del propio jugar (Lammes, 2007); 2) reconocer que el investigador, en el rol de jugador, produce narrativas subjetivas dentro del entorno virtual, de modo que las experiencias “ingame” se configuran como egonarrativas atravesadas por su historia, expectativas y posicionamiento sociocultural (Kim, 2024); 3) considerar a los personajes no jugables presentes en el videojuego como informantes clave, dado que sus patrones de comportamiento, diálogo, restricciones y funciones sistematizan dimensiones culturales y estructurales dentro del universo del videojuego (Ogier, 2020). Esta aproximación combinada permite comprender el videojuego como un espacio cultural dinámico, donde la interacción situada del investigador queda complementada por el análisis relacional y semiótico de su propia ecología social y narrativa. Asimismo, se persigue alcanzar una interpretación metodológicamente consistente y reflexiva donde la lógica etnográfica se aplique al análisis del videojuego, trasladando los principios etnográficos y las herramientas propias de la antropología social y cultural a un entorno interactivo virtual.

Con el fin de sostener esta transposición metodológica, las tres premisas anteriores se convierten en criterios operativos para la investigación, ya que: 1) el investigador encarna simultáneamente la figura de avatar-protagonista y la de observador participante. La inmersión en un entorno ludificado no constituye un mero ejercicio lúdico. Más bien entraña un proceso sistemático de generación de datos donde la experiencia situada, las acciones ejecutadas y las interacciones “ingame” conforman el eje de la producción y análisis de datos. El videojuego se convierte, así, en un campo de estudio y, por extensión, el avatar actúa como interfaz fenomenológico entre el sujeto investigador y el mundo diegético; 2) la práctica del juego es entendida como un acto profundamente intencional y no neutral. Las decisiones, hábitos, expectativas y marcos ideológicos del jugador-investigador intervienen de manera directa en el desarrollo del “gameplay”. Por consiguiente, la reflexividad se torna una condición metodológica indispensable para desentrañar cómo las propias motivaciones y orientaciones analíticas impregnan tanto la experiencia y desarrollo estratégico del videojuego, como la interpretación posterior de los fenómenos observados. El objetivo de investigación, centrado en el examen estratégico del título seleccionado, orienta el desarrollo, decisiones y las formas de implicarse en el

⁶ El término “mod” alude a cualquier modificación de la programación del videojuego realiza por fans o programadores ajenos a la creación del código original con idea de introducir todo tipo de mejoras, ampliaciones y/o alterar su jugabilidad.

⁷ El autor utiliza el término “genderqueer” para aludir a toda persona que no se identifica como hombre ni como mujer.

universo del videojuego; y 3) reconocer la agencia de los NPCs como sujetos virtuales inscritos en un ecosistema narrativo, social y afectivo permite trasladar categorías etnográficas tradicionales a espacios virtuales y simulados, entiendo a los personajes no jugables como actores que co-configuran la experiencia lúdica y la producción de sentido. Además, posibilita la estructuración del análisis en términos de contextos, discursos, dinámicas relacionales y trayectorias de desarrollo dentro del ecosistema del videojuego.

El material de análisis se extrae del videojuego *Story of Seasons: Grand Bazaar*⁸ (Xseed Games, 2025), simulador de granjas “cozy” de estreno reciente⁹ y principal apuesta de la compañía japonesa Marvelous Inc. para el año 2025. Dentro del videojuego se llevaron a cabo, aproximadamente, 129 horas de trabajo de campo y análisis del contenido centrado en tres ejes temáticos: 1) las opciones para la personalización y expresión de identidades LGBTQ+, atendiendo a aspectos como la autopercepción, los aspectos performativos y las posibilidades corporales (15-20 horas); 2) la construcción narrativa y dialógica del juego mediante las interacciones diarias con los NPCs (40-55 horas); y 3) la representación y desarrollo “ingame” de relaciones románticas y familias LGBTQ+ (100-120 horas). El material de análisis se compone, principalmente, de escenas completas, diálogos que emergen de los personajes, así como de los tipos de personajes y relaciones que se dan entre ellos. La experiencia investigadora abarcó desde el inicio del juego – la llegada a Villa Céfiro – hasta el evento en que el bebé alcanza su etapa final de desarrollo. El jugador-avatar adoptó en todo momento el rol de varón cis homosexual¹⁰, generando egonarrativas “ingame” en torno a esas coordenadas identitarias. La producción de información se sistematizó a través de un diario de investigación escrito a mano, complementado por capturas y grabaciones del material realizadas a través de Nintendo Switch. Además, los resultados se complementan con una selección de las instantáneas tomadas durante la experiencia del investigador como jugador y constituyen, a su vez, un recurso empírico coherente con el enfoque autoetnográfico ya delineado. De entre cientos de instantáneas se seleccionaron diez – repartidas a lo largo de los resultados – por su capacidad de ilustrar dimensiones específicas de la inclusión LGBTQ+ en el título “cozy” seleccionado.

