

Nuevas mitologías para una juventud en crisis. Los *cozy games* y *My Time at Portia*

*New mythologies for a youth in crisis.
The cozy games and My Time at Portia*

Mireya Vicent-Ibáñez

Universidad Complutense de Madrid,
Madrid, España
mireyavi@ucm.es
<https://orcid.org/0000-0002-8331-5387>

Adrián Merinero-Sánchez

Universidad Complutense de Madrid,
Madrid, España
admerine@ucm.es
<https://orcid.org/0009-0000-0393-0762>

Tamara Antona-Jimeno

Universidad Complutense de Madrid,
Madrid, España
tamaanto@ucm.es
<https://orcid.org/0000-0002-8941-1708>

Resumen

Durante siglos, los mitos han sido una herramienta imprescindible para ayudar al ser humano a comprender mejor el mundo. Con el paso del tiempo su relevancia no ha disminuido, aunque necesitan ser actualizados para mantener su pertinencia en la sociedad. En este contexto, los videojuegos se presentan como una herramienta idónea para su transmisión y reelaboración. Este artículo explora la potencialidad de los videojuegos, en particular de los denominados *cozy games*, para generar nuevos mitos que apelen especialmente a los jóvenes. Por medio del mitoanálisis de la obra *My Time at Portia* (2019) se analiza cómo se incorporan y adaptan los diferentes mitemas a la ludonarración del juego seleccionado. Esta adaptación ha dado lugar a un nuevo mito capaz de apelar a los jóvenes al ofrecerles una narrativa con la que se identifican y que les aporta una sensación de control y pertenencia, al tiempo que presenta una transición a la vida adulta libre de traumas.

Palabras clave: *Cozy games*, mitos, videojuegos, juventud.

Abstract

For centuries, myths have been an essential tool in helping human beings to better understand the world. As time has gone by, their relevance has not diminished, although they need to be updated to maintain their pertinence in society. In this context, video games are an ideal tool for their transmission and re-elaboration. This article explores the potential of video games, particularly the so-called *cozy games*, to generate new myths that particularly appeal to the youth. Through the mythoanalysis of the game *My Time at Portia* (2019), it has been investigated how different mythemes are incorporated and adapted into the ludonarrative of the selected game. This adaptation has given rise to a new myth capable of appealing to the youth by offering them a narrative with which they can identify and that provides them with a sense of control and belonging, as well as presenting a trauma-free transition into adulthood.

Keywords: *Cozy games*, myths, youth, video games.

1. Introducción y marco teórico

La juventud abarca un periodo vital marcado por los cambios y la transición (Fernández-García, 2016). Una transición que se inicia, desde un punto biológico, con la adolescencia y cuya finalización se asocia con la madurez social vinculada con la entrada al mercado laboral y la conformación de un hogar, lo cual se encuentra supeditado a la situación sociocultural y económica de los individuos (Urcola, 2003). Junto con estos cambios, la juventud suele traer consigo un prolongado estado de crisis en la vida de las personas (Feixa, 2020); lo que se ha vivido hasta el momento ya no sirve y aquello que se va a vivir se transforma, de un indeterminado futuro, a un incierto presente (Kose-lleck, 2002).

Una de las materializaciones que pueden encontrarse en estas situaciones juveniles es la denominada “crisis del cuarto de vida” (*quarter-life crisis*). Este fenómeno, aunque discutido y puesto en duda (Rossi & Mebert, 2011), hace referencia a un periodo de cambio experimentado por los veinteañeros, habitualmente desencadenado por la finalización de la educación universitaria y la incertidumbre que puede generar concluir la etapa más pautada de su vida (Robinson, 2019). En este contexto, la presión social que sienten algunos jóvenes aumenta, lo que puede generar, entre otras patologías, problemas de salud mental como la ansiedad (Stapleton, 2012).

Si a este tipo de crisis individuales se le añaden graves e incontrolables problemas externos, como la reciente crisis social y económica desencadenada por la pandemia del Covid-19 en 2020, el resultado es una parte de la población joven cuyos planes de futuro se ven alterados por causas ajenas a su voluntad (Simón-Cosano, 2021). De forma paralela y, en algunos casos a consecuencia de ello, algunos jóvenes se enfrentan al empeoramiento de sus condiciones de vida en relación con cuestiones como la salud mental (Bell *et al.*, 2023), las relaciones sociales (Gómez-Sánchez, 2023; Lundström, 2022), el empleo (Lambovska *et al.*, 2021) o el propio coste de vida (Deloitte, 2023). Todos estos factores repercuten negativamente en su transición hacia el crecimiento y la independencia personal (Pérez & Vargas, 2022).

Durante los momentos más crudos de la pandemia del Covid-19, los jóvenes, al igual que otros grupos demográficos, trataron de encontrar consuelo y evasión (Gammon & Ramshaw, 2021). En este contexto, los videojuegos se volvieron un valioso instrumento de entretenimiento que consiguió importantes beneficios económicos a nivel empresarial (Ortiz *et al.*, 2020), al mismo tiempo que logró impactar positivamente en el bienestar psíquico de sus usuarios (Barr & Copeland-Stewart, 2022).

