

Fecha de recepción: marzo 2024  
Fecha de aceptación: abril 2024  
Versión final: mayo 2024

## Percepción de la ética del cuidado en *cozy games: Spiritfarer, Stardew Valley* y *Animal Crossing: New Horizons*

Marta Fernández Ruiz<sup>(1)</sup>, Elisabet Fonts  
González<sup>(2)</sup>, Eva Villegas Portero<sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Este trabajo explora la confluencia entre la ética del cuidado y los aspectos prosociales de los videojuegos desde la percepción que los jugadores tienen de los cuidados dentro y a través de los *cozy games*. Los principales indicadores a extraer son las relaciones de cuidado y las conexiones socioafectivas emergentes durante la experiencia de juego. Para ello se ha realizado una encuesta a sesenta jugadores habituales de videojuegos, con el fin de entender cómo perciben los cuidados en los videojuegos *Spiritfarer, Stardew Valley* y *Animal Crossing: New Horizons*. Mediante este enfoque, el estudio espera contribuir al conocimiento de una perspectiva ética poco explorada hasta el momento en los videojuegos.

**Palabras clave:** ética de los cuidados - *cozy games* - videojuegos prosociales - game studies - evaluación con jugadores

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

---

<sup>(1)</sup> Licenciada en Comunicación Audiovisual y doctora en Investigación en Medios de Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid. Sus líneas de investigación se centran en los *game studies*: videojuegos y ecología mediática; impacto del videojuego en ámbitos que van más allá del entretenimiento; nuevas experiencias de juego vinculadas a tecnologías emergentes. Es profesora y coordinadora del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya. responsable de la línea de investigación en *game studies* del grupo de investigación DiCode, Digital Culture and Creative Technologies Research Group.

<sup>(2)</sup> Doctora en Ciencias y Nuevas Tecnologías, es licenciada en Comunicación Audiovisual. Profesora y directora académica del Postgrado en Technical Artist for Video Games en el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya. Ha colaborado en la Universidad de Barcelona, la Universidad de Vic y la ESCAC. Investigadora en la línea de animation experience, del grupo DiCode, Digital Culture y Creative Technologies Research Group del CITM-UPC. Fue proveedora de servicios audiovisuales en The Walt Disney Company en el canal de deportes ESPN de Estados Unidos.

<sup>(3)</sup> Doctora en Experiencia de Usuario y Gamificación por la Universidad Ramon Llull (URL), Máster en Creación Multimedia y Serious Games, La Salle (URL), Máster en Tecnologías accesibles por los servicios de la sociedad de la información, Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Profesora, coordinadora del Grado en Diseño Digital y Tecnologías Multimedia, directora académica del Postgrado en Advanced UX: Design, Research and Emerging Technologies en el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya. Investigadora y responsable de la línea de investigación en experiencia de usuario del grupo de investigación DiCode, Digital Culture and Creative Technologies Research Group.

## Aproximaciones a la ética del cuidado

La moral y la ética han sido áreas de interés en los *game studies*, desde la integración de la ética en los sistemas de juego (Sicart, 2009) hasta la creación de pautas para diseñar juegos que promuevan aprendizajes en torno a la moralidad (Schrier, 2017). En concreto, Murphy y Zagal (2011) exploran un aspecto poco abordado hasta el momento: la ética del cuidado, propuesta en modelos éticos como el de Noddings (2008), y referida al cuidado de los demás.

La ética del cuidado se ha desarrollado como una alternativa a la ética racionalista, pensada, como indica Campoamor (2021), por y para un individuo racional y autónomo, sujeto de derechos. Es una perspectiva que pone énfasis en las relaciones interpersonales, la interdependencia y el cuidado como pilares fundamentales en la toma de decisiones éticas. Tradicionalmente, el cuidado se ha asociado al hogar y la bioética clínica, pero ha surgido una nueva perspectiva que considera a las personas como seres interdependientes y empáticos, y que promueve la atención y responsabilidad hacia los demás (Campoamor, 2021). En contraste con la ética de la justicia, que se centra en la equidad y los derechos individuales, la ética del cuidado enfatiza la atención, la confianza y la cooperación, destacando los vínculos sociales y emocionales (Held, 2006). De manera concreta, la ética del cuidado se distingue por presentar las siguientes características:

- *Aceptación de la dependencia humana*: la ética del cuidado resalta la importancia de atender las necesidades de quienes uno tiene responsabilidad, en contraposición a la moral centrada en la independencia individual. Reconoce la necesidad universal de protección, atención y ayuda, enfatizando la interdependencia, no solo entre personas, sino entre personas y el medio que las rodea, con una marcada perspectiva ecológica (Held, 2006; Campoamor 2021; Herrero, 2022).
- *Integración de la esfera emocional y relacional*: considera que ser una buena persona implica cuidar a los demás, incluyendo prácticas de acompaña-

miento, atención y ayuda, así como cultivar la empatía y la receptividad emocional (Held, 2006; Campoamor, 2021).

- *Énfasis en el bienestar cooperativo*: las relaciones de cuidado se caracterizan por una cooperación mutua en beneficio propio y del otro, sin ser ni egoístas ni altruistas. El bienestar de la relación de cuidado implica el bienestar cooperativo de ambas partes. Se aboga por una desfamiliarización de los cuidados, resaltando que el cuidado es una responsabilidad social, comunitaria y colectiva (Güemes y Cos Montiel, 2023).

Desde esta perspectiva, la ética del cuidado encuentra cierta vinculación con la prosocialidad, entendida como el conjunto de comportamientos destinados a beneficiar a una o varias personas distintas de uno mismo (Batson y Powell, 2003), lo que incluye acciones como compartir, consolar y ayudar a otras personas (Eisenberg, et. al, 2015). Ejemplo de esta vinculación es el trabajo de Koo y Seider (2010), quienes aplicaron la ética del cuidado al contexto del aprendizaje prosocial a través de videojuegos. Si bien la mayor parte de definiciones acerca de la prosocialidad ponen el énfasis en la intención de quien lleva a cabo este comportamiento, Pfattheicher et al. (2022) identifican acepciones de lo prosocial que ponen el énfasis en las consecuencias de los actos, considerando como prosocial cualquier acción que beneficie a otros (Schroeder y Graziano, 2015), así como en lo que se considera válido y deseable en un determinado contexto social, afirmando que el comportamiento prosocial abarca aquellas acciones que una sociedad determinada valora positivamente en el individuo (Dovidio, 1984). En este trabajo se alude a la prosocialidad desde el punto de vista intencional.

Por otra parte, se ha tendido a matizar y señalar las diferencias entre comportamiento prosocial y altruismo. Si bien lo primero, entendido desde una perspectiva amplia, y en línea con la ética del cuidado, promueve la búsqueda del bienestar cooperativo y el beneficio mutuo, el altruismo se define como un subtipo de comportamiento prosocial basado exclusivamente en acciones cuyo último fin es proporcionar bienestar a los demás, sin esperar ningún tipo de beneficio personal o recompensa externa (Eisenberg y Miller, 1987). Otra perspectiva a tener en cuenta es la del autocuidado, que también se ha abordado desde la óptica de la ética (Bryan y Blackman, 2018). Bajo este enfoque se defiende la importancia de que cada individuo se responsabilice de su propio cuidado para actuar de manera responsable como ciudadano. La presión de las demandas cotidianas y las metas personales pueden dificultar la priorización del autocuidado.