3. Resultados y discusión

3.1. ¡Villa Céfiro te da la bienvenida! Una introducción a *Story of Seasons: Grand Bazaar*

SOSGB, como la mayoría de los simuladores de granja, utiliza en su “gameplay” dos fórmulas que marcan el avance del videojuego: 1) el trabajo en la granja, el perfeccionamiento de los cultivos y sus instalaciones; 2) la construcción de relaciones duraderas y de calidad con los habitantes del entorno rural. Ambos principios se presentan desde el inicio mismo del “gameplay”, en concreto, al hacer entrega de las primeras semillas y herramientas o, directamente, mediante tutoriales. Con todo, el videojuego establece un tercer aspecto en el que invertir tiempo y esfuerzo: la revitalización del bazar del pueblo, otrora exitoso, que opera bajo mínimos desde que la anterior granjera abandonó Villa Céfiro. Esta tríada se integra coherentemente en el desarrollo y narrativa del videojuego; si el avatar no establece vínculos con determinados habitantes, no desbloquea zonas clave para mejorar sus aperos – como los emblemáticos molinos de Villa Céfiro, encargados de procesar materiales – o transformar productos básicos, como leche o huevos, en derivados de mayor valor, como queso o mantequilla. Los productos procesados generan mayores beneficios al venderse en el bazar, aumentando su prosperidad, y son, además, requeridos en peticiones de los habitantes que permiten elevar su nivel de amistad. Así, se configura un circuito interconectado en el que trabajar en la granja, profundizar en las relaciones vecinales y buscar la prosperidad del bazar quedan interconectados, retroalimentándose necesariamente.

El diseño de los NPCs y la ambientación general – amigable, colorida y diversa – refuerzan el carácter “cozy” del simulador de granjas. La construcción de personajes visualmente atractivos, con personalidades, metas y aficiones diferenciadas, conecta con un último aspecto de SOSGB: el simulador de citas. El videojuego permite cortejar a una selección de candidatos y candidatas, siempre cisgénero y con edades cercanas a las del avatar, mediante un sistema de eventos y peticiones que se superpone a las mecánicas generales de amistad con los vecinos. Los NPCs susceptibles de entablar una relación romántica con el avatar se distinguen del resto por un sistema de corazones que cambia progresivamente de color – del gris inicial al rojo máximo – y cantidad, pasando del gris al azul, del azul al verde, del verde al amarillo, del amarillo al naranja, del naranja al rosa y, finalmente, del rosa al rojo. El avance suele requerir completar misiones específicas, conseguir determinados productos con una calidad determinada o compartir secuencias cinemáticas, articulando así el desarrollo gradual de la amistad y del posterior enamoramiento entre el avatar y su cita ideal. Ahora, sentadas las bases del título, se procede a su análisis pormenorizado y enfocado en lo LGBTQ+.

3.2. ¡Rellena tu formulario de mudanza! El sistema de diseño y personalización del avatar como laboratorio de experimentación identitaria en la creación de protagonistas LGBTQ+

Los sistemas de diseño y personalización del protagonista operan como dispositivos de mediación identitaria jugador-avatar, permitiendo que el personaje del videojuego funcione como una extensión performativa

⁸ En adelante, intratexto, se utilizará SOSGB para referirse al videojuego.

⁹ El título se estrenó en España el 27/08/2025, tanto física como virtualmente.

¹⁰ En sintonía con mi propia identidad de género y sexual.

del jugador, es decir, un «segundo yo» supeditado a las restricciones del “software” (Ojeda-García y Ogáyar Marín, 2025). En la mayoría de los casos, las posibilidades de creación están limitadas por la codificación del avatar bajo parámetros normativos: no todos los sistemas de diseño y personalización incorporan atributos o rasgos suficientes para virtualizar, plena y coherentemente, el yo deseado. Así, por ejemplo, en títulos cuyos editores solo expresen el género en términos hombre/mujer, las personas no binarias o “genderqueer” ven restringida su capacidad de inscribirse y reconocerse dentro del espacio virtual. La literatura experta indica que la congruencia de género avatar/jugador mejora la experiencia lúdica, reduce el estrés y genera beneficios psicológicos muy significativos (Smith, 2024). De ahí que no resulte sorprendente que, actualmente, los “cozy games” – videojuegos con características “wholesome” – incorporen opciones para la representación de la diversidad de género y fomenten la configuración de protagonistas “queer”. Tal es el caso de SOSGB, como se analizará a continuación.