A través de los videojuegos, los jugadores trataron de satisfacer, entre otras cosas, sus necesidades de relacionarse con los demás y de evadir la realidad (Lewis *et al.*, 2021; Zhu, 2021). Para todo ello, juegos como *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020), fueron una de las principales elecciones para muchas personas dentro de este tipo de entretenimiento. A su vez, el auge de *Animal Crossing: New Horizons* puso en relieve una tipología de videojuego que, si bien existía antes de ese momento, había pasado relativamente desapercibida hasta entonces: los *cozy games* (Michel, 2022).

Estos juegos pueden tener otras denominaciones, como *wholesome games*, y presentar aproximaciones a su estudio por medio de la investigación de zen games (Navarro-Remesal, 2020) o *slow games* (Marsh, 2016), entre otros. El término *cozy games* hace referencia a un tipo de videojuegos que, mediante sus historias, estéticas y mecánicas, son capaces de hacer sentir *cozy* al jugador; es decir, transmiten paz, tranquilidad y resultan reconfortantes (Waszkiewicz, 2022, pp.71-72). Estos sentimientos fueron precisamente los que los usuarios buscaron durante los momentos más duros de la pandemia de 2020 (Pearce *et al.*, 2022).

En el mundo académico, los *cozy games* habían sido (y siguen siendo) un objeto de estudio poco tratado cuyo interés ha aumentado como consecuencia de la situación social y sanitaria mencionada. Las investigaciones publicadas hasta la fecha han analizado, fundamentalmente, tres aspectos. En primer lugar, las características estéticas de los *cozy games* (Waszkiewicz & Bakun, 2020), un tema previamente discutido por profesionales del propio sector de los videojuegos (Cook, 2018). En segundo lugar, se han valorado sus posibles beneficios, por ejemplo, el caso de *Animal Crossing: New Horizons*, y su potencialidad para ser utilizados en la creación de *serious games* terapéuticos (Chan *et al.*, 2022; Zhu,

2021). Por último, se ha iniciado una línea de investigación que explora los propios límites de los *cozy games* (Sullivan *et al.*, 2023).

El tiempo ha transcurrido y la pandemia ha quedado atrás, lo que ha permitido recuperar una relativa normalidad. Sin embargo, los jóvenes siguen enfrentándose a un importante periodo de crisis vital y los *cozy games* no han sido relegados a un segundo plano. Más bien, lo contrario: cada vez más estudios desarrolladores ofrecen este tipo de juegos o tratan de integrar parte de sus mecánicas en creaciones pertenecientes a otros géneros (Bellingham, 2022; Kelly, 2022). De hecho, la presencia en redes sociales de contenido centrado en este tipo de juegos (*gameplays*, *walkthroughs*, tendencias, entre otros) sigue en aumento, con TikTok, Instagram y YouTube como las redes más utilizadas (Lyman, 2023); redes que, además, predominan entre los usuarios jóvenes (Paz-Rebollo *et al.*, 2023; Vogels *et al.*, 2022).

En la intersección entre la creciente oferta de *cozy games* y el aumento de su aceptación por parte de los usuarios jóvenes, se encuentra el objetivo de esta investigación: analizar las narrativas de estos juegos y, en concreto, la inclusión de mitos que les permiten conectar con este tipo de jugadores, puesto que el mito constituye una de las bases desde las que parten muchas de las historias ficcionales de entretenimiento (Ferrell, 2000).

El término “mito” puede contener una interesante polisemia, por la que su significación puede llegar a variar en función del contexto y perspectiva con la que se use (Coupe, 2009, p.1). Por ello, autores como Johnston (2019, p.6) abogan por el establecimiento de una definición heurística de “mito” como primer paso a la hora de abordar su estudio o de trabajar con él.

En esta investigación se entiende por mito una historia ficcional que contiene una cierta carga metafórica cuya finalidad es ayudar a mejorar la comprensión de la realidad y de los sucesos vitales (Leeming, 1990, pp. 3-4). Pero no solo eso, un mito es cualquier historia de ficción capaz de trascenderse a sí misma, convirtiéndose en un modelo para futuras historias que permitan, de esa forma, su reproducción continua (Martínez-García, 2017, p.29). En otras palabras, un mito es capaz de generar argumentos universales que constituyen la

base de otras historias (Fedele *et al.*, 2021). De hecho, autores como Balló y Pérez (1997) han identificado los argumentos universales más utilizados en la creación de obras cinematográficas, y los mitos desde los que parten, relevando la capacidad de trascender que presentan los mitos.

Todo ello es posible porque los mitos están compuestos por elementos identificables e invariables denominados mitemas (unidades semánticas), que se repiten constantemente y que, una vez identificados, pueden ser utilizados para la creación de nuevas historias e, incluso, otros mitos (Durand, 2003, p.163). Los diferentes mitemas pueden combinarse de múltiples formas “pero— al igual que en la lingüística—, deben mantener entre sí determinadas relaciones o leyes de funcionamiento, es decir, entablar una relación combinatoria fija” (Losada, 2015, p.33). Con el paso del tiempo, esta relación combinatoria es susceptible de verse alterada en diferentes grados. Cuando eso sucede, el mito entra en crisis y, entonces, es susceptible de desaparecer o de sufrir modificaciones en forma de distorsión o subversión, dando lugar a nuevos mitos o a una actualización de los mismos (Losada, 2015, pp. 42-43).