## La ética del cuidado en los videojuegos

En el ámbito de los videojuegos, la ética del cuidado implica el diseño de experiencias que fomenten la atención, el apoyo, la reciprocidad y la conexión emocional, así como la reflexión en torno a estos aspectos de tipo relacional y afectivo. En su estudio sobre los videojuegos *Little King's Story* y *Animal Crossing: City Folk*, Murphy y Zagal (2011)

advertían que ambos títulos podían promover el apego emocional de los jugadores hacia los personajes, y que el valor otorgado a estas relaciones constituía una motivación para llevar a cabo otros comportamientos éticos. Parte de su enfoque lo fundamentaban con el trabajo de Turkle et al. (2006), centrado en el desarrollo de vínculos sociales y afectivos entre personas y elementos virtuales, como los personajes de los videojuegos.

Por otra parte, los videojuegos prosociales, que promueven la ayuda y cooperación (Prot et al., 2014), han demostrado beneficios en la reducción de la agresión y la promoción de la empatía y la cooperación (Narvaez, et. al, 2008; Sestir y Bartholow, 2010). Además, los videojuegos *casual*, caracterizados por ser fáciles de aprender y jugar, así como accesibles para una amplia audiencia (Juul, 2010), han mostrado efectos positivos en el alivio del estrés y la mejora del estado de ánimo, permitiendo paliar dolencias como las enfermedades cardiovasculares, la diabetes o la depresión (Russoniello, 2009).

La proliferación y diversificación de juegos casuales, como *Journey* (Thatgamecompany, 2012) y *The Stillness of the Wind* (Memory of God, 2019), ha desembocado en diferentes subgéneros, como los juegos de empatía, centrados en situar al jugador en la piel de personajes que enfrentan desafíos complejos (Belman y Flanagan, 2010), o los juegos lentos, que buscan promover la reflexión, la contemplación y el disfrute pausado (Navarro, 2020). En este contexto han surgido también los *cozy games*, centrados principalmente en crear experiencias reconfortantes y acogedoras para los jugadores. Los trabajos de Waszkiewicz y Bakun (2020) y Short et al. (2017) detallan las características comunes en estos juegos:

- *Ambientes acogedores*: los *cozy games* muestran estéticas agradables con el fin de transmitir al jugador la sensación de estar inmerso en un entorno tranquilo y libre de amenazas. Se caracterizan por presentar estímulos suaves y reconfortantes que inducen un nivel de excitación bajo en los jugadores, al tiempo que estos permanecen atentos a la actividad lúdica.
- *Flexibilidad y cooperación*: los *cozy games* suelen ofrecer experiencias de juego flexibles y orientadas a la cooperación. Muchas de las mecánicas de juego (entendidas como la paleta de acciones posibles a desempeñar en un juego) permiten a los jugadores explorar y disfrutar del juego a su propio ritmo. Estos juegos abogan por una experiencia pausada que fomente la exploración de la belleza en lo cotidiano.
- *Exploración de la sensación de seguridad y bienestar*: la ausencia de riesgos significativos y la naturaleza voluntaria de muchas actividades dentro del juego garantizan que los jugadores no se sientan coaccionados, lo que contribuye a aumentar su sensación de seguridad.
- *Exploración de la vulnerabilidad*: los *cozy games* brindan a los jugadores la oportunidad de dedicarse al cuidado de su bienestar emocional y social, liberándolos de retos de alto estrés asociados con la mera supervivencia. Potencialmente esto permite a los jugadores centrarse en el proceso de mejorar como individuos.

Debido a estos aspectos, los *cozy games* se consideran un entorno propicio para explorar las relaciones de cuidado desde tres perspectivas: las relaciones entre el jugador y los elementos del juego, las interacciones entre los propios jugadores, y el autocuidado.

A estos rasgos definitorios de los *cozy games* se les puede incorporar otro aspecto, que es la creciente incidencia del jugador en el curso del relato del juego. Las propiedades participativas y procedimentales del medio (Murray, 1997), así como los intentos por fomentar la sensación de agencia del jugador, han promovido la creación de videojuegos en los que no se experimenta una única historia predefinida por el diseñador, sino que permiten el desarrollo de la narrativa emergente, aquella que surge de las interacciones del jugador con el propio sistema del juego. Al pasar de la noción de texto (una única historia) a sistema (creación de oportunidades para que se desarrollen diferentes historias posibles), se puede hablar de diferentes historias que potencialmente pueden desencadenarse en función de la secuencia de acciones del jugador (Koenitz, 2015). La narrativa emergente permite más flexibilidad a la hora de explorar la ética y los comportamientos prosociales en los videojuegos.

Otro aspecto a considerar es la capacidad de los videojuegos, en sentido amplio, y de los *cozy games*, de forma concreta, para transmitir valores a partir de los diferentes componentes del lenguaje videolúdico. Flanagan y Nissebaum (2014) instan a los diseñadores a considerar cómo sus creaciones pueden afectar a los usuarios y la sociedad en general en términos éticos, morales y sociales. Esto implica reflexionar sobre cuestiones como la privacidad, la equidad, la inclusión, la justicia y el bienestar de los usuarios.

## Objetivos y metodología

El objetivo central de esta investigación es comprender cómo los videojuegos, específicamente los *cozy games*, abordan la ética del cuidado, promueven experiencias prosociales y permiten reflexionar acerca de las mismas. También se pretende explorar la posibilidad de que dichas experiencias en los videojuegos promuevan comportamientos éticos y prosociales fuera de los mismos, teniendo en cuenta resultados como los de Narvaez et al. (2008) y Sestir y Bartholow (2010), y bajo la idea de que la percepción visual (que facilita la interpretación del entorno) y la memoria (que permite la codificación, el almacenamiento y el recuerdo) son funciones cognitivas (Kolb y Whishaw, 2021; Unsworth, 2019) que pueden contribuir a trasladar las acciones realizadas en los videojuegos a la vida real. Asimismo, se busca entender las cualidades de los *cozy games* orientadas a las prácticas de autocuidado. De forma más concreta, este trabajo pretende:

- Identificar las relaciones de cuidado en los *cozy games*, así como los elementos ludonarrativos que contribuyen a mostrarlas.
- Analizar cómo los jugadores perciben las relaciones de cuidado en los *cozy games*.
- Entender cómo los videojuegos destinados al entretenimiento pueden contribuir a promover la ética del cuidado y del autocuidado.

Para ello, se ha llevado a cabo un estudio exploratorio de las percepciones de los jugadores respecto a su experiencia con *Spiritfarer*, *Stardew Valley* y *Animal Crossing: New Horizons* (de ahora en adelante *Animal Crossing: NH*). Concretamente, se ha empleado la técnica de indagación mediante encuestas, recopilando información una vez que los usuarios han jugado a los videojuegos, y basándose en su experiencia directa. Los indicadores se fundamentan en la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos (Budiou, 2017; Reja et al., 2003). De esta manera, se obtienen datos específicos numéricos, complementados con comentarios que permiten enriquecer el análisis y entender de manera más profunda las aportaciones de los participantes.

El cuestionario se ha realizado a 60 participantes con edades comprendidas entre los 18 y los 26 años, concretamente: un 75% de estudiantes, de entre 18 a 20 años, un 21,7%, de 21 a 23 años y un 3,3% de 24 a 26 años. En lo relativo al género, un 68,3% son hombres, un 23,3% son mujeres, y un 10,1% se identifican como no binarios. Todos los participantes son alumnos de grados universitarios en el ámbito de los videojuegos y la creatividad digital del CITM (Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia) de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC). Además, son jugadores activos de *cozy games* que, como mínimo, han jugado a uno de los tres juegos indicados: el 83,3% es jugador de *Animal Crossing: NH*, el 56,7% de *Stardew Valley* y el 10% de *Spiritfarer*.