Figura 1. Diseño y personalización de mi avatar que, posteriormente, se desarrollará en la narrativa como chico cis homosexual



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Antes de comenzar la aventura en SOSGB, se obliga al jugador a crear su propio avatar. Con este fin, se despliega un enorme menú de personalización que separa elementos no modificables – tu nombre, cumpleaños, denominación de la granja – de elementos variables – rasgos del personaje y estilo –, que cambiables en cualquier momento de la partida. La asignación de género se plantea de manera sutil mediante la selección de pronombres, dando tres opciones posibles: 1) él; 2) ella; 3) elle. Este parámetro determina el trato de los NPCs hacia el avatar durante las conversaciones diarias o los eventos de desarrollo narrativo. Por otro lado, el videojuego también requiere un retrato del personaje. Al explorar esta opción se despliega el personalizador de apariencia que, en cambio, ofrece un espacio más abierto y permisivo: peinado, tipo de peinado, color del cabello y los ojos, estructura y rasgos faciales, timbre de la voz, complexión y vestimenta pueden combinarse sin las restricciones binarias habituales. De hecho, el videojuego no realiza ningún tipo de atribución de género a los rasgos del personalizador – más allá, claro está, del significado que los jugadores quieran darles –. Aquí el sistema de diseño y personalización del avatar opera como un laboratorio de género donde el jugador experimenta con corporalidades y expresiones más allá de los marcos normativos y (re)produce representaciones del yo afines a su subjetividad. Por supuesto, algunas expresiones identitarias LGBTQ+, como las relacionadas con la sexualidad, no se basan, del todo, en la personalización. Más bien, dependen de las egonarrativas que, desde el avatar, se generen con posterioridad.

No todos los elementos de personalización están desbloqueados desde el comienzo del videojuego. La mayoría – en especial vestimenta y accesorios – se desbloquea progresivamente conforme el bazar crece y nuevos NPCs instalan sus negocios, entre los que destacan Karina, estilista que confecciona prendas con materiales producidos en la granja; y Ramón, comerciante de una gran variedad de animales. Aumentar la variedad de ganado en la granja intersecciona con la elaboración de moda, convirtiéndola en un recurso que se expande junto al progreso lúdico y sitúa al jugador en una economía simbólica donde cuidar, producir y combinar materiales no solo sostiene la economía local, sino que amplía las posibilidades de personalización del avatar. Una vez adquiridas, las prendas se incorporan al sistema de diseño y personalización del avatar, accesible desde el armario de la granja. Destaco, en el análisis, cómo los diferentes atuendos tampoco se circunscriben, de base, a un género concreto y son nombrados de manera neutra a razón de su estilo – ej. tirantes góticos –, sus patrones – ej. diseño flor céfiro – o composición – ej. chaqueta de piel –, siendo compatibles, en todo momento, con cualquier avatar diseñado. Inclusive, avanzada la narrativa, cuando el avatar

se dispone a casarse se ofrece la posibilidad de ataviarse con vestido o traje, y combinar elementos de uno u otro, sin importar el pronombre elegido.

Figura 2. Mi avatar cuidando de Dothy, una de sus ovejas que está a punto para esquila y producir lana



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Figura 3. Mi avatar probándose un conjunto denominado diseño flor céfiro desde su armario



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Esta neutralidad semiótica convierte la vestimenta en el material performativo perfecto, incorporado al personalizador como laboratorio de género e identitario. Jugar con el atuendo del personaje tiene un enorme valor en la representación de avatares LGBTIQ+, pues si, por ejemplo, se crea un protagonista varón cis-género, el utilizar vestidos largos o faldas-pantalón puede leerse – desde el punto de vista del jugador – como un ejercicio de “crossdressing” en la formulación estratégica de una imagen más “queer” del yo. Otro posible caso es que, al haberse definido bajo el pronombre elle, el desarrollo de la personalización en el videojuego suponga la ruptura total de cualquier tipo de binarismo persistente, a razón, sobre todo, de las limitaciones en el diseño inicial del personaje. La idea central, aquí, conforme se desarrollan y amplían los aspectos de personalización, también se intensifican las mezclas estéticas y capacidad de subvertir lo normativo, permitiendo a jugadores LGBTIQ+ explorar y representar identidades, corporalidades y expresiones de género desde una lógica “queer”, articulando, así, narrativas visuales propias al margen de los códigos, más o menos, normativos insertos en el videojuego. Con todo, el título peca de cierto conservadurismo en lo que respecta a la personalización de atributos como el peso, la altura o la selección de complejones cor-

porales diversas. Una razón plausible para esta decisión de los desarrolladores podría ser la necesidad de asegurar la compatibilidad universal de toda la ropa y accesorios existentes a cualquier personaje.