Estos procesos de modificación de los mitos se pueden producir en diversos medios, también en los videojuegos. Siguiendo a Garin Boronat (2009), los videojuegos constituyen, por sí mismos, mitojuegos o mitos jugables:

El videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias – *rito*, ejecución- hasta constituirse como narración –*relato*, escritura- en imágenes y sonidos –*icono*, audiovisual. [...] El mito jugable [...] es primeramente algo que desencadenamos con nuestras acciones y que, en último término, ha sido diseñado para albergar una recreación progresiva (Garin-Boronat, 2009, pp.99-101).

Partiendo de esta premisa del videojuego como mitojuego, y considerando la relevancia social y cultural que presenta este medio (Muriel & Crawford, 2018), se puede afirmar que el videojuego se ha establecido como un importante elemento de distribución de mitos en la época contemporánea (Vandewalle, 2024). De hecho, es posible encontrar estructuras y argumentos míticos en la base del diseño de diferentes videojuegos (Macías, 2021;

Paredes-Otero, 2023; Planells de la Maza, 2021a, 2021b). Pero no solo eso, teniendo presente que los mitos se encuentran inevitablemente sometidos a procesos de modificación debido al paso del tiempo, es más que plausible considerar que esos cambios se puedan dar a través de los videojuegos y, por lo tanto, estos se establecen como creadores de mitos, a la par que transmisores de los mismos (Planells de la Maza & Navarro-Remesal, 2022).

Esta investigación ahonda en la narrativa de los *cozy games*, partiendo de la hipótesis de que los *cozy games*, aún dentro de su considerable diversidad narrativa (Carpenter, 2023), presentan un nuevo mito creado a partir de la evolución de mitos anteriores. Este nuevo mito podría apelar especialmente a los jóvenes al ayudarles a transitar por las diferentes crisis de su etapa vital.

2. Marco Metodológico

Se ha realizado un estudio de caso sobre *My Time at Portia* (Pathea Games, 2019). Se trata de un videojuego multiplataforma donde se mezclan elementos de simulación, rol y aventura; su objetivo principal es volver a poner en funcionamiento un viejo taller mediante la compleción de diversos encargos que surgen a lo largo de la partida. Se ha seleccionado este juego porque cumple con dos criterios muy importantes.

En primer lugar, se trata de un *cozy game*. Es cierto que el género de los *cozy games* no existe *per se*. Sin embargo, retomando las reflexiones de Cook (2018), todo juego dentro de esta tipología debe cumplir con tres características básicas: seguridad, abundancia y ternura. *My Time at Portia* confirma su categoración como *cozy game* al cumplir con estas tres dimensiones:

- Seguridad: Un juego de este tipo debe presentar poco o ningún riesgo y evitar transmitir la constante sensación de una potencial amenaza una potencial amenaza. Esta característica puede alcanzar su punto álgido al presentar todas las actividades y misiones como opcionales, de forma que el jugador pueda elegir y no se sienta presionado.

- En el caso de *My time at Portia*, esta condición se cumple de diversas formas. Por ejemplo, el juego contiene momentos en los que hay que pelear con ciertos enemigos. No obstante, la mayoría de los enfrentamientos son evitables, es decir, el juego no obliga al enfrentamiento, puesto que ofrece diversas alternativas como delegar, por medio de comisiones al Cuerpo Civil (una especie de policía) la obtención de ciertos elementos que requieren una confrontación. En el caso de que las batallas sean inevitables, la sensación de riesgo para el jugador es disminuida al no existir ningún tipo de penalización si se fracasa en dichos encuentros.
- Abundancia: Este tipo de juegos hace fácilmente accesibles los recursos necesarios para sobrevivir en el juego, es decir, no hay escasez de recursos básicos, lo que permite cambiar el estrés de buscar objetos únicos y muy necesarios por el placer de la recolección.
- En el caso de *My Time at Portia*, este requisito se cumple a través de dos elementos del juego, aunque pueden señalarse también otros. En primer lugar, todos los recursos que se recolectan en el mundo de Portia se reinician al terminar un día y comenzar otro (algunos, quizá, tarden un poco más). Por ejemplo, se mina por completo una zona concreta y, al comenzar un nuevo día, la zona aparecerá como si no hubiera sido trabajada, lo que permite conseguir más fácilmente esos recursos. La segunda forma a través de la que se manifiesta la abundancia en este juego es mediante la posibilidad de construir una granja propia, de forma que los recursos generados a través de la granja están disponibles a cambio de un tiempo de espera muy reducido y sin necesidad de recorrer todo el mundo del juego para encontrarlos.
- Ternura: A nivel estético, los juegos de este tipo se basan en una paleta de colores e iluminación poco estridentes, pues tratan de ser agradables y de no generar excitación o sensación de peligro inminente. La **Figura 1** demuestra que *My Time at Portia* cumple ese requisito: predominan los colores crema o pastel y los colores más llamativos como el rojo, están aplicados de tal forma que no resultan tan brillantes.

Figura 1: Captura en conjunto de los NPCs y protagonista del juego



Fuente: *My Time at Portia* (Pathea Games, 2019).

El segundo criterio por el que se ha seleccionado *My Time at Portia* para esta investigación es porque se trata de un juego conocido, tanto fuera como dentro del mundo de los *cozy games*. El juego cuenta con dos premios distintos dentro de la categoría *indie* y más de 40.000 reseñas (mayormente positivas) solo en la plataforma *Steam*. Además, ha formado parte del top 10 de videojuegos *cozy* recopilados por la prensa especializada (Castania, 2023; Cooke, 2023; Grimmes, 2023).