El tiempo requerido para cada participante en el cuestionario fue de unos 20 minutos. El proyecto de investigación ha seguido las recomendaciones indicadas por el Comité de Ética de la Universitat Politècnica de Catalunya, según la normativa vigente nacional e internacional<sup>1</sup>.

A continuación, se detallan los tres videojuegos utilizados en el estudio.

*Spiritfarer* (Thunder Lotus Games, 2020) sitúa al jugador en el papel de Stella, una enfermera que guía a las almas hacia el más allá en su barco. Basado en el mito griego de Caronte, el jugador debe cumplir las últimas peticiones de los espíritus errantes, atendiendo tanto sus necesidades físicas como emocionales, como proporcionar alimentos específicos (cocinar, pescar, crear y mantener huertos), construir espacios en los que se sientan seguros (construcción) y ofrecer consuelo (sistemas de diálogo e interacciones afectivas, como los abrazos). La relación del juego con la ética del cuidado radica en la dependencia de las almas de Stella hasta su partida.

*Stardew Valley* (Eric Barone, 2016) es un juego de simulación agrícola que sumerge al jugador en la tarea de revitalizar una granja heredada. Las principales mecánicas del juego giran en torno al establecimiento y mantenimiento de relaciones sociales con los habitantes del pueblo, que se logran a través de interacciones como conversaciones, obsequios y misiones secundarias. Además, el juego incluye eventos sociales y festivales que permiten al jugador fortalecer lazos y mejorar la afinidad con los *NPCs* y la comunidad en general. Estas dinámicas ejemplifican la ética del cuidado al resaltar la importancia de las relaciones interdependientes, la empatía y el cuidado comunitario. El jugador también enfrenta la opción de resistir contra una megacorporación que amenaza con destruir el comercio local y dañar el medio ambiente, añadiendo una dimensión ética y de responsabilidad

social, y visibilizando la relación de ecoddependencia que el ser humano mantiene con su entorno.

*Animal Crossing: NH* (Nintendo, 2020) es un juego de simulación en el que el jugador establece y personaliza una comunidad en una isla desierta. Sus mecánicas de juego incluyen la recolección de recursos, la construcción libre y creativa de infraestructuras, y la interacción con los habitantes de la isla. Este enfoque se vincula especialmente a la ética del cuidado, como se evidencia en las relaciones comunitarias y la interacción personal facilitadas por el juego. A pesar de ser de un solo jugador, *Animal Crossing: NH* destaca por las significativas interacciones que permite entre diferentes jugadores. Esto se refleja, por ejemplo, en la posibilidad de explorar las islas creadas por otros jugadores, un aspecto que resalta en la discusión sobre las características que favorecen el desarrollo de relaciones de cuidado. Asimismo, este título es representativo de la filosofía de Nintendo, caracterizada por promover narrativas emergentes que dependen de las interacciones del jugador con el sistema del juego.

La figura 1 muestra un cuadro comparativo de los tres videojuegos en los que se centra la investigación:

Aspecto	Spiritterfarer	Animal Crossing: NH	Stardew Valley
Premisa narrativa	Aceptación de la pérdida y transición hacia el más allá. Explora temas de duelo y despedida.	Narrativa sin trama lineal predefinida. Fomenta la creación de una comunidad acogedora.	Inicia con la herencia de una granja. Desarrolla relaciones interpersonales y explora la vida comunitaria.
Mecánicas de Juego	Destaca por su enfoque en las relaciones interpersonales entre el jugador y los espíritus que acompañan al personaje principal. Las interacciones emotivas y las decisiones tomadas afectan la narrativa y el desarrollo de los personajes. Además, el juego presenta elementos de gestión de recursos y exploración en su mecánica.	Se centra en la construcción y personalización de una comunidad en una isla desierta. Sus mecánicas incluyen la recolección de recursos, la construcción libre de infraestructuras y la interacción con los habitantes de la isla. Destaca por facilitar conexiones entre jugadores, permitiendo la exploración de las islas creadas por otros.	Combina la simulación de granja con elementos de juego de rol. Sus mecánicas abarcan desde el craftero de objetos y herramientas hasta el cultivo de alimentos y la interacción con los personajes del pueblo. Además, el juego incluye el componente de base building, donde los jugadores pueden mejorar y personalizar su granja a lo largo del tiempo.

>>> continúa

Énfasis en la Comunidad	Explora la ética del cuidado a través de la empatía y comprensión en la despedida.	Fomenta la creación de una comunidad positiva y destaca la importancia de conexiones sociales.	Refuerza la ética del cuidado mediante la gestión de recursos, interacciones sociales y responsabilidad comunitaria.
Mensaje Central	Reflexión sobre temas de pérdida y aceptación. Compasión en momentos difíciles.	Importancia de relaciones positivas y apoyo mutuo en una comunidad virtual.	Responsabilidad hacia la comunidad y la naturaleza. Creación de una red de apoyo en el pueblo.

**Figura 1.** Cuadro comparativo de los tres videojuegos en los que se centra la investigación. Fuente: elaboración propia.

## Análisis del cuestionario

A continuación se presenta la información cualitativa y cuantitativa que la encuesta arrojó, junto con los comentarios más relevantes que aportaron los participantes.

Los encuestados no solo han jugado a alguno de los videojuegos que son objeto de análisis en este trabajo, sino que también son conocedores de los *cozy games* en un sentido más amplio, al indicar, en la pregunta “Indica otros *cozy games* a los que hayas jugado” títulos como *Minecraft*, *Harvest Moon*, *Unpacking*, *Journey*, *Campfire Cafe* o *Coffee Talk*.

A la pregunta “¿Consideras importante que los videojuegos tengan en cuenta la ética del cuidado?”, el 78.3% de los encuestados considera importante que los videojuegos tengan en cuenta esta perspectiva ética, mientras que el 11.7% respondió “No”. También, a la pregunta “¿Cómo de representativos son *Spiritfarer*, *Stardew Valley* y *Animal Crossing: NH* de las relaciones de cuidado?”, los participantes valoraron esta representatividad en una escala que iba de “Nada representativo” a “Muy representativo”. *Spiritfarer* fue considerado por la mayoría (33 participantes) como “Representativo”, seguido de “Muy Representativo” (12 participantes). *Stardew Valley* fue valorado por la mayoría (24 participantes) como “Representativo”, seguido de “Bastante representativo” (19 participantes). Por último, *Animal Crossing: NH*, fue calificado por la mayoría (30 participantes) como “Bastante Representativo”, seguido de “Muy Representativo” (17 participantes).

A la pregunta abierta “¿Qué características específicas de los videojuegos crees que favorecen que los jugadores desarrollen relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores?”, los encuestados destacaron la capacidad de los videojuegos para transmitir valores, especialmente el respeto mutuo y la amabilidad entre personajes protagonistas y *NPCs* (personajes no jugables), así como la ausencia de violencia en la trama del juego. También identificaron elementos clave del lenguaje de los videojuegos que para ellos favorecían el desarrollo de relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores. Entre estos elementos se encuentran la presencia de *NPCs* con los que establecer vínculos, las mecánicas de

juego asociadas con las acciones de intercambio y cooperación, los sistemas de reglas que fomentan la cooperación, así como las recompensas. La importancia otorgada al respeto, la amabilidad y la ausencia de competitividad se puede ejemplificar a través del siguiente comentario:

“Creo que al no haber una competitividad directa con otros jugadores se genera una relación más amable. También (al menos en el caso de *Animal Crossing*), el tiempo del juego es el tiempo real, y lo pasas haciendo actividades tranquilas, lo que creo que ayuda a relajarse y por tanto tener más paciencia con otras personas o ser menos propenso a enfadarse con otros. Estos juegos también centran gran parte de su jugabilidad en la comunicación con los *NPCs*, que por lo general tienen una personalidad muy amable, creo que eso también influye a los jugadores”.