3.3. ¡No temas nada! Neutralidad discursiva y tolerancia generalizada hacia las egonarrativas LGBTIQ+ en *Story of Seasons: Grand Bazaar*

Los aspectos narrativos de SOSGB no constituyen por sí mismos una historia explícitamente LGBTIQ+. Es más, la narrativa no presenta personajes, tramas ni conflictos que visibilicen identidades o experiencias alejadas de la heteronormatividad, al menos de forma directa. Sin embargo, el diseño del videojuego – particularmente su sistema de interacción con los NPCs y toma de decisiones – sí que habilita, mediante la agencia y subjetividad del jugador, la posibilidad de orientar la propia experiencia lúdica hacia prácticas y significaciones LGBTIQ+. Desde esta perspectiva, el título funciona como un espacio narrativo abierto, plástico e inclusivo que admite la producción de egonarrativas LGBTIQ+, sin imponer un rígido marco normativo o guiar la jugabilidad hacia el mismo. Esta lógica ya es encontrada por Murúa Losada (2012) en videojuegos como *Los Sims* (1999) o *Dragon Age: Inquisition* (2012). Particularmente, SOSGB utiliza cuatro estrategias fundamentales para generar una sensación auténtica de inclusión y tolerancia hacia lo LGBTIQ+ durante el “gameplay”: 1) usar lenguaje neutral en conversaciones y eventos; 2) aceptar de forma positiva, por parte de los NPCs, las decisiones del avatar; 3) programar al avatar como entidad polivalente; 4) representar de forma estandarizada eventos vitales y cotidianos, libres de implicaciones normativas, políticas o de género.

Figura 4. Wilbur, tras instalar una cama grande en nuestra casa, comentado su conformidad por cualquier pareja del pueblo que mi avatar decida cortejar.



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Es necesario destacar, en primer lugar, el excelente trabajo de localización del videojuego que apuesta por el uso continuado del lenguaje neutro, buscando recursos lingüísticos apropiados para no genderizar la traducción y alejarse del masculino genérico. Todos los NPCs del videojuego, salvo excepciones, se referirán al avatar bajo términos como «la persona», «alguien como tú» o utilizando el pronombre personal «contigo». Esto no quiere decir que en todas las intervenciones programadas en SOSGB se utilice lenguaje inclusivo. A veces, la elección de los pronombres determina el uso de palabras como «amigo», «compañero» o «granjero», que varían según la elección del pronombre «él, ella o elle». También en los eventos con cinemática, donde cada NPC tiene su propio doblaje de voz al inglés, se apuesta por la neutralidad en el habla mediante aserciones genéricas del tipo «you» o «farmer». Una maniobra pensada para sustituir el nombre del avatar, imposible de predecir por el “cast” de voz. Con todo, es cierto que, independientemente del pronombre elegido, el trato con los NPCs siempre se caracteriza por la calidez, respeto y empatía de sus palabras, exacerbando ese carácter “wholesome” y reparador de los “cozy games”.

El segundo y tercer aspecto de inclusividad LGBTIQ+ en SOSGB están profundamente interconectados. Al programarse el avatar como entidad polivalente, cualquiera de sus decisiones “ingame” es aceptada y celebrada por los NPCs¹¹. Por ello, en Villa Céfiro se acoge con naturalidad y alegría la elección romántica del protagonista, sin importar si corteja a hombres, mujeres o varias personas. Tampoco perciben rareza en su apariencia, vestimenta u otras forma de expresión identitaria; al contrario, lo adulan, animan su des-

¹¹ Bien es cierto que el juego fomenta, en exclusiva, comportamientos prosociales e impide actos violentos o desagradables: por ejemplo, aunque el avatar disponga de un hacha entre sus herramientas, nunca podrá herir a personas o animales.

empeño y celebran cualquier avance en su trayectoria personal. Este trato aplica también a los candidatos y candidatas del matrimonio. Así programados, los NPCs disponibles para el matrimonio se enamoran del avatar sin importar su género y, por extensión, sin cuestionarse jamás su propia sexualidad. Así, las citas, el desarrollo del afecto o la declaración de sus sentimientos es vivido de una forma completamente natural, sin rupturas o desencuentros, sin miedos y represalias familiares. Desde luego el espacio perfecto para cultivar una relación romántica LGBTQ+. Otro detalle llamativo que afecta a esa programación polivalente del avatar es que, entre los eventos del videojuego, tu personaje es invitado tanto a reuniones exclusivas de NPCs varones como a las de NPCs femeninas, pudiendo vivir estas experiencias independientemente del pronombre seleccionado.

