

Los espacios lúdicos en Lima: El caso de Eureka Café¹

Rodrigo Ayala | Renzo Bastos | Alonso Cortez

Resumen

En una era en la que se privilegia el entretenimiento digital e individual, el modelo de negocio de los cafés lúdicos surgió en Norteamérica. Esta propuesta recoge el capital cultural de los juegos de mesa, una típica forma de interacción y divertimento, y el de los cafés para crear un nuevo espacio de socialización, formación del sentido de competencia y la imaginación. Este modelo de negocio fue importado al Perú en el año 2016 con la creación de Eureka Café Lúdico. El siguiente artículo tiene por objetivo identificar las razones por las cuales una comunidad que, ante las modernas formas de entretenimiento individualizado, hace uso de Eureka para su divertimento y relacionamiento social. La metodología se apoya principalmente en la investigación etnográfica del espacio; una entrevista en profundidad con Jorge Muñoz Chávez, dueño de Eureka Café Lúdico; y el recojo de testimonios de algunos clientes.

Abstract

Nowadays, entertainment through digital platforms is the norm. In such an era, the game café business is on the rise. This model utilizes social interactions born while drinking coffee in a coffee shop and playing tabletop games, thus creating a space

¹ Tercer puesto de la categoría Intermedio. Profesor: Fabián Vallas. Curso: Procesos interculturales, dictado durante el 2018.

for social interaction and development of the individuals' imagination. The model was first brought to Peru in 2016, with the opening of Eureka Café Lúdico. The following paper aims to identify the reasons why a community of players chooses to use Eureka as a space of interaction and socialization. The methodology relies on ethnography, interviews with the owner and some testimonials from the clients.

Palabras clave

Juego / socialización / comunidades / tecnología / digitalidad

1. Introducción

El presente trabajo de investigación tiene por objetivo identificar las razones por las cuales una comunidad que, a pesar del desarrollo tecnológico y las formas individualizadas de entretenimiento, hace uso del espacio de Eureka, café lúdico, como una forma de diversión y relacionamiento social. El lugar anteriormente señalado es un pionero en el formato de los cafés lúdicos en la ciudad de Lima. Se fundó a inicios del 2016 siempre con el valor diferencial de los juegos de mesa y el café de especialidad. Esta propuesta, relativamente nueva, aprovecha la reemergente popularidad de los juegos de mesa, por lo que ya ha tenido mayor desarrollo en países como Canadá y Estados Unidos.

El juego es una actividad imprescindible para el desarrollo humano, por lo cual se ha estudiado ampliamente. Según lo señalado por Venegas y García (2010), existen varias teorías que conciben al juego como un ejercicio para adquirir habilidades e instintos que serán útiles en la vida adulta; como una forma de gastar energía recreativamente, de relajación y de expresión. Estos ejercicios recreativos de carácter físico, mental o de azar le han servido al hombre desde el inicio de la

civilización para entretenerse; pero en un plano más complejo, para probar sus habilidades, fuerza y destreza ante el mismo y los demás (Llagostera, 2011). Por su parte, Johan Huizinga indica que el juego se ha configurado como una actividad indispensable en la vida del hombre, en razón de que se configura como una expresión cultural que ha impregnado las actividades que lo involucran, como el lenguaje o la religión (Huizinga, 1998). Sin embargo, la actividad lúdica no sirve solamente como un simple distractor; como se dijo anteriormente, comprende un factor clave en la adquisición de competencias personales y sociales. En el ámbito social, está comprobado que el desarrollo del comportamiento prosocial; entendido como el diseño de las acciones para beneficiar o ayudar a alguien, así como el sentido de adversario y compañero en sus diferentes matices; se desarrolla gracias al rol de los juegos grupales (Grineski, 1989).

Probablemente los tipos de juegos más populares sean los juegos de mesa, una opción bastante divertida y accesible para diverso tipo de contextos con cualquier tipo de personas, ya sean familiares, amigos, conocidos, extraños, etc. Frente al contexto de gran desarrollo tecnológico de la actualidad han perdido bastante popularidad debido a la creciente oferta de videojuegos y otro tipo de entretenimiento (Calderón, 2013). Este desarrollo se corresponde con la “tierra plana” de Thomas Friedman, creada en consecuencia de la globalización, el desarrollo de las comunicaciones y la virtualidad (Friedman, 2006).