En lo referente a las recompensas, otro participante señalaba: “Recompensas por actuar acorde con la ética, que no haya ningún beneficio por perjudicar a otros jugadores”.

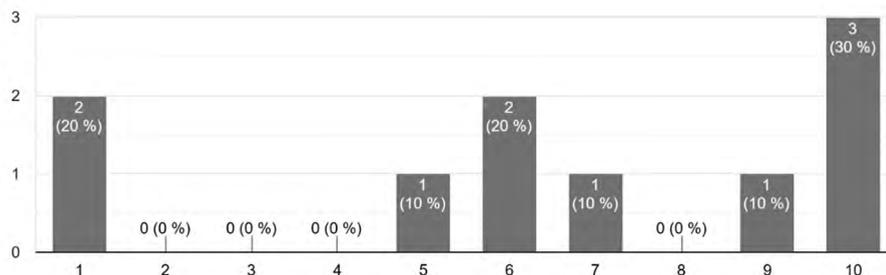
También destacaron las posibilidades que ofrecen estos videojuegos (en especial *Animal Crossing: NH*) para interactuar con otros jugadores y crear comunidades: “La principal característica que lo favorece es el hecho de poder relajarse e interactuar con las demás personas mientras juegas. Un ejemplo sería el sistema de *Animal Crossing* que te permite visitar otras islas de otras personas”. La figura 2 recoge las principales palabras recogidas en el formulario en relación a la pregunta “¿Qué características específicas de los videojuegos crees que favorecen que los jugadores desarrollen relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores?”.



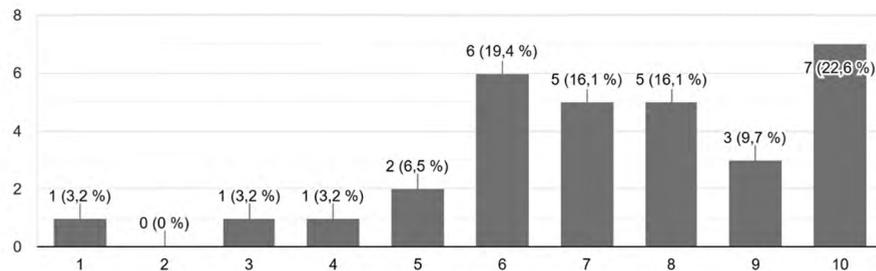
**Figura 2.** Nube de palabras compuesta por las palabras más frecuentes en las respuestas a la pregunta “¿Qué características específicas de los videojuegos crees que favorecen que los jugadores desarrollen relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores?”. Fuente: elaboración propia.

En respuesta a la pregunta “¿Disfrutas cuidando de los personajes que aparecen en el juego?” (Figura 3a, 3b y 3c) los participantes calificaron su disfrute en una escala del 1 al 10 para cada uno de los videojuegos analizados. En *Spiritfarer*, con 10 respuestas, el 30% ma-

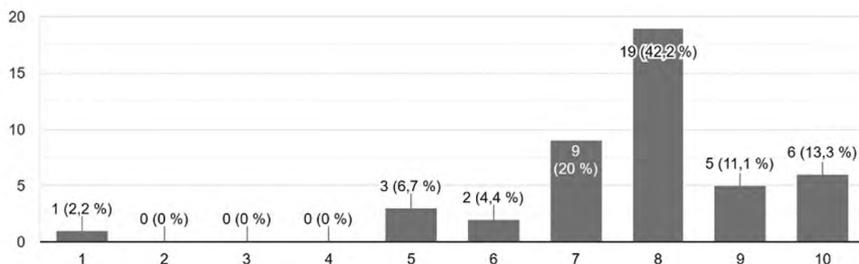
nifestó un alto disfrute (puntuación de 10), mientras que un 20% mostró desagrado total (puntuación de 1). Un 40% se situó entre las puntuaciones de 5 y 7. En *Stardew Valley*, con 31 respuestas, el 22,6% expresó un disfrute total (puntuación de 10), mientras que un 3,2% mostró desagrado total (puntuación de 1). Un 61,3% se ubicó entre las puntuaciones de 6 y 9. En cuanto a *Animal Crossing: NH*, con 45 respuestas, el 13,3% disfrutó totalmente (puntuación de 10), mientras que un 2,2% mostró desagrado total (puntuación de 1). Un 42,2% se ubicó en una zona intermedia (puntuación de 8), mientras que el resto varió entre puntuaciones de 5, 6 y 9.



**Figura 3a.** Respuestas a la pregunta ¿Disfrutas cuidando de los personajes que aparecen en el juego? para el videojuego *Spiritfarer*. Fuente: elaboración propia.



**Figura 3b.** Respuestas a la pregunta ¿Disfrutas cuidando de los personajes que aparecen en el juego? para el videojuego *Stardew Valley*. Fuente: elaboración propia.



**Figura 3c.** Respuestas a la pregunta ¿Disfrutas cuidando de los personajes que aparecen en el juego? para el videojuego *Animal Crossing: NH*. Fuente: elaboración propia.

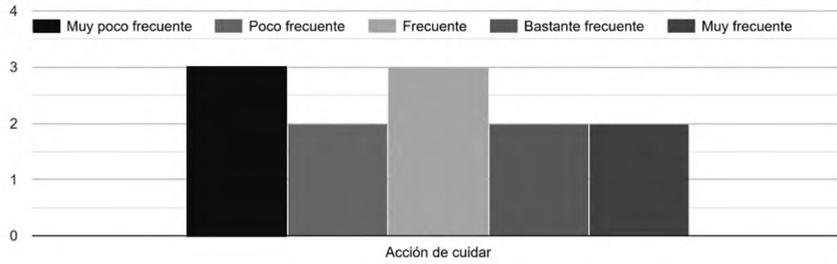
La pregunta abierta “¿Qué acciones realizas para cuidar a los personajes y al medio ambiente en el juego?” permitía a los participantes responder específicamente sobre cada juego. En relación con *Spiritfarer*, los participantes destacaron los gestos de afecto, la atención a sus necesidades y la incorporación de naturaleza. Comentarios como el siguiente ejemplifican esta valoración: “Hacerles favores, acompañarlos a todas partes. Resolver las tareas que te dan para que puedan pasar por la puerta del más allá; darle a los personajes sus comidas favoritas para mantenerlos felices; abrazos diarios para aumentar la felicidad de los personajes a los que les gustan los abrazos.”

Para *Stardew Valley*, los participantes destacaron los gestos de afecto como otorgar regalos y prestar atención a las necesidades de los aldeanos. Se menciona también el cuidado de entornos naturales y la ausencia de violencia en el trato de los animales de la granja. Destaca, en este sentido, el siguiente comentario:

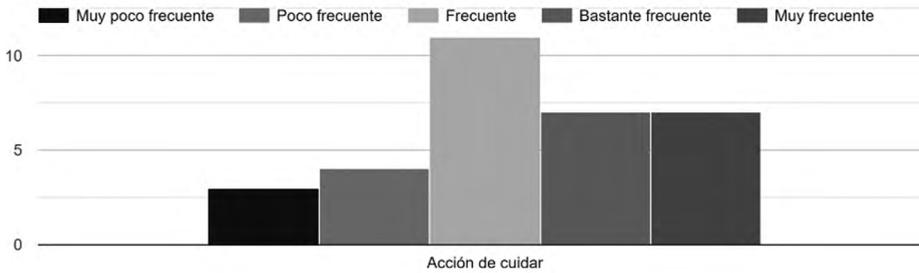
“El juego ofrece las fechas de los cumpleaños de los aldeanos. Si les regalas algo que les guste en su cumpleaños, el indicador oculto aumenta considerablemente. También, si de vez en cuando vas mirando el tablón de anuncios, hay personajes del pueblo que piden ayuda para que les hagas un favor. Dar regalos a los vecinos, completar las misiones que van colgando y completar el centro cívico para desbloquear nuevo contenido. Regar las plantas todos los días, cuidar de los animales”.