Figura 5. Mi avatar presente en una reunión solo de chicas, esperando a que lleguen todas las integrantes.



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Figura 6. Los duendes de la cosecha anunciando la llegada de un bebé a la familia de mi avatar



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

El último aspecto relevante es la representación estandarizada de hitos vitales y cotidianos libres de connotaciones normativas, políticas o de género. Esta neutralización se ejemplifica en dos eventos clave de SOSGB: la boda del avatar y la llegada de un bebé a la familia. En primer lugar, el matrimonio se escenifica sin referencias religiosas ni distinciones heteronormativas, pues la ceremonia se celebra en un espacio público como acto civil oficiado por Félix, el alcalde. A ella acuden con alegría todos los habitantes de Villa

Céfiro, festejando y felicitándote por las nupcias sin importar con quien te hayas casado. En segundo lugar, la parentalidad se construye mediante una narrativa fantástica – los duendes de la cosecha anuncian y, meses después, entregan al bebé – que despoja al proceso de cualquier referencia a la gestación biológica, adopción o asunción de jerarquías familiares. La forma en que la comunidad de vecinos recibe la noticia es igualmente positiva, reforzando el sentimiento de inclusividad hacia cualquier estructura familiar, sin distinción. Algo que, desde una perspectiva “queer”, desestabiliza los regímenes normativos de familia, género y sexualidad al presentar matrimonio y crianza como prácticas universales.

3.4. ¡Eres el amor de mi vida! El potencial de *Story of Seasons: Grand Bazaar* como simulador de citas inclusivo

Conocer a tu pareja ideal, casarte y formar tu propia familia es otra característica identificativa de SOSGB. Mediante el mencionado sistema de corazones, el juego se convierte en un simulador de citas en el que, desde el avatar, se selecciona – entre seis personajes masculinos y seis femeninos cisgénero – a una potencial pareja romántica. El desarrollo del romance implica la interacción diaria con los NPCs, ofrecerles sus regalos favoritos y participar en eventos narrativos que hacen más profunda e intensa la relación. Aunque el videojuego recompensa la exploración de varias tramas románticas en simultáneo, en cierto momento obliga a establecer una relación monógama. Alcanzado el nivel de corazón amarillo, se genera un evento para cada NPC donde el avatar responde a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son tus sentimientos hacia mí? Dándose las siguientes opciones: 1) Me he enamorado de ti; 2) Eres un gran amigo. De seleccionar la primera, la persona se convierte en el amor de tu vida y, más adelante, pasa a formar parte de tu núcleo familiar. Hay que tener en cuenta que, elegido un NPC como tu verdadero amor, el resto de los personajes cortejables se convierten en amistades automáticamente, sin posibilidad romántica. Este es, en resumen, el funcionamiento del sistema de citas presente en el videojuego.

Figura 7. Momento exacto en que mi avatar decide si comenzar, o no, una relación romántica con Jules



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

En SOSGB, el simulador de citas permite seleccionar libremente a cualquiera de los doce NPCs disponibles, sin importar el género ni la orientación sexual y/o afectiva de ambas partes. Esto posibilita la configuración de una amplia gama de egonarrativas románticas LGBTIQ+, mediante actos, decisiones y preferencias tomados desde el avatar. También complementadas por las narrativas emergentes del videojuego, es decir, los diálogos, escenas y eventos románticos programados por defecto. El espacio de construcción de egonarrativas es tan abierto que, por ejemplo, la opción de no elegir ninguna pareja es reconocida por el sistema, aportando opciones para expresarse desde el espectro aromántico y/o asexual. SOSGB hace plausible rechazar toda oferta de romance y no formar vínculos afectivos en ningún momento del “gameplay”. Más allá de lo anterior, el título secuencía el enamoramiento a través de cuatro actos bien diferenciados: 1) presentación y contacto temprano; 2) cultivar las relaciones; 3) declaración de amor y noviazgo; 4) matrimonio e incorporación en la familia. Esta estructura lúdica impone, de elegir algún NPC cortejable, y reproduce un modelo monógamo que limita las posibilidades de representar formas de entender el amor y las relaciones no circunscritas a patrones normativos. Un recordatorio de la persistencia de la cisheteronormatividad en el diseño de las experiencias románticas en el medio del videojuego. Pese a ello, la posibilidad de representar y experimentar relaciones románticas con personas del mismo sexo, sin tabúes, o sin dar importancia a la identidad de género del avatar/NPC, con tanta naturalidad y sin estigma social alguno, es de por sí un gran avance en el mundo “gaming”.