Asimismo, Christakis et al. (2010) reflexionan acerca del impacto de la virtualidad en nuestras formas de relación e interacción, e indican que es un medio que funciona como extensión de las interacciones cara a cara, pero que no podrían configurarse como un reemplazo de las mismas. De forma complementaria, el estudio de Ipsos Perú, *Hábitos, usos y actitudes hacia Internet* (2018), permite graficar la creciente tendencia del rol de la digitalidad en el Perú urbano: el estudio indica que al año 2018 existen más de 11 millones de internautas. Sin embargo, los juegos de mesa están gozando de popularidad como una alternativa social cara a

cara que se está perdiendo por el desarrollo tecnológico y la individualización del fenómeno moderno (Tully, 2007). Probablemente estas interacciones y escenarios lúdicos sean una atracción más valiosa que el juego (Montealegre, 2015). Al igual que los juegos de mesa, el valor simbólico de los cafés como espacios para socializar, conversar y compartir se encuentra en una situación similar. Esta es la razón por la que “los juegos de mesa han encontrado un nuevo hogar y se ha reimaginado su capital cultural con los emergentes cafés lúdicos” (Davidson, 2015). Según Tonya Davidson (2015), se ha dado un boom en la aparición de cafés lúdicos desde el 2010 con Canadá siendo uno de los primeros países en desarrollar la propuesta.

En Lima, el surgimiento de esta propuesta solo se ha visto en cuatro cafés lúdicos, el más antiguo con solo 2 años, *Eureka*, ubicado en San Isidro; *Victory Point*, fundado el 2017, ubicado en La Molina; *Play Board Game Cafe*, fundado en mayo del 2018 en Miraflores; y *La isla del mono*, fundado también en el 2016 en Pueblo Libre.

Existen otros cafés que ofrecen unos cuantos juegos de mesa, pero solo estos cuatro los toman como concepto y elemento diferencial que identifica a ambos negocios. Se escogió estudiar el caso de Eureka, ya que además de ser el primer café lúdico en emprender este negocio en Lima, es el más popular en redes sociales.

El tema también resulta bastante atractivo porque es interesante analizar cómo esta propuesta determina una experiencia nueva para muchos de nosotros, lo cual nos ayuda a introducirnos y observar desde nuestra propia perspectiva el fenómeno que investigamos. A través de la investigación se busca llenar un vacío en el análisis de estos espacios según el punto de vista que proponemos. En el ámbito local, buscamos aportar al poco desarrollado campo de investigación relacionado a las pymes en el Perú. El ambiente es acogedor; la comida, agradable y, según indica el gerente, Jorge Muñoz Chávez, ofrecen un café de especialidad proveniente de Moyobamba y los trabajadores conocen cada uno de los juegos por lo que están dispuestos a ofrecer orientación cuando se requiera. Así, buscan crear un sentido de comunidad, un factor clave para los cafés lúdicos (Pitter, 2017).

Mediante el marco teórico propuesto, nos establecimos los objetivos de analizar la propuesta del café como espacio de socialización e identificar las motivaciones de su público para elegirlo como espacio de interacción. Para abordar el estudio, las herramientas metodológicas utilizadas fueron la observación (participante y no participante) y una entrevista en profundidad. Como complemento, encuestamos a un reducido número de asistentes acerca de su experiencia en Eureka. Nuestra pregunta de investigación fue la siguiente: *¿Por qué existe una comunidad que, a pesar de la tecnología y las formas individualizadas de entretenimiento, asiste a Eureka como un espacio de entretenimiento y socialización?*

2. Metodología

Para el estudio de Eureka como espacio de interacción, se aplicaron las siguientes herramientas de investigación:

1) Observación y Observación Participante: estas herramientas de la etnografía ofrecen una ventaja inigualable: permiten una interacción directa con el objeto de estudio (en este caso, el café Eureka y sus asistentes) en su entorno natural. Esto permite que los investigadores se pongan en el lugar del otro para rescatar su punto de vista. En *Etnografía para marcas y nuevos negocios: Be Curious*, Marcela Reynolds (2011) indica que los resultados de los estudios etnográficos siempre superan las expectativas, revelando información rica en contenido y diversa (p. 12).