Finalmente, y en relación con *Animal Crossing: NH*, los participantes señalaron el cuidado de la isla (al “plantar flores y árboles”), y tener gestos de afecto y de atención (“realizar encargos que algunos personajes piden”, “Cada día que juego hablo con todos los ciudadanos”).

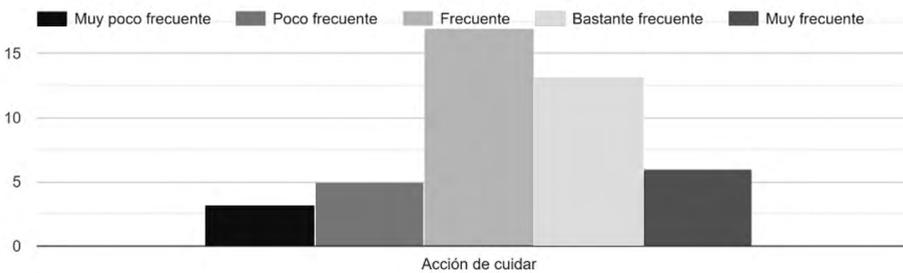
La pregunta “Con cuánta frecuencia realizas acciones para cuidar a los personajes del juego” (Figura 4a, 4b y 4c) permitió a los participantes responder específicamente sobre cada juego. La opción más seleccionada fue la de “Frecuente” para los tres videojuegos (3 encuestados en el caso de *Spiritfarer*, 11 para *Stardew Valley*, y 17 en *Animal Crossing: NH*).



**Figura 4a.** Respuestas a la pregunta “Con cuánta frecuencia realizas acciones para cuidar a los personajes del juego” para el videojuego Spiritfarer. Fuente: elaboración propia.



**Figura 4b.** Respuestas a la pregunta “Con cuánta frecuencia realizas acciones para cuidar a los personajes del juego” para el videojuego Stardew Valley. Fuente: elaboración propia.



**Figura 4c.** Respuestas a la pregunta “Con cuánta frecuencia realizas acciones para cuidar a los personajes del juego” para el videojuego Stardew Valley. Fuente: elaboración propia.

En relación con los vínculos emocionales, la pregunta “¿Has sentido una conexión emocional con los personajes o animales del juego mientras jugabas?” permitía responder con “Sí” o “No”. El 88,3% de los participantes respondieron afirmativamente.

En respuesta a la pregunta “¿Te sientes conectado/a con los personajes que aparecen en el juego?”, los jugadores podían proporcionar una respuesta para cada uno de los videojuegos analizados. En *Spiritfarer*, con la participación de 12 individuos y opciones de respuesta “Sí” o “No”, el 41.7% indicó sentirse emocionalmente vinculado. En *Stardew Valley*, con 31 participantes, el 65.4% afirmó tener una conexión con los personajes del juego. En cuanto a *Animal Crossing: NH*, con 46 encuestados, el 80.4% expresó sentir una conexión emocional con los personajes del juego.

A la pregunta “¿Hay momentos en el juego que te hayan emocionado? ¿Cuáles y por qué?” se podía responder por medio de comentarios. En *Spiritfarer* respondieron 10 participantes opinando afirmativamente y apuntando a algunos personajes concretos: “Sí, la muerte de ciertos personajes me hicieron llorar porque tenía un apego emocional hacia ellos”.

En el caso de *Stardew Valley*, con 31 respuestas, los participantes también indicaron haberse sentido emocionados en ciertos pasajes: “El primer día en la granja cuando hablas por primera vez con todos los habitantes, cuando completas el centro cívico, cada uno de los festivales, pero sobre todo el de primavera, cuando logras por primera vez bailar con el NPC que te gusta, y cuando te visita el abuelo en el tercer año”.

En *Animal Crossing: NH*, con 38 respuestas, se destacaron la conexión con NPCs, y también la sensación de haber finalizado alguna tarea: “Momentos en los que los personajes se acuerdan de tu cumpleaños o te dicen que te han echado de menos.” “Cuando decidí borrar mi pueblo porque quería volver a empezar, me puse triste por perder lo que había hecho y por la posibilidad de no volver a ver a mis vecinos favoritos”.

La pregunta “¿Tienes personajes favoritos con los que te sientes muy cercano en el juego?” permitía responder “Sí” o “No” por cada uno de los videojuegos analizados, así como añadir comentarios. En el caso de *Stardew Valley*, con 31 respuestas, el 61,3% no tenía personajes favoritos, mientras que el 38,7% respondieron afirmativamente: “Me gusta mucho la historia de Shane, porque a pesar de tener ciertas adicciones, termina por empezar una nueva vida”. “Me gusta mucho Penny, me representa al ser una persona más introvertida”.

En *Animal Crossing*, con 45 respuestas, el 60% de los participantes afirmó tener personajes favoritos: “Creo que al estar jugando por años acabas teniendo cariño a casi todos los personajes con los que interactúas.” “Canela, porque es como la compañera perfecta ya que nos ayuda en todo para poder mejorar la comunidad”.

La pregunta “¿Sientes que el juego destaca la importancia de la amistad y el cuidado mutuo?” permitió respuestas “Sí” o “No” para cada uno de los videojuegos analizados. En *Spiritfarer*, con 10 respuestas, el 90% afirmó que sí. En *Stardew Valley*, con 31 respuestas, el 74.2% indicó que sí. Finalmente, en *Animal Crossing: NH*, con 46 respuestas, el 82.6% de los participantes respondió afirmativamente.

Finalmente, a la pregunta ¿Has utilizado aplicaciones como Pinterest, Discord o Telegram durante el juego para construir una comunidad?, el 60% de los participantes respondió afirmativamente. La mayoría considera estas herramientas como importantes para sus relaciones con la comunidad de jugadores, especialmente para buscar ayuda o brindar

asistencia: “No, pero he formado parte de otras [comunidades] para dar consejos sobre construcción, distribución y otros aspectos para los videojuegos como *Animal Crossing* o *Stardew Valley*”. Respecto al 40% restante, principalmente no utilizan estas aplicaciones, ya que no les gusta verse inmersos en las implicaciones de las comunidades: “No. No lo he necesitado. Este tipo de juegos es mejor jugarlos con calma y cada uno a su ritmo”; “En *cozy games* no”. Los comentarios sugieren que Discord es particularmente popular para la comunicación en tiempo real, consulta de dudas y organización de actividades conjuntas. Pinterest se destaca como una fuente de inspiración para la decoración y diseño de los entornos del juego, mientras que Telegram se utiliza de manera más limitada.