La narrativa del videojuego ha sido analizada por medio del uso del mitoanálisis, una técnica diseñada por Durand (2004) y aplicada al estudio de los videojuegos por Planells de la Maza y Navarro-Remesal (2022). Mediante el mitoanálisis se estudia la estructura mítica de *My Time at Portia*, a través de sus mitemas, y cómo estos se relacionan con los jóvenes. El análisis también ha permitido estudiar de qué forma un mito evoluciona para adaptarse a nuevas realidades sociales.

El primer paso para la realización de este proceso ha sido la identificación del mito del cual parte *My Time at Portia*. Para ello se han tomado como referencia los 21 argumentos universales (o mitos) expuestos por Balló y Pérez (1997). De entre ellos,

este videojuego utiliza *El intruso benefactor*, el cual encuentra una de sus encarnaciones más conocidas en el mito del Mesías de la tradición cristiana, como principal narrativa mítica, aunque no única, puesto que se hace uso de la hibridación con otros mitos, tal como se muestra más adelante.

Si se analiza el mito de *El intruso benefactor* es posible identificar siete mitemas claramente reproducibles y que dan su estructura característica a este mito:

1. Existe una comunidad que se encuentra en crisis y necesita un líder que cambie esa situación.
2. La crisis se mantiene porque existen unas estructuras de poder estancadas que no actúan.
3. La comunidad conserva el recuerdo de tiempos mejores que solo el héroe puede traer de vuelta.
4. La comunidad tiene esperanza de que llegue ese héroe que arregle la situación porque existen profecías al respecto. Pero, esas mismas profecías son la razón por las que las organizaciones que están en el poder tratarán de prevenir la llegada del héroe.

5. El héroe prometido es introducido en la historia en forma de niño, el cual no es consciente de su condición y, para mantenerlo a salvo de sus perseguidores, es alejado de la comunidad durante su tiempo de crianza.
6. Cuando el héroe es adulto, regresa a la comunidad (conociendo su estatus), trayendo consigo el cambio en forma de rebelión y demostraciones de su estatus como el héroe prometido por medio de actos sobrenaturales.

Finalmente, el héroe realiza un gran sacrificio por su comunidad (en forma de muerte en el caso del Mesías), y se produce algún tipo de resurrección y la promesa de un futuro retorno del héroe.

Sobre la base de estos siete mitemas, se ha procedido a su localización dentro del videojuego. Para ello, los autores han realizado diversas sesiones de juego hasta su compleción. Esto ha permitido identificar todas las modificaciones que se han realizado a los mitemas originales, algunos de los cuales han sido suprimidos por completo en este proceso de actualización. En conjunto se han podido localizar tres cuestiones en torno a las cuales giran estas variaciones mitémicas: el héroe, la crisis y el sacrificio final. Con ello, se va a tratar de abordar la principal pregunta de esta investigación: ¿qué modificaciones se han realizado al mito de *El intruso benefactor* en *My Time at Portia* y qué nuevo mito ha surgido de ese proceso?

3. Análisis y resultados

3.1 El héroe o heroína

Una de las principales modificaciones respecto al mito original se localiza en el personaje protagonista de la historia. En la versión original del mito el personaje protagonista es un héroe profetizado según su concepción más clásica (Verjat, 2000). En *My Time at Portia*, el personaje jugable es un simple personaje protagonista de la historia que se está jugando (Gutiérrez-Delgado, 2012); no existe ningún tipo de profecía ni beneplácito por parte de los dioses que lo identifiquen como *El Elegido* y, por lo tanto, nadie pretende acabar con el protagonista simplemente por ser quien es. No

obstante, cabe señalar que este personaje puede llegar a convertirse en un héroe, entendido como una especie de benefactor que trata de ayudar a los demás (Klapp, 1949, p.21), pero eso depende del propio jugador, de su forma de jugar y de sus elecciones.

Se trata de una opción muy importante porque responde al diseño de mecánicas de los *cozy games* al tiempo que responde a la situación vital de algunos jóvenes. Al no predestinar al personaje jugable al rol de héroe, este no parte de una responsabilidad suprema ni de unas expectativas que cumplir, por lo que no hay presión externa por alcanzar ciertos estándares. De la misma forma, un jugador se encuentra inmerso en un juego en el que, al contrario que en la vida real, no existe un ambiente de presión social.

El videojuego comienza con la llegada del o la protagonista (se puede elegir) a la ciudad de Portia. Este inicio marca la llegada del intruso a la comunidad pues no ha crecido dentro de la misma, aunque no se develan las razones del hecho. Tampoco sabemos mucho sobre su vida anterior: sólo que la llegada del intruso a la comunidad se debe a una herencia de su padre: un antiguo taller, una pequeña casa y unas tierras anexas (**Figura 2**).

En este punto, el videojuego adquiere una cierta hibridación con el mito de “la fundación de una nueva patria” (Planells de la Maza & Navarro-Remesal, 2022, p.2). Este mito narra las peripecias de un pueblo que, guiado por un héroe, emprende un viaje en busca de un lugar donde crear una nueva patria, una tierra prometida. El final del mito se alcanza en el momento en el que se llega a esa nueva tierra. De forma similar, en *My Time at Portia* y en juegos similares como *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), la historia comienza con la llegada a la nueva patria. Aunque desconocemos la vida previa del protagonista, se entiende que se presenta con la intención de quedarse, de formar una nueva vida y de romper con lo que conocía hasta el momento: ha llegado a su hogar.