Figura 8. Mi avatar y Jules el día de su boda, ambos muestran los anillos al público asistente y se miran muy enamorados



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Figura 9. Mi avatar y su marido Jules atendiendo, con cariño, al recién entregado bebé



Fuente: elaboración propia. Autor: Xseed Games, 2025.

Por último, todo lo relacionado con la vida matrimonial es similar a cualquier NPC elegido por el avatar, sin importar si se une a hombre o mujer. Tras finalizar las nupcias, el videojuego progresa igual que siempre, con la salvedad de que tu esposa/marido se muda contigo a la granja. Un hecho que desencadena otro tipo de eventos y celebraciones íntimas, como los festejos de cumpleaños en el hogar, ver las estrellas de forma romántica o comer en pareja durante festividades señaladas. Así, SOSGB construye una relación de matrimonio idílica y visibiliza cómo podría ser la vida cotidiana entre cualquier pareja de recién casados, incluyendo, con esto, representaciones directas de la cotidianidad marital de personas LGBTQ+. Cada una de estas experiencias simplifica la consecución del último nivel de corazón – el de color rojo –, donde el sistema genera un nuevo evento que marca el siguiente paso en la vida familiar: la mágica llegada de un bebé que constituye, en definitiva, el fruto de vuestro amor. Dicho acto estandariza la consecución de descendencia a cualquier tipología de pareja configurada en SOSGB, potenciando más el carácter polivalente del avatar. Ya entregado el bebé comienza una nueva etapa en la vida familiar: la crianza. Ante todo, el avatar debe decidir

el nombre y escribir la forma en que la criatura se referirá a él en el futuro¹². El bebé crece conforme pase el tiempo del videojuego, incorporándose en dinámicas y eventos domésticos, demandando atención del avatar e interesándose, activamente, por el universo que le rodea. Todo ello configura, en la narrativa emergente y en las expresiones egonarrativas del videojuego, una materialización positiva de la diversidad familiar, la representación de paternidades, maternidades y crianzas LGBTQ+. También de los deseos de vida adulta que tienen muchas personas LGBTQ+.

4. Conclusiones

SOSGB es el perfecto ejemplo de cómo los “cozy games” han evolucionado hasta la fecha en materia LGBTQ+. En conjunto, el título ilustra como los simuladores de granja más contemporáneos operan como espacios seguros para la experimentación identitaria y la articulación de subjetividades LGBTQ+ mediante la personalización, el discurso y la narrativa cotidiana o afectiva. Por un lado, su sistema de creación del avatar funciona como un auténtico laboratorio de género, al ofrecer pronombre neutros, opciones estéticas no binarias y vestimenta al margen de lo normativo. En el plano narrativo, también, el videojuego se convierte en un espacio plástico e inclusivo que admite la creación de egonarrativas LGBTQ+ que emergen de la interacción avatar/jugador. La neutralidad del lenguaje y la polivalencia del protagonista son de gran ayuda a la hora de crear una sensación orgánica de inclusión en la comunidad de Villa Céfiro. Por último, el sistema de citas supone la virtualización del deseo y expectativas románticas LGBTQ+, naturalizando cualquier tipo de relación amorosa y, más adelante, la diversidad familiar a través de un videojuego.

A pesar de que SOSGB fundamenta su propuesta en la neutralidad y la polivalencia – lo que confiere cierto grado de inclusividad y plasticidad –, el videojuego denota una ausencia de representaciones explícitas – salvo las del avatar – de lo LGBTQ+. Más allá de las egonarrativas construidas por la persona jugadora, no se programan personajes que, de manera predeterminada, se identifiquen abiertamente como LGBTQ+. Las dinámicas relacionadas con la diversidad sexual y de género se restringen, por tanto, al diseño y desarrollo único del avatar. Asimismo, las interacciones románticas secundarias entre NPCs se orientan, en exclusiva, hacia relaciones heterosexuales cisnormativas y las familias presentes en el título también responden a esto modelos. Es más, SOSGB sigue reproduciendo, directa o indirectamente, la ideología dominante del parentesco dirigido hacia la familia nuclear, socialmente reconocida y con descendencia. No abre la veda, por ejemplo, a otras fórmulas alejadas de la biparentalidad. De igual forma, no se explicitan conflictos de identidad vinculados a la orientación sexual o a la identidad de género entre los personajes del videojuego.