Por otra parte, y en relación con el autocuidado, a la pregunta abierta “¿Qué aspectos específicos de los videojuegos te ayudan más a relajarte, disfrutar y dedicar tiempo para cuidar de ti mismo?” los participantes destacaron aspectos específicos de los videojuegos que les ayudan a relajarse y cuidarse, enfocándose en la estética, particularmente en el sonido relajante, el diseño de personajes no beligerantes y los entornos naturales. Valoraron la lentitud del juego, la baja dificultad de los desafíos y la baja presencia de objetivos predefinidos. Además, resaltaron la importancia de las mecánicas opcionales que permiten personalizar contenido y interactuar con *NPCs*. Comentarios como el siguiente ejemplifican estas consideraciones:

“El hecho de que no hay un objetivo concreto ni se debe hacer en un tiempo concreto. La variabilidad, adaptabilidad y personalización del juego también ayuda a cada persona a que pueda hacer las cosas a su manera y cambiar de actividad cuando quiera”. La figura 5 recoge las principales palabras recogidas en el formulario en relación a la pregunta “¿Qué aspectos específicos de los videojuegos te ayudan más a relajarte, disfrutar y dedicar tiempo para cuidar de ti mismo?”.



**Figura 5.** Nube de palabras compuesta por las palabras más frecuentes en las respuestas a la pregunta “¿Qué aspectos específicos de los videojuegos te ayudan más a relajarte, disfrutar y dedicar tiempo para cuidar de ti mismo?”. Fuente: elaboración propia.

## Discusión de los resultados

Los resultados del estudio permiten diferenciar tres enfoques principales relacionados con el cuidado: relaciones de cuidado del jugador dentro del juego; relaciones de cuidado entre diferentes jugadores y, finalmente, el autocuidado.

En relación con las relaciones de cuidado del jugador dentro del juego, la mayoría de los participantes perciben que diseñar y desarrollar videojuegos desde la óptica del cuidado es importante, y que los videojuegos analizados son representativos de las relaciones de cuidado. Asimismo, los resultados muestran que los contenidos del juego relacionados con las relaciones de cuidado son percibidos positivamente por la mayoría de los participantes, ya que a la pregunta “¿Disfrutas cuidando de los personajes?” respondieron mayoritariamente con puntuaciones mayores a 5 sobre una escala de 10, en el caso de los tres juegos. Esto implica interés por esta perspectiva menos explorada de la ética, centrada en las relaciones interpersonales, la interdependencia, las conexiones emocionales y el cuidado (Noddings, 2008; Held, 2005; Campoamor, 2021; Herrero, 2017; Güemes y Cos Montiel, 2023) y ya explorada en los videojuegos por Murphy y Zagal (2011).

Por otra parte, los resultados revelan los elementos del lenguaje videolúdico que más contribuyen, para los participantes, al desarrollo de relaciones de cuidado dentro del videojuego. De acuerdo con las respuestas a la pregunta “¿Qué características específicas de los videojuegos crees que favorecen que los jugadores desarrollen relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores?”, los elementos más significativos para el desarrollo de relaciones de cuidado en *Spiritfarer*, *Stardew Valley* y *Animal Crossing: NH* son:

- Aspectos narrativos: la variedad de *NPC*s, que permiten entablar relaciones con los que más empatice cada jugador, y que las relaciones con estos personajes sean de tipo opcional e influyan en el curso de la historia (narrativa emergente). Los participantes manifiestan una tendencia a desarrollar apego hacia los *NPC*s conforme interactúan y crean vínculos con ellos.
- Mecánicas de juego consistentes en atender, acompañar, intercambiar, obsequiar y cooperar con otros *NPC*s, así como en el cuidado del entorno (plantar árboles, ausencia de violencia en el trato animal). En este contexto, resultan de ayuda los parámetros que guían las acciones de los jugadores, como los medidores de afecto para conocer el vínculo que ha generado el jugador con otros *NPC*s. Estas mecánicas se encuentran estrechamente relacionadas con el fomento de relaciones caracterizadas por la interdependencia, la atención y la empatía, situadas no sólo en el entorno privado del hogar, sino en la esfera social.
- Recompensas que premien los comportamientos prosociales y que permitan el progreso del jugador en el juego.

De estas características, se desprenden los valores (Flanagan y Nissebaum, 2014) que los jugadores perciben en estos videojuegos, relacionados con el respeto, la amabilidad y

la ausencia de violencia, lo que se puede conectar al cultivo de relaciones empáticas y a la búsqueda del bienestar cooperativo.

Otro aspecto a comentar de las aportaciones de los participantes es la importancia que estos dieron a las recompensas como forma de estimular los comportamientos prosociales. Estas valoraciones reflejan las diferentes formas de entender la prosocialidad (Pfattheicher et. al, 2022) y su relación con el altruismo (Eisenberg y Miller, 1987) . Si bien la ética del cuidado promueve el comportamiento prosocial, centrado en ayudar a los demás, considera que dicho comportamiento no ha de ser necesariamente altruista (tampoco egoísta), centrandose en la interdependencia y en la búsqueda del bienestar cooperativo. En este sentido, parte de los comentarios de los participantes relacionados con la idoneidad de las recompensas hacen referencia a objetos que, debido al sistema de reglas del juego, no pueden conseguir por ellos mismos, lo que resalta la idea de dependencia. También señalan la importancia de no premiar acciones perjudiciales para los personajes del juego, lo que implica cierta atención y responsabilidad hacia los *NPCs*. Es destacable, en este sentido, un comentario ya presentado: “Recompensas por actuar acorde con la ética, que no haya ningún beneficio por perjudicar a otros jugadores”. Será necesario desarrollar nuevas investigaciones para determinar en qué grado los participantes llevan a cabo comportamientos acordes a la ética del cuidado y a lo prosocial basándose en motivaciones externas (beneficios para su progreso en el juego) o internas (satisfacción en el mero acto de cuidar). Los resultados también permiten identificar las acciones realizadas por los jugadores para cuidar a los personajes y su entorno. De las respuestas a la pregunta “¿Qué acciones realizas para cuidar a los personajes y al medio ambiente en el juego?” se desprenden aspectos vinculados con la interdependencia y a la esfera relacional y emocional de la ética del cuidado, especialmente a través de la atención a las necesidades físicas y afectivas de los personajes mediante las mecánicas de juego (alimentar, realizar encargos, acompañar, conversar, o realizar gestos de afecto como dar abrazos).

Tanto para esta pregunta, como para la siguiente, “Con cuánta frecuencia realizas acciones para cuidar a los personajes del juego”, es relevante tener en cuenta que las acciones que los jugadores pueden llevar a cabo en los videojuegos dependen en gran parte del grado de agencia y de emergencia narrativa que estos permiten. Si bien *Spiritfarer* guía con más constancia al jugador a partir del establecimiento de objetivos concretos para avanzar en el juego, *Animal Crossing:NH* presenta notablemente más libertad y un número considerablemente menor de objetivos necesarios para avanzar en el juego. En este sentido, es significativo que incluso en este título, que dota al jugador de mayor capacidad de elección, la mayor parte de los encuestados hayan seleccionado la opción de “Frecuente” (17 encuestados) y de “Bastante Frecuente” (13 encuestados).

Estos resultados respaldan la noción de que la conexión emocional con *NPCs* es una parte significativa de la experiencia del jugador. Además, de las valoraciones de los participantes se desprende que la vinculación con los personajes es mayor cuanto mayor se permite al jugador intervenir en el desarrollo de la historia, ya que el videojuego que más grado de vinculación mostró, de acuerdo con las respuestas a “¿Te sientes conectado/a con los personajes que aparecen en el juego?”, fue *Animal Crossing: NH*, con un porcentaje del 80,4%. De los tres videojuegos que conforman el objeto de estudio de este trabajo, este título es el que posibilita en mayor medida la narrativa emergente (Murray, 1997; Koenitz, 2015),

a medida que los jugadores participan en actividades variadas y cultivan relaciones con los aldeanos.