2) Entrevista en profundidad a Jorge Muñoz Chávez (Gerente de Eureka).

3) Preguntas a algunos asistentes de Eureka, pues la valoración de este espacio está dada por el uso que las personas hacen del mismo o por la manera en que las personas los incorporan a sus vidas (Reynolds, M., 2011, p. 9)

Respecto de las visitas realizadas a fin de aplicar la observación participante, es-

tas se dieron en las siguientes fechas y horas:

- I. Miércoles 19/9. 3:15 pm - 4:50 pm.
- II. Viernes 28/9. 4:30 pm - 10:30 pm.
- III. Jueves 4/10. 4:00 pm - 10:00 pm.
- IV. Miércoles 10/10. 4:00 pm - 6:00 pm. En esta sesión el dueño, Jorge Muñoz Chávez, fue entrevistado.
- V. Viernes 12/10 5:30 pm - 6:30 pm.

Respecto de Eureka Café Lúdico, este local cuenta con un café de especialidad como producto principal que junto a otros productos de cafetería son su única fuente de ingresos.

Los juegos de mesa son ofrecidos gratuitamente a sus clientes como complemento opcional a los productos que consumen. Durante los días de semana, este local tiene dos horas pico: entre las 7:00 y las 8:30 am, y después de las 5:30 de la tarde hasta la hora de cierre. En cuanto a los fines de semana, especialmente los domingos, el local es visitado por familias desde las 11:00 am hasta las 5:30 pm aproximadamente.

3. Resultados

Eureka Café es un café lúdico que abrió sus puertas en el año 2016, y fue el primer local en el Perú en ofrecer el innovador modelo de negocio que es un café que cuenta con un amplio catálogo de juegos de mesa que sus clientes pueden usar gratuitamente. Este modelo fue traído como novedad basado en los éxitos que había tenido en Canadá y en Estados Unidos.

“Hace años que existen tiendas de juegos de mesa o cartas coleccionables [...] No sabíamos si [la idea] tendría acogida”, indicó Jorge Muñoz, el dueño, en la

entrevista realizada (comunicación personal, 10 de octubre del 2018). Hoy en día, pocos meses después de su segundo aniversario, Eureka Café Lúdico tiene 17,714 “Me gusta”, una puntuación de 4.8/5 en su página de Facebook² y ofrece la valiosa experiencia de la interacción cara a cara en una época en la que la sociedad está abocada al entretenimiento e interacción digitales. A continuación, los hallazgos de las herramientas de investigación serán segmentados en múltiples apartados.

3.1. Experiencia y observaciones en el local

Tras más de quince horas de observaciones, es posible afirmar que Eureka ofrece un agradable espacio de interacción que se cimenta en cuatro ejes que constituyen la experiencia que ofrecen: la amabilidad de los meseros, un ambiente agradable, el café de especialidad acompañado por una carta de cafetería y los juegos de mesa.

Los meseros: la cara pública de la empresa, son un elemento vital para el éxito de Eureka, pues ellos se caracterizan por su amabilidad y su extensivo conocimiento de los juegos que esta cafetería ofrece. De actitud diligente, el equipo de meseros está dispuesto a atender los pedidos de los clientes, sean estos una taza adicional de chocolate caliente o quizá explicarles las reglas de un juego. Es más, ellos son capaces de explicar de forma rápida y fácil de entender las reglas de los juegos. El equipo de baristas conoce las reglas de muchos de ellos, pero no puede conocerlas absolutamente todas; de necesitar ayuda, llaman a otro miembro de su equipo que sí las conozca.

Adicionalmente, los investigadores recogieron un testimonio de dos clientes que indicaron que “los miembros del staff son increíblemente amables, todos ellos” (Ayala & Bastos, comunicación personal, 28 de septiembre del 2018) que confirma las observaciones de los investigadores respecto del equipo de meseros de Eureka.