Aquí se debe tener en cuenta que el título analizado es, también, un “remake” de un videojuego lanzado en 2008. Existe la posibilidad de que las decisiones más conservadoras sean una forma de mantener cierta fidelidad y continuidad con su versión original. Esto explicaría la ausencia de transformaciones sustantivas en las configuraciones familiares, identitarias y románticas no representadas por el avatar. No obstante, y con espacio para la mejora, SOSGB constituye un importante ejemplo dentro del género “cozy”, sentando bases para orientar el desarrollo futuro de títulos hacia una mayor inclusividad LGBTQ+. En este sentido, no cabe duda de que el título es capaz de visibilizar tanto los límites actuales como las potencialidades de lo LGBTQ+ en el diseño de videojuegos “cozy”, abriendo interrogantes acerca de las fórmulas más adecuadas de programar y representar dichas realidades. A lo que se suma, además, su papel como campo de pruebas para evaluar la recepción del título por parte del público general y para evaluar su viabilidad comercial dentro del nicho “cozy”. Llegados a este punto, es pertinente interrogar críticamente cuál será la evolución futura de los próximos simuladores de granja de corte “cozy”. Sobre todo, en lo relacionado con la representación, la posibilidad de performar y experimentar identidades LGBTQ+ de forma más verosímil y sin necesidad de recursos egonarrativos.

Cabe preguntarse, también, si la supuesta neutralidad de estos videojuegos – tradicionalmente asociados a entornos amables y seguros – tenderá a desplazarse hacia formas más explícitas de politización identitaria, incorporando de manera verosímil y compleja las experiencias y realidades LGBTQ+. En este sentido, es necesario plantearse si en el imaginario “cozy” hay espacio para las dimensiones más conflictivas, vulnerables y crudas de las vidas LGBTQ+, o si, por el contrario, conviene preservarlo como un espacio idílico de refugio, cuidado y evasión frente a las violencias del mundo real: ¿quién no ha necesitado alguna vez refugiarse en un videojuego “cozy”? Basta recordar el papel fundamental que *Animal Crossing: New Horizon* (2020) desempeñó durante la pandemia COVID-19, como fuente de apoyo emocional, para escapar de la realidad o para el bienestar psicológico. En última instancia, quizás, la formulación central en todo esto sería: ¿hasta qué punto están dispuestas las desarrolladoras a comprometerse con una representación auténtica, plural y políticamente significativa de las identidades y experiencias LGBTQ+ en este tipo de entornos virtuales?

5. Referencias citadas

- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469-480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Blanco-Fernández, V. y Moreno, J. A. (2025). “Video Games Were My First Safe Space”: Queer Gaming in the *Animal Crossing New Horizon* LGBTQ+ Community. *Games and Culture*, 20(4), 438-458. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/15554120231205638>

¹² Una opción bastante acertada al romper con el eje mamá/papá y permitir la escritura de términos personalizados.