Por otra parte, de acuerdo con la pregunta “¿Tienes personajes favoritos con los que te sientes muy cercano en el juego?”, los personajes que evocan identificación personal, comprensión y desarrollo a lo largo de la historia fueron valorados como los más destacados. Estos resultados sugieren que la implementación de la ética del cuidado y la prosocialidad dentro de los videojuegos es un elemento significativo en la experiencia del jugador, y podría tener implicaciones positivas en las relaciones de cuidado y de tipo prosocial llevadas a cabo fuera del videojuego, si se tienen en cuenta los estudios de Prot et al., (2014), Narvaez et. al (2008) y Sestir y Bartholow (2010).

Por otra parte, y en relación con las relaciones de cuidado entre diferentes jugadores, se destaca que, a pesar de que los videojuegos seleccionados son *single player*, facilitan el desarrollo de relaciones de interdependencia y de cooperación entre diferentes jugadores a través de la combinación del videojuego con el uso de redes sociales. Así, a la pregunta “¿Has utilizado aplicaciones como Pinterest, Discord o Telegram durante el juego para construir una comunidad?”, el 60% de los participantes afirmaron haberlo hecho, subrayando la importancia de estas plataformas en la interacción social relacionada con los juegos. Las justificaciones revelan que los jugadores encuentran estas herramientas útiles para la comunicación, la resolución de dudas, el intercambio de opiniones y la búsqueda de inspiración para la personalización de sus experiencias de juego, con valoraciones como la siguiente: “He formado parte de otras [comunidades] para dar consejos sobre construcción, distribución y otros aspectos para los videojuegos como *Animal Crossing* o *Stardew Valley*”. La valoración positiva de los participantes respecto al uso de las redes sociales, permite entender la necesidad de compartir información para enriquecer la experiencia de juego.

Volviendo a la pregunta abierta “¿Qué características específicas de los videojuegos crees que favorecen que los jugadores desarrollen relaciones de cuidado en el juego y otros jugadores?”, fue significativa la importancia que dieron a las interacciones que *Animal Crossing:NH*, a pesar de ser *single player*, permite entre diferentes jugadores, como la posibilidad de ver la isla creada por cada jugador.

Finalmente, en lo referente a las posibilidades de estos juegos de promover el autocuidado, los jugadores señalaron diferentes componentes del diseño del juego, lo que apunta la necesidad de realizar una diferenciación entre las motivaciones para desarrollar relaciones de cuidado dentro del juego, y para fomentar el autocuidado mediante el juego. Desde este enfoque, y en relación con la pregunta “¿Qué aspectos específicos de los videojuegos te ayudan más a relajarte, disfrutar y dedicar tiempo para cuidar de ti mismo?”, los encuestados dieron importancia especial a la estética (especialmente al sonido, un elemento al que no se le suele prestar mucha atención en análisis ludonarrativos, pero también al diseño de personajes y a la presencia de entornos naturales), a la lentitud del ritmo del juego, y a los hechos de que las curvas de dificultad sean bajas y que los objetivos y misiones sean opcionales. Las aportaciones de los participantes permiten identificar una similitud entre las características de los videojuegos que ellos perciben como facilitadoras del autocuidado, por una parte, y los rasgos definitorios de los *cozy games* enunciadas por Waszkiewicz y Bakun (2020) y Short. et al. (2017), por otra. Si bien estudios como el

de Russionello (2009) señalaban las posibilidades de los juegos casuales para mejorar el estado de ánimo y reducir el estrés, se requieren nuevos estudios empíricos que profundicen en la forma específica en que los *cozy games* (un subtipo de los *casual games*) pueden mejorar el estado psicológico, emocional y/o físico de los jugadores.

También se enfatiza la importancia de promover el autocuidado mediante la difusión de valores como el respeto y la ausencia de violencia, así como permitiendo la expresión de la creatividad y la personalización por parte de cada jugador. Por otra parte, los encuestados resaltan la evasión como un aspecto crucial para promover el autocuidado. De esta valoración se desprende que los *cozy games*, a pesar de sus temáticas centradas en la cotidianidad, son percibidos como medios para escapar o desconectar de la realidad.

## Conclusiones

Este estudio explora la intersección entre la ética del cuidado y los videojuegos, con un enfoque particular en los *cozy games* como formato para investigar comportamientos prosociales, relaciones de cuidado y su potencial para el autocuidado. El análisis del contexto inicial ha proporcionado una visión crítica del campo, informando las decisiones sobre la metodología adecuada y las preguntas a abordar. La encuesta realizada a los participantes ha permitido recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos sobre la percepción de las relaciones de cuidado en los videojuegos *Spiritfarer*, *Stardew Valley* y *Animal Crossing: NH*, sugiriendo que las técnicas participativas pueden facilitar una comprensión más profunda de las experiencias en los videojuegos.

Según los resultados, los jugadores perciben la ética del cuidado como una parte integrada de los juegos, lo que sugiere que considerar la ética desde el inicio del diseño podría ayudar a mejorar la efectividad del aprendizaje de cuestiones prosociales y potenciar su aplicabilidad a la vida real. Es crucial continuar trabajando en este ámbito para transmitir valores éticos al público objetivo.

La respuesta positiva de los jugadores hacia personajes, eventos y situaciones que implican cuidado en los juegos analizados subraya la importancia de integrar consideraciones éticas en el diseño de experiencias de juego. La conexión emocional y la empatía generadas permiten valorar el potencial de los videojuegos como herramientas para promover el aprendizaje moral y el comportamiento prosocial.

Por otra parte, se han identificado diferentes motivaciones de los jugadores en relación con los *cozy games*, ya sea para desarrollar relaciones de cuidado en el juego y con otros jugadores, o para el fomento del autocuidado. Las motivaciones de los jugadores para alinearse con la ética del cuidado y lo prosocial dentro del videojuego están relacionadas con los vínculos establecidos con NPCs, la existencia de mecánicas cooperativas y que permiten realizar acciones afectivas, la presencia de valores como el respeto y la amabilidad, la ausencia de violencia y la implementación de recompensas. Por otra parte, las motivaciones que los jugadores encuentran en su comunicación con otros jugadores están vinculadas a la cooperación para avanzar en el juego, y al hecho de compartir creaciones

propias. Finalmente, las motivaciones que llevan a los jugadores a estar en contacto con *cozy games* como forma de autocuidado se corresponden principalmente con las características estéticas (sonidos relajantes, entornos naturales), y decisiones de diseño tendentes a ofrecer baja dificultad, mecánicas y misiones opcionales, y ritmos de juego lentos.

Este enfoque no solo contribuye a la comprensión teórica de la ética en los videojuegos, sino que también satisface la demanda de una comunidad gamer en constante evolución, que busca experiencias de juego más inclusivas y responsables. Al considerar la ética del cuidado como parte integral del diseño de videojuegos, se promueven narrativas más ricas y se fomenta la creación de comunidades virtuales basadas en la empatía y la colaboración. Se sugiere investigar más a fondo la implementación de mecánicas que fomenten el cuidado en los videojuegos y explorar las respuestas de diferentes audiencias y contextos culturales a estos contenidos. Además, sería relevante examinar cómo evolucionan las actitudes de los jugadores hacia la ética del cuidado con otros tipos de narrativas y mecánicas, así como con otros géneros de juegos.