² Recuperado de <https://www.facebook.com/EurekaCLPeru/>

Ambiente de Eureka: este café ofrece un espacio agradable e íntimo en el cual los clientes pueden desenvolverse. El local cuenta con tres habitaciones: la entrada-recibidor (con dos mesas para grupos de ocho clientes), un cuarto intermedio (con cuatro mesas para grupos de dos o cuatro) y un cuarto final, con dos mesas diseñadas para seis personas, aproximadamente.

Figura1. Fotografía del cuarto intermedio, tomada desde una de las mesa.



Fuente: elaboración propia.

Las mesas están dispuestas cómodamente; aun a las 9:30 pm de un viernes, el día más ajetreado del local, los clientes pueden sentarse tranquilamente sin chocar con otras personas. Por otro lado, el entorno favorece la conversación de sus comensales, pues los clientes suelen conversar con un volumen de voz bastante medido, que no incomoda a las demás mesas.

Adicionalmente, Eureka Café pone música de fondo con bajo volumen, generalmente rock en inglés, para crear un ambiente informal, alegre y juvenil que se acomoda a las partidas o el café que comparten los visitantes.

Respecto del entorno, un cliente indicó que “[Eureka] es un lugar muy *cozy* [acogedor] y agradable. [Tiene] música, y ofrece un espacio cómodo para jugar con tus amigos” (Angulo, comunicación personal, 4 de octubre del 2018) y esta afirmación fue secundada por el grupo de amigos que acompañaban al encuestado.

Café de especialidad y otros productos de cafetería: este local ofrece un café orgánico traído desde Moyobamba y es trabajado de múltiples maneras. De esta manera, Eureka se configura como una cafetería de especialidad que además ofrece otros preparados y comestibles a sus clientes, como son el chocolate caliente, un sándwich de pollo o un pastel de zanahoria. Este es el producto en sí mismo de este café lúdico, pues depende de su venta para obtener ingresos.

El promedio de 4.8/5 expresa un consenso general acerca de la calidad de los productos que ofrece Eureka. Como observación de la comunidad virtual del café, referimos tres capturas de pantalla de recomendaciones de clientes:

Figura 2. Recomendación de un cliente de Eureka el 14 de octubre del 2018.



Fuente: Página de Facebook de Eureka Café Lúdico

Figura 3. Recomendación de un cliente de Eureka el 14 de Noviembre del 2018.



Fuente: Página de Facebook de Eureka Café Lúdico

Los juegos de mesa: los juegos de mesa constituyen el valor que el café le ofrece a sus clientes, el cual es de forma gratuita. Este es el valor de Eureka: ofrecer a sus parroquianos un espacio de relacionamiento; de ruptura con lo digital o una ajetreada rutina a través de fichas, cartas, comida y tazas de café. Eureka tiene más de ciento cincuenta juegos de variadas duraciones y que satisfacen distintos intereses, junto a un equipo de baristas que en conjunto son capaces de explicar las reglas de todos los juegos. Es posible afirmar que el público que visita Eureka asiste por su interés en los juegos, pues se han observado múltiples grupos que ocupaban una mesa durante más de cuatro horas, cambiando de juego de forma periódica. Cuando estos grupos se concentran en Eureka, se dedican a compartir sus partidas con sus amigos exclusivamente; es un espacio que dedican para interactuar entre sí.

A modo de experimentación, uno de los investigadores fue con tres amigos en dos ocasiones a fin de preguntarles su opinión en base a este tipo de experiencia. El consenso fue que “el café ofrece una forma de entretenimiento que brinda la libertad de jugar cualquier juego, sin límites. Inclusive, si no te gusta, no hay problema: puedes coger otro” (Angulo, Álvarez & Ayala, comunicación personal, 4 de octubre del 2018). Este grupo probó cinco juegos en el lapso de seis horas en ambas oportunidades y en todos los casos recibieron una amable explicación por parte de los baristas del local.