Respecto a otras similitudes localizadas en este videojuego, cabe señalar que este comienzo de cero en un nuevo lugar resulta estimulante puesto que no se plantean trabas económicas (es un regalo dentro de la historia del juego). Así, el jugador inicia la partida desde su propia tierra prometida.

Figura 2: Casa, taller y terrenos al inicio del juego



Fuente: *My Time at Portia* (Pathea Games, 2019).

3.2 La crisis

En el mito original, el intruso benefactor se presenta a una comunidad que se encuentra en crisis debido a la opresión de las fuerzas que están en el poder, una crisis externa al héroe. No obstante, nada de ello aparece en *My Time at Portia*. Portia es una pequeña y próspera comunidad en la que, pese a existir diferencias entre sus habitantes, trata de mejorarse poco a poco. En lugar de una grave e importante crisis, la cual podría poner en peligro la característica de seguridad del juego, *My Time at Portia* presenta dificultades que el jugador soluciona sin experimentar una excesiva presión. Estas aparecen en una doble vertiente: externa e interna, todas ellas manejables, asequibles y sin llegar a suponer un gran dilema moral.

Las dificultades externas afectan, al igual que la crisis del mito original, a la comunidad. Estas dificultades se manifiestan por medio de infraestructuras defectuosas o necesarias pero inexistentes. Por ejemplo, el alcalde de Portia proyecta la construcción de una serie de puentes para mejorar las conexiones de la ciudad con el resto del mundo (**Figura 3**). Además, en la cotidianidad diaria del juego, la comunidad hace pública sus necesidades individuales por medio de anuncios en un tablón. Por ejemplo, algún vecino puede necesitar que le

construyan una valla. Estas dificultades o misiones son, siguiendo el diseño de mecánicas de los *cozy games*, optativas, de manera que el jugador decide ejecutarlas o no. Aceptarlas implica contribuir a mejorar la vida en la comunidad y colaborar en la obtención de un nuevo esplendor. Pero no solo eso: implicarse en todas estas cuestiones es la forma en la que el jugador puede pasar de intruso a miembro activo de la comunidad.

Esta es una interesante forma de presentar una solución, dentro de una nueva narrativa mitológica, puesto que, ante el acuciante sentimiento de soledad y de no pertenencia que reportan los jóvenes (Fernández *et al.*, 2021), el juego presenta, como solución, la implicación de las personas dentro de los problemas de la comunidad, por poco importantes que parezcan.

Por su parte, las dificultades internas afectan de manera exclusiva al personaje principal. Como ya se ha comentado, al llegar a Portia se le hace entrega al personaje jugable de su nueva propiedad: una pequeña casa y unas tierras. El estado de estas propiedades, si bien no se puede calificar de ruinoso, ciertamente no se encuentra completamente operativo de cara a asentarse definitivamente y continuar con el trabajo en el taller que ha heredado. Por ello, si el jugador quiere, puede rea-

Figura 3: Uno de los puentes que se pueden construir en el juego



Fuente: *My Time at Portia* (Pathea Games, 2019).

lizar diversas mejoras en su nuevo hogar y centro de trabajo. Estas iniciativas serán todo lo sofisticadas que el propio jugador desee (**Figura 4**)

Todas las dificultades externas e internas ofrecen a los usuarios un entorno en el que no tienen que enfrentarse a graves problemas y éstos pueden.

solucionarse. Además, participar activamente en resolver estas dificultades dentro del juego permite alcanzar una satisfactoria sensación de control, al mismo tiempo que muestra una evolución inmediata en una época en la que los progresos pueden llegar lentamente (Van den Bos *et al.*, 2015).

Figura 4: Propuesta de diseño del taller, casa y granja del personaje protagonista



Fuente: *My Time at Portia* (Pathea Games, 2019).

3.3 El sacrificio final

En el final del videojuego se encuentra otra de las grandes modificaciones que se han realizado en esta nueva narrativa mitológica. El mito original presenta el sacrificio personal del héroe, habitualmente en forma de muerte, como única posibilidad para que el protagonista cumpla su destino y salve la comunidad. Sin embargo, *My Time at Portia* evita cualquier tipo de tragedia al protagonista.

Al final del juego, el jugador debe enfrentarse a una última misión: la construcción de un avión. Pero no solo eso, la misión se activa en el momento en el que el padre del personaje jugable aparece dentro de la historia. Hasta ese momento, se podía pensar que estaba muerto, pero, con su llegada, se descubre que sólo había estado alejado del protagonista durante mucho tiempo. Con la aparición de este nuevo NPC en escena, la última misión se plantea como un reto o competición: ¿es posible que el jugador (aspirante) sea capaz de construir el avión antes que su padre (veterano)?

Tras superar esa última misión, el padre se marcha disimuladamente de Portia, dejando atrás a su hijo (el personaje principal), su taller y a la comunidad de Portia. Lo interesante de esta acción es que el padre se marcha tras expresar su tranquilidad porque su hijo tiene una vida completamente construida. Es decir, la última misión del juego se plantea como una última prueba para demostrar que el personaje jugable ha alcanzado su plenitud: equivale a una última tarea que el usuario realiza para demostrar que está preparado para iniciar una etapa de independencia y adultez. Es una representación del ciclo de la vida: una vez que el usuario joven se transforma en adulto, ya no necesita a sus progenitores.