- Bódi, B. y Thon, J.-N. (2025). Crafting Comfort: Postdigital Practices in Current Cozy Games. *Proceedings of DiGRA*, 1-4.
- Di Cesare, D. M., Craig, S. L., Brooks, A. S. y Doll, K. (2024). Setting the Game Agenda: Reviewing the Emerging Literature on Video Gaming and Psychological Well-Being of Sexual and Gender Diverse Youth. *Games and Culture*, 19(7), 933-953. <https://doi.org/10.1177/15554120231178883>
- Esteban-Ramiro, B. y Moreno-López, R. (2025). ¿Igualdad en línea? Género, orientación sexual y percepción del sexismo en videojuegos. *Revista Prisma Social*, 50, 102-122. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5839>
- Ezekiel, A. L. (2024). *Conceptualizing Coziness: Sonic Iyashikei, Furosato, and Musical Topics in Cozy Video Games* [Tesis de Maestría, University of Alabama] <https://ir.ua.edu/items/31d61c2f-50a4-4f8f-873d-8e11f167e9d4/full>
- Fantacci, G. (2022). *Work Hard, Play Hard the Concept of Playbour in Animal Crossing: New Horizons* [Archivo PDF]. <https://bit.ly/45CbeSj>
- Fernández Ruiz, M., Fonts González, E. y Villegas Portero, E. (2024). Percepción de la ética del cuidado en cozy games: Spiritfarer, Stardew Valley y Animal Crossing: New Horizons. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 234, 157-178. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi234.11456>
- Kim, J. (2014). Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 28(3), 357-370. <https://doi.org/10.1080/10304312.2014.893984>
- Krzywinska, T., Brown, D., Ma, M., Belinskiy, A. y Bhui, K. (2025). Coziness in Games: Second Homes, Audiences, and Esthetics. *Games and Culture*, 0(0) 1-19. <https://doi.org/10.1177/15554120241310920>
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture*, 5(1), 1-5.
- Lammes, S. (2007). Approaching game-studies: Towards a reflexive methodology of games as situated cultures. *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play"*, DiGRA 2007, 25-30. <https://doi.org/10.26503/dl.v2007i1.342>
- Látal, M. (2022). LGBTQ+ Representation in Video Games through the Eyes of the Queer Community. *Illuminace*, 34(3), 139-163. <https://doi.org/10.58193/ilu.1742>
- Lees, S. (2024). *Unpacking the Code: Game modification as a form of queer play* [Tesis Doctoral, Lancaster University]. <https://core.ac.uk/download/pdf/646847023.pdf>
- Maletska, M. (2024). Queer Gender Identities and Videogames Literature Review. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 15(1), 125-150. <https://doi.org/10.7557/23.7432>
- Murúa Losada, G. (2022). (Re)presentaciones de las sexualidades en videojuegos. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 165, 123-146. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi165.7028>
- Ogier, H. (2020). The Player-Ethnographer: An Ethnographic Approach to the Study of Non-Player Characters in Digital Games. *Proceedings of Australasian Computer Science Week*, 1-10. <https://doi.org/10.1145/3373017.3373064>
- Ojeda-García, F. M. y Ogáyar-Marín, F. J. (2025). Convergencias narrativas entre videojuegos y animación: análisis del anime Log Horizon y cómo los MMORPG nutren el subgénero isekai. *Con A de Animación*, 20, 146-167. <https://doi.org/10.4995/caa.2025.22221>
- Önnberg, M. (2024). *Cozy Games and Their Impact: An exploration study of coziness in games* [Tesis doctoral, University of Skövde]. <https://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:1881616/FULLTEXT01.pdf>
- Pugh, T. (2018). The queer narrativity of the hero's journey in Nintendo's the legend of Zelda video games. *JNT- Journal of Narrative Theory*, 48(2), 225-251. <https://doi.org/10.1353/jnt.2018.0009>
- Ruberg, B. y Phillips, A. (2018). Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games. *The International Journal of Computer Game Research*, 18(3), 1-14.
- Scully-Blaker, R. (2024). The Politics of Wholesome Games: Conservative Comforts and Radical Softness. *Configurations*, 32(2), 129-143. <https://doi.org/10.1353/con.2024.a924126>
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society*, 14(1), 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Short, T. X., Ordon, A., Hurd, D., Howe, C., Forbes, J., Eiserloh, S., Diaz, J. y Cook, D (2017). *Cozy Games*. Recuperado el 9 de julio de 2025. <https://bit.ly/4biqDd1>
- Smith, X. (2024). *An Exploratory Model of Avatar Creation and Identification for Transgender, Nonbinary, and Gender Diverse Video Game Players* [Tesis Doctoral, Indiana University]. <http://bit.ly/46kxrV8>
- Stockton, S. (2019). *Dating Ga(y)mes: Queer Performance in Farming Simulation Roleplay Games*. [Trabajo de Fin de Grado, University of Calgary]. <https://ucalgary.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/58e9cb11-5405-4191-96e9-61105fa388ff/content>
- van Aller, M. (2018). *Transgender and Genderqueer Experiences of Avatar Creation in Games*. [Trabajo de Fin de Grado, Uppsala Universitet]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1233794/FULLTEXT01.pdf>
- Vicent-Ibáñez, M., Merinero-Sánchez, A. y Antona-Jimeno, T. (2024). New mythologies for a youth in crisis. The cozy games and My Time at Portia. *Comunicación y Medios*, 33(49), 92-104. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72376>
- Waszkiewicz, A. y Bakun, M. (2020). Towards the aesthetics of cozy video games. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 12(3), 225-240. https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1
- Xseed Games (2025). *Story of Seasons: Grand Bazaar*. Japón: Marvelous Inc. <https://bit.ly/4s4amzH>

- Youngblood, J. (2022). A Labor of (Queer) Love: Maintaining “Cozy Wholesomeness” on Twitch During COVID-19 and Beyond. *Television & New Media*, 23(5), 531-541. <https://doi.org/10.1177/15274764221080966>
- Yu, K. K., Guzdial, M. y Sturtevant, N. R. (2024). The FarmQuest Player Telemetry Dataset: Playthrough Data of a Cozy Farming Game. *Proceedings - AAAI Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference, AIIDE*, 263-268. <https://doi.org/10.1609/aiide.v20i1.31889>