Respecto de las comunidades formadas al interior del café, si bien parece que tal sentido gregario es inexistente en los días de semana, es posible afirmar que dicho grupo sí existe, pero solo se presenta en las fechas en las que se celebran torneos o concursos en el local (normalmente, torneos de Catán realizados en Eureka). Entre los testimonios recogidos, un grupo de jóvenes adultos afirmó que “iban a volver cada semana, a la misma hora después del trabajo” (comunicación personal, 4 de octubre del 2018), compromiso que demuestra el interés de jugar

juegos a lo largo del tiempo como una actividad recreativa en un círculo social.

3.2 Tipología de los clientes de Eureka

Los clientes de Eureka se dividen en los siguientes grupos, pero presentan características similares; sobre todo el factor de la edad, ya que la mayor parte de su clientela fiel son jóvenes.

Las familias, típicamente nucleares, son una población prácticamente exclusiva de los días sábado y domingo, y suelen estar en Eureka desde las once de la mañana. Por otro lado, los jugadores de juegos de mesa, que comprenden a adolescentes y a jóvenes adultos, son un grupo presente en Eureka en cualquier día de la semana, especialmente entre los días lunes y viernes. Finalmente, los oficinistas son un público exclusivo a las mañanas de los días de semana, entre las 7:00 am y las 8:30 am.

Las familias y los jugadores de juegos de mesa comparten el mismo interés: compartir un espacio de juego al interior de su propio grupo. Estos grupos fluctúan entre las dos y ocho personas, y suelen quedarse durante un mínimo de dos horas en cada visita a Eureka. Su conocimiento de los diversos juegos de mesa que ofrece el café suele variar, pero tienden a probar juegos nuevos con la ayuda de los diligentes meseros.

Respecto de los jugadores de juegos de mesa que suelen presentarse entre los días lunes y viernes, cabe indicar que la hora pico de su asistencia se da a partir de las 5:30 pm, pues los miembros de este grupo ya habrían terminado de estudiar o trabajar aquel día. Si los grupos llegan después de las 7:00 pm, suelen quedarse hasta la hora de cierre del local. Suelen acompañar sus partidas con sándwiches y tazas de chocolate caliente. Vienen por el gusto de compartir con sus amigos, pues la variedad de juegos “da para venir con amigos varias veces” (Álvarez, comunicación personal, 12 de octubre del 2018).

Las familias, a diferencia de los jugadores de juegos de mesa, vienen a Eureka más para compartir con sus hijos o sobrinos que por su gusto por los juegos de mesa. Es un valor definido netamente por el espacio de socialización que el café posibilita.

Figura 4. Una madre de familia recomienda Eureka Café en Facebook.



Fuente: Página de Facebook de Eureka Café Lúdico.

Los oficinistas, a diferencia de los otros dos grupos, asisten a Eureka Café por un interés netamente utilitario: consumir alimentos antes de ir a trabajar; tener en cuenta que Eureka se ubica en la zona financiera de San Isidro, la cual concentra un alto número de oficinas y negocios (Laurie, 2016). No están muy interesados en el café lúdico como espacio de interacción, pero frecuentan este negocio porque está ubicado cerca de sus casas o sus lugares de trabajo. Sin embargo, los más jóvenes tienden a volver al local acompañados de sus compañeros, en ocasiones para conocerse y en otras para pasar un momento entre amigos. Ellos también asignan valor al local, gracias a su café de especialidad y demás comestibles, como se indicó en el apartado 3.1.

3.3 Entrevista con Jorge Muñoz Chávez

La entrevista al dueño de Eureka Café se realizó el 10 de octubre del 2018 y fue una valiosa fuente de insight acerca de la propuesta de Eureka, su diseño y el valor que este espacio ofrece.

Hace dos años, cuando Eureka Café abrió sus puertas, Jorge Muñoz apostó por un modelo de negocio que no se había probado en el Perú hasta entonces: “Un café de especialidad donde también puedes jugar juegos de mesa”, indicó el dueño en la entrevista realizada (Muñoz, J., comunicación personal, 10 de Octubre del 2018). A diferencia de tiendas de cartas coleccionables, como Carloncho Store³ en el C.C. Arenales o tiendas de juegos de mesa, como Juegos Ponte Mosca⁴; Eureka Café Lúdico ofrece productos de cafetería junto a la posibilidad de jugar más de ciento cincuenta juegos de mesa.