4. Conclusiones

Los mitos configuran narrativas que ayudan a las personas a entender el mundo y a superar las dificultades de la vida. Con el paso del tiempo, esos mitos deben ser actualizados para que puedan seguir cumpliendo con su función (Losada, 2015). Pero no solo eso, una actualización de estas narrativas conlleva renovar las formas en las que los mi-

tos son transmitidos puesto que, si estos no llegan al público, no pueden cumplir con su cometido. En este sentido, los videojuegos se presentan como una gran herramienta de comunicación capaz de llegar a muchas personas, a la par que se constituyen como una herramienta de creación de mitos jugables (Garin-Boronat, 2009).

Los resultados obtenidos en el mitoanálisis realizado han permitido comprobar cómo *My Time at Portia*, un *cozy game* conocido, presenta una narrativa mitológica actualizada que potencialmente puede llegar a conectar con los jóvenes. En este videojuego, el mito del intruso benefactor se establece como la base de la narración y, por medio de la variación de sus principales mitemas y de una pequeña hibridación con el mito de la fundación de una nueva patria, se consigue generar una actualización mitológica interesante y, a su vez, un nuevo mito. Este ha sido elaborado con un lenguaje y unos códigos más cercanos para la generación de los jóvenes, dando lugar a nuevas metáforas que les permitan entender mejor la vida.

En esta nueva narración la condición del héroe no es profetizada, sino que se basa en un comportamiento ético respecto al resto de los miembros de la comunidad. Las cualidades del héroe, un héroe benefactor, pueden ser adquiridas si así lo decide el jugador puesto que es quien tiene el mayor control sobre lo que sucede. Para alcanzar esa condición, el juego presenta diferentes misiones que permiten evidenciar la solidaridad, la colaboración y la bondad del jugador, quien las refleja en el personaje jugable. De hecho, la mejor forma de cambiar la condición de intruso a miembro de la comunidad se alcanza por medio de la ayuda a los miembros de esa misma comunidad, lo cual se consigue realizando las misiones que permiten adquirir la condición de héroe. Un héroe que se aleja de la versión predominante en otros juegos y productos culturales, y que merece ser revisitada con mayor detenimiento en futuras investigaciones.

My Time at Portia es un juego reconfortante en el que no se plantean grandes crisis ni se pone excesiva presión sobre el jugador (y el personaje jugable) al presentar una gran narrativa épica en el sentido de la mitología clásica; por el contrario, las dificultades que aparecen no tienen una dificultad excesiva. Se parte de un regalo, de una herencia recibida, lo que supone un comienzo económica-

mente cómodo en contraposición con las dificultades económicas que encaran una parte importante de los jóvenes en la vida real debido al coste de la vida (Deloitte, 2023). En esa línea, y cumpliendo con la característica de la abundancia de los *cozy games* (Cook, 2018), el juego no plantea penurias económicas ni falta de recursos que no sean fáciles de superar.

En conjunto, este juego propone una nueva mitología que podría guiar, consolar o generar esperanza en el grupo demográfico compuesto por jóvenes. Aunque el juego seleccionado no ofrece respuestas ni tampoco refleja todos los problemas de la juventud contemporánea, constituye, de por sí, una

realidad excesivamente compleja. Sin embargo, no se puede olvidar que *My Time at Portia*, al igual que otros *cozy games*, es un juego principalmente lúdico. Por ello, su relevancia no reside en que genere una narrativa con la que aborde todos los problemas de los jóvenes, sino el hecho de que ha sido capaz de construir un mito jugable que, potencialmente, ayude a los jóvenes a entender su situación de otra manera, de la misma forma que los mitos han conseguido, en otros formatos, durante siglos pasados. Queda la puerta abierta a futuras investigaciones que ofrezcan nuevas lecturas sobre los mitojuegos, en general, y sobre los *cozy games*, de manera más específica.

Referencias

- Balló, J., & Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Bell, I. H., Nicholas, J., Broomhall, A., Bailey, E., Bendall, S., Boland, A., Robinson, J., Adams, S., McGorry, P., & Thompson, A. (2023). The impact of COVID-19 on youth mental health: A mixed methods survey. *Psychiatry Research*, 321, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115082>
- Bellingham, H. (2022, 26 de julio). Cozy gaming: Why a wholesome trend became a recognized genre. *GamesRadar+*. <https://www.gamesradar.com/cozy-gaming-why-a-wholesome-trend-became-a-recognized-genre/>
- Carpenter, N. (2023, 24 de abril). *Cozy games are getting darker*. Polygon. <https://www.polygon.com/23692974/dark-cozy-games-genre-dredge-strange-horticulture>
- Castania, G. (2023, 13 de julio). *Best Cozy Games on Steam*. The Gamer. <https://www.thegamer.com/steam-pc-best-cozy-games/>
- Chan, L., Chandross, D., Cober, S., & Lachman, R. (2022). TOMO VOX: Exploring Cozy Games and Character-driven Storyworlds for Pediatric Voice Therapy. *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 127-132. <https://doi.org/10.1145/3505270.3558352>
- ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley*.
- Cook, D. (2018, 24 de enero). *Cozy Games*. Lostgarden. <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/#>
- Cooke, M. (2023, 13 de septiembre). *Cozy Farming Games to Play When You're Bored of Stardew Valley*. Game Rant. <https://gamerant.com/stardew-valley-best-similar-cozy-farming-games-experiences/#story-of-seasons-friends-of-mineral-town>
- Coupe, L. (2009). *Myth*. Routledge.
- Deloitte. (2023). *The Deloitte global 2023 Gen Z and Millennial survey*. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/si/Documents/deloitte-2023-genz-millennial-survey.pdf>
- Durand, G. (2003). *Mitos y sociedades: introducción a la mitología*. Biblos.

- Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario. Introducción a la arquetipología general*. Fondo de Cultura Económica.
- Fedele, M., Rey, E., & Planells-De-la-Maza, A.-J. (2021). La ficción seriada desde el mitoanálisis: aproximación cualitativa a los argumentos universales en Netflix, Prime Video y HBO. *Profesional de la Información*, 30(2), e300221. <https://doi.org/10.3145/EPI.2021.MAR.21>
- Feixa, C. (2020). Identidad, Juventud y Crisis: el concepto de crisis en las teorías sobre la juventud. *Revista Española de Sociología*, 29(3-Sup2), 11-26. <https://doi.org/10.22325/FES/RES.2020.72>
- Fernández-García, A. (2016). Metateoría sobre la Juventud en dificultad social. Transición a la vida adulta. *Posgrado y Sociedad. Revista Electrónica del Sistema de Estudios de Posgrado*, 14(2), 29-37. <https://doi.org/10.22458/rpys.v14i2.1629>
- Fernández, S. L., Rosalía, M. L., & Eva, R. G. (2021). Una aproximación a la soledad juvenil: ¿De qué hablamos? ¿Qué podemos hacer? *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 80, 13-35. <https://doi.org/10.34810/EducacioSocialn80id392868>
- Ferrell, W. (2000). *Literature and Film as Modern Mythology*. Praeger.
- Gammon, S., & Ramshaw, G. (2021). Distancing from the Present: Nostalgia and Leisure in Lockdown. *Leisure Sciences*, 43(1-2), 131-137. <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1773993>
- Garin-Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 94-115. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/comunicacion.2009.v01.i07.07>
- Gómez-Sánchez, L. (2023, 23 de abril). Jóvenes «desesperados» y cada vez más solos: «Les faltan escenarios para construir relaciones». RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20230423/soledad-no-deseada-jovenes/2439138.shtml>
- Grimmes, H. (2023, 21 de julio). *10 Coziest Games for Rainy Days, Ranked*. CBR. <https://www.cbr.com/cozy-rainy-day-games/>
- Gutiérrez-Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 21, 43-62. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2012.i21.03>
- Johnston, S. (2019). En *The Story of Myth*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674989573>
- Kelly, M. (2022, 27 de diciembre). In 2022, cozy games went from niche to video game fixture. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2022/12/27/23523251/cozy-games-animal-crossing-stardew-world-of-warcraft-dragonflight>
- Klapp, O. (1949). The Folk Hero. *The Journal of American Folklore*, 62(243), 17-25. <https://doi.org/10.2307/536852>
- Koselleck, R. (2002). *The Practice of Conceptual History. Timing History, Spacing Concepts*. Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9781503619104>
- Lambovska, M., Sardinha, B., & Belas, J. (2021). Impact of the COVID-19 pandemic on youth unemployment in the European Union. *Ekonomicko-manazerske spektrum*, 15(1), 55-63. <https://doi.org/10.26552/ems.2021.1.55-63>
- Leeming, D. (1990). *The World of Myth*. Oxford University Press.
- Lewis, J. E., Trojovsky, M., & Jameson, M. (2021). New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Virtual Reality*, 2. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.627350>
- Losada, J. (2015). Estructura del mito y tipología de sus crisis. En J. M. Losada & A. Lipscomb (Eds.), *Myths in Crisis: The Crisis of Myth* (pp. 33-62). Cambridge Scholars Publishing.
- Lundström, M. (2022). Young in pandemic times: a scoping review of COVID-19 social impacts on youth. *International Journal of Adolescence and Youth*, 27(1), 432-443. <https://doi.org/10.1080/02673843.2022.2117637>
- Lyman, P. (2023, 30 de marzo). For content creators, 'cozy games' have unlocked an unexpected career. *Digital Trends*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/cozy-game-content-creators-help-shape-community/>
- Macías, C. (2021). Seres híbridos del mito clásico y videojuegos. *Ágora. Estudos Clássicos em Debate*, 23, 331-352. <https://doi.org/https://doi.org/10.34624/agora.v0i23.24454>