Asimismo, se propone analizar las relaciones de cuidado en juegos multijugador, así como profundizar en el tipo de prosocialidad al que incitan diferentes tipos de recompensas (especialmente si parte de estos comportamientos son o no de tipo altruista y desinteresado). Este artículo establece un punto de partida para futuras investigaciones que exploren la intersección entre ética y videojuegos, ofreciendo una base para comprender cómo los aspectos prosociales y la ética del cuidado pueden mejorar las experiencias de juego digital y contribuir al desarrollo moral de los jugadores.

## Nota

1. Comité de ética de la UPC. Acuerdo CG/2022/02, de 22 de febrero de 2022, del Consejo de Gobierno, se aprobó el Código ético y de buenas prácticas de la Universitat Politècnica de Catalunya. <https://comite-etica.upc.edu/ca/documentacio/guia-i-codis/codi-etic-upc>

## Referencias bibliográficas

- Batson, C. y Powell, A (2003). Altruism and Prosocial Behavior. En T. Millon y M. Lerner (Eds.), *Handbook of Psychology: Personality and Social Psychology*. John Wiley & Sons.
- Belman, J., Flanagan, M (2010). Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology*, 18(2), 5-15.
- Budiu, R. (1 de octubre de 2017). Quantitative vs. Qualitative Usability Testing. *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/quant-vs-qual/>
- Bryan, V. y Blackman, G. (2018). The Ethics of Self-Care in Higher Education. *Emerging Perspectives*, 3(2), 14-34.
- Camps, V. (2021). *Tiempo de cuidados: otra forma de estar en el mundo*. Arpa Editores.

- Craig, A.B., Brown, E.R., Upright, J., y DeRosier, M. (2016). Enhancing Children's Social Emotional Functioning Through Virtual Game-Based Delivery of Social Skills Training. *Journal of Child and Family Studies*, 25, 959–968. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0274-8>
- Dovidio, J. (1984). Helping Behavior and Altruism: an Empirical and Conceptual Overview. En L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*. Academic Press.
- Eisenberg, N., Eggum-Wilkens, N. D., y Spinrad, T. L. (2015). The Development of Prosocial Behavior. En D. A. Schroeder y W. G. Graziano (Eds.), *The Oxford Handbook of Prosocial Behavior*. Oxford University Press.
- Eisenberg, N., y Miller, P. (1987). The Relation of Empathy to Prosocial and Related Behaviors. *Psychological Bulletin*, 101(1), 91-119. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.101.1.91>
- Flanagan, M., y Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press.
- Güemes, M. y Cos Montiel, F. (2023). *Cuidados y ecofeminismo. Consolidar avances y construir futuros igualitarios en Latinoamérica*. Fundación Carolina.
- Held, V. (2006). *The Ethics of Care: Personal, Political, Global*. Oxford University Press.
- Herrero, Y. (2022). *Educación para la sostenibilidad de la vida. Una mirada ecofeminista a la educación*. Octaedro.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and their Players*. The MIT Press.
- Koenitz, H. (2015). Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. En H. Koenitz (Ed.), *Interactive Digital Narrative. History Theory Practice*. Routledge.
- Kolb, B., y Whishaw, I. Q. (2021). *Fundamentals of Human Neuropsychology*. Macmillan Learning.
- Koo, G., y Seider, S. (2010). Video Games for Prosocial Learning. En K. Schrier, y D. Gibson, (Eds.), *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-845-6.ch002>
- Murphy, J., y Zagal, J. (2011), Videogames and the Ethics of Care. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 3(3), 69-81. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2011070105>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Narvaez, D., Mattan, B., MacMichael, C., y Squillace, M. (2008). Kill Bandits, Collect Gold or Save the Dying: the Effects of Playing a Prosocial Video Game. *Media Psychology Review*, 1 (1).
- Navarro, V. (2020). Meditaciones. Modos Zen, contemplación y lentitud en el videojuego. En Navarro (Ed.) *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies*. Shangrila.
- Noddings, N. (2008). An ethic of Caring. En F. Kaufman (Ed.), *Life's Hardest Questions- Big and Small: An Introduction to Moral Philosophy*. McGraw-Hill.
- Pfattheicher, S., Asbjorn Nielsen, Y., y Thielmann, I. (2022). Prosocial Behavior and Altruism: A Review of Concepts and Definitions. *Current Opinion in Psychology*, 44, 124–129. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.021>
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., y Swing, E. L. (2014). The Positive and Negative Effects of Video Game Play. En A. Jordan y D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*. Oxford University Press.

- Reja, U., Manfreda, K.L., Hlebec, V., y Vehovar, V. (2003). Open-ended vs. Close-ended Questions in Web Questionnaires. *Developments in Applied Statistics* 19, 159–177.
- Russoniello, C. V. (2009). The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 53–66.
- Schrier, K. (2017). Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building. *Games and Culture*, 14 (4), 306-343. <https://doi.org/10.1177/1555412017711>
- Schroeder, D., Graziano, W. (2015). The Field of Prosocial Behavior. En D. Schroeder, y W. Graziano (Eds.). *The Oxford Handbook of Prosocial Behavior*. Oxford University Press.
- Sestir, M. A., y Bartholow, B. D. (2010). Violent and Nonviolent Video Games Produce Opposing Effects on Aggressive and Prosocial Outcome. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46, 934-942. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2010.06.005>
- Short, T., Hurd, D., Forbes, J., Diaz, J., Ordon, A., Howe, C., Eiserloh, S. y Cook, D. (2017). The Twelfth Annual Game Design Think Tank. *Project Horseshoe 2017*. <https://www.projecthorseshoe.com/reports/featured/ph17r3.htm>
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.
- Turkle, S., Taggart, W., Kidd, C., y Daste, O. (2006). Relational Artifacts with Children and Elders: The Complexities of Cybercompanionship. *Connection Science*, 18(4), 347–361. <https://doi.org/10.1080/09540090600868912>
- Unsworth, N. (2019). Individual Differences in Long-Term Memory. *Psychological Bulletin*, 145(1), 79–79. <https://doi.org/10.1037/bul0000176>
- Waszkiewicz, A. y Bakun, M. (2020) Towards the Aesthetics of cozy video games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 225-240. [https://doi.org/10.1386/jgvw\\_00017\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1)
- 

**Abstract:** This paper explores the confluence between the ethics of care and the prosocial aspects of video games from the players' perception of care in and through *cozy games*. The main indicators to be extracted are the care relationships and the socio-affective connections that emerge during the game experience. To this end, a survey of 60 regular video game players was conducted to understand how they perceive care in the video games *Spiritfarer*, *Stardew Valley* and *Animal Crossing: New Horizons*. Through this approach, the study expects to contribute to the knowledge of an ethical perspective that has been little explored so far in video games.

**Keywords:** ethics of care - cozy games - prosocial video games - game studies - evaluation with players.

**Resumo:** Este artigo explora a confluência entre a ética do cuidado e os aspectos pró-sociais dos jogos de vídeo a partir da percepção que os jogadores têm do cuidado nos e através dos jogos acolhedores. Os principais indicadores a extrair são as relações de cuidado e as ligações socio-afectivas que emergem durante a experiência de jogo. Para tal, foi realizado um inquérito a 60 jogadores regulares de videojogos para perceber como estes percebem o cuidado nos videojogos *Spiritfarer*, *Stardew Valley* e *Animal Crossing: New*

*Horizons*. Através desta abordagem, o estudo espera contribuir para o conhecimento de uma perspectiva ética até agora pouco explorada nos videojogos..

**Palavras-chave:** ética do cuidado - jogos acolhedores - videojogos pró-sociais - estudos de jogos - avaliação de jogadores.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---