- Marsh, T. (2016). Slow serious games, interactions and play: Designing for positive and serious experience and reflection. *Entertainment Computing*, 14, 45-53. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2015.10.001>
- Martínez-García, Á. (2017). La mitocrítica como propuesta de estudio de la imagen en la era digital. En Á. Martínez-García (Ed.), *La imagen en la era digital* (pp. 27-40). Egregius.
- Michel, J. (2022, 27 de octubre). *A generation of cozy video gamers continues to grow in response to hardships*. Media Diversity Institute. <https://www.media-diversity.org/a-generation-of-cozy-video-gamers-continues-to-grow-in-response-to-hardships/>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315622743>
- Navarro-Remesal, V. (2020). Mediaciones. Modos Zen, contemplación y lentitud en el videojuego. En V. Navarro Remesal (Ed.), *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies* (pp. 132-139). Shangrila.
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*.
- Ortiz, L., Tillerias, H., Chimbo, C., & Toaza, V. (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. *Athenea*, 1(1), 5-13. <https://doi.org/10.47460/athenea.v1i1.1>
- Paredes-Otero, G. (2023). Los argumentos universales en los videojuegos: un análisis lúdico-narrativo de la saga interactiva Assassin's Creed. En D. Moya López (Ed.), *Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas* (pp. 474-496). Dykinson.
- Pathea Games. (2019). *My time at Portia*.
- Paz-Rebollo, M.-A., Mayagoitia-Soria, A., & González-Aguilar, J. (2023). Does TikTok allow quality debate? A case study on poverty. *Communication & Society*, 36(4), 83-97. <https://doi.org/10.15581/003.36.4.83-97>
- Pearce, K. E., Yip, J. C., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T. W., Bhattacharya, A., & Li, Q. (2022). Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic. *Games and Culture*, 17(5), 773-794. <https://doi.org/10.1177/15554120211056125>
- Pérez, S. P., & Vargas, E. (2022). Retos para la emancipación familiar de las juventudes. Reflexiones desde el desarrollo sostenible. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, IX(3), 1-18. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i3.3211>
- Planells de la Maza, A. J. (2021a). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de Bioshock Infinite y Death Stranding. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/866>
- Planells de la Maza, A. J. (2021b). Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1079-1093. <https://doi.org/10.5209/aris.68408>
- Planells de la Maza, A. J., & Navarro-Remesal, V. (2022). Hybrid ludomythologies: Mythanalysis, tradition, and contemporaneity in Death Stranding. *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-4. <https://doi.org/10.1145/3555858.3555945>
- Robinson, O. (2019). A Longitudinal Mixed-Methods Case Study of Quarter-Life Crisis During the Post-university Transition: Locked-Out and Locked-In Forms in Combination. *Emerging Adulthood*, 7(3), 167-179. <https://doi.org/10.1177/2167696818764144>
- Rossi, N. E., & Mebert, C. J. (2011). Does a Quarterlife Crisis Exist? *The Journal of Genetic Psychology*, 172(2), 141-161. <https://doi.org/10.1080/00221325.2010.521784>
- Simón-Cosano, P. (2021). El impacto de la pandemia en los jóvenes: una aproximación multidimensional. *Panorama Social*, 33, 109-125. <https://www.funca.es/articulos/el-impacto-de-la-pandemia-en-los-jovenes-una-aproximacion-multidimensional/>
- Stapleton, A. (2012). Coaching clients through the quarter-life crisis: What works? *International Journal of Evidence Based Coaching & Mentoring*, 5(6), 130-145. <https://radar.brookes.ac.uk/radar/items/8b8ac814-69c2-45fa-a1f9-93fc3c2e6878/1/>
- Sullivan, A., Stanfill, M., & Salter, A. (2023). The Constraints of Cozy Games: Boyfriend Dungeon and Consent in Queer Play. *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-9. <https://doi.org/10.1145/3582437.3582452>

- Urcola, M. (2003). Algunas apreciaciones sobre el concepto sociológico de juventud. *Invenio*, 6(11), 41-50. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87761105>
- Van den Bos, W., Rodriguez, C. A., Schweitzer, J. B., & McClure, S. M. (2015). Adolescent impatience decreases with increased frontostriatal connectivity. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 112(29), 3765-3774. <https://doi.org/10.1073/pnas.1423095112>
- Vandewalle, A. (2024). Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition*, 31, 90-112. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>
- Verjat, A. (2000). Mitemas del héroe. *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 15, 153-164. <https://revistas.ucm.es/index.php/THEL/article/view/THEL0000110153A>
- Vogels, E., Gelles-Watnick, R., & Massarat, N. (2022). *Teens, Social Media and Technology 2022*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- Waszkiewicz, A. (2022). Delicious Pixels: Food in Video Games. En *Delicious Pixels: Food in Video Games*. De Gruyter Oldenbourg.
- Waszkiewicz, A., & 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
- Zhu, L. (2021). The psychology behind video games during COVID 19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(1), 157-159. <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>

Sobre sus autores/as:

Mireya Vicent-Ibáñez es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid (con mención internacional), Graduada en Comunicación Audiovisual y posee dos másters, uno en Estudios Fílmicos y otro en Game Studies y Diseño de Narrativas. Es investigadora posdoctoral "Margarita Salas" en la UCM e investigadora visitante en la Universidad de Zaragoza (España).

Adrián Merinero-Sánchez es Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid (España). Actualmente está realizando un máster en la misma universidad, donde también ejerce de Becario en la Facultad de Ciencias de la Información.

Tamara Antona-Jimeno es Doctora en Comunicación Audiovisual, Publicidad y RRPP por la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Actualmente es Profesora Ayudante Doctora en el Departamento de Periodismo y Comunicación Global en la misma universidad (España). Ha impartido docencia en el Grado en Comunicación y en el Diplomado Internacional en Cultura de la Investigación, en la UNIR.

¿Cómo citar?

Vicent-Ibáñez, M., Merinero-Sánchez, A., & Antona-Jimeno, T. (2024). Nuevas mitologías para una juventud en crisis. Los *cozy games* y *My Time at Portia*. *Comunicación y Medios*, 33(49), 92-104. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72376>