Valor ofrecido por Eureka

“Vendemos momentos de calidad y un espacio de integración” (Muñoz, J., comunicación personal, 10 de octubre del 2018), indicó el dueño.

A través de sus productos, Eureka satisface la demanda utilitaria de los oficinistas que visitan el local por las mañanas. Este público busca un espacio en el cual pasar un momento agradable y el café les ofrece un espacio acogedor con comida agradable (fotos 3 y 4). En palabras del dueño, Eureka ofrece un ‘escape’ de la ajetreada rutina de la vida laboral. Por otro lado, Eureka ofrece una forma de interacción y relación cara a cara entre los amigos o familia.

“Quienes vienen disfrutan de hacer algo juntos” (Muñoz, J., comunicación personal, 10 de octubre del 2018), indica el dueño. Este negocio le ofrece a parejas, amigos y familias una alternativa al entretenimiento digital, hoy en día comunes, a través de un momento de socialización entre tazas de café, kekes y dados rodando sobre la mesa.

3 Página de Facebook de Carloncho Store: <https://www.facebook.com/Carlonchostore/>

4 Página de Facebook de Juegos Ponte Mosca <https://www.facebook.com/pontemosca/>

Comunidad y digitalidad

A pesar de que no lo aparente en primera instancia, Eureka Café cuenta con una comunidad de jugadores de juegos de mesa que se encuentran cada vez que se organizan torneos en el local, generalmente de *Settlers of Catan*⁵. “Se juntan muchas personas y se forma un momento agradable”, indica el dueño (Muñoz, J., comunicación personal, 10 de octubre del 2018). Es más, algunos miembros de estas comunidades de jugadores son amigos de los meseros y del dueño del café.

Además, cabe mencionar la relación entre la digitalidad, los juegos de mesa y el componente nostálgico al jugar un juego de mesa. Según Jorge Muñoz, es difícil que los juegos electrónicos desplacen a los juegos de mesa y esto se debe a una diferencia fundamental: la interacción personal. Un juego en línea como *Destiny 2* ofrece la posibilidad de jugar cooperativamente a través de Internet. Se puede formar equipos, es posible explorar planetas desconocidos; sin embargo, un videojuego difícilmente es capaz de trasladar la emoción y cercanía que se experimenta al jugar un juego de mesa con amigos o familia. Es innegable que una canción de fondo o una aplicación para resolver acertijos pueden complementar la experiencia, pero lo digital difícilmente reemplazará el factor emocional-social de la actividad lúdica.

Respecto del componente nostálgico, Jorge Muñoz indica que una motivación presente en los grupos que asisten a Eureka Café buscando un espacio de interacción se debe a que existe una añoranza por la socialización más cercana que ofrecen compartir un café o compartir un juego de mesa en grupo. “Los juegos de mesa ofrecen la oportunidad de tener un tiempo de calidad en grupo, y esto es difícil de obtener hoy en día, en medio de las tecnologías. Si vienes una vez, recordarás la experiencia” (Muñoz, J., comunicación personal, 10 de octubre del 2018).

⁵ Torneo de Catan del 25/11/18: <https://www.facebook.com/events/266315650896963/>

4. *Discusión*

Contexto y entorno

Eureka, al ser fundado en el 2016, resulta ser uno de los primeros locales en traer este formato de café lúdico a Lima. Según las declaraciones de Jorge Muñoz Chávez, este concepto ya había sido adoptado en países como Estados Unidos y Canadá. Efectivamente en este último país, ciudades como Toronto, Ottawa, Winnipeg, Edmonton, entre otras fueron las primeras en donde se desarrolló el boom de los cafés o pubs (bares) lúdicos. Desde el 2010 se ha visto un resurgimiento de los juegos de mesa que habían perdido popularidad debido al desarrollo tecnológico y la gigantesca oferta y demanda de videojuegos a nivel mundial (Davidson, 2015).

Es posible explicar la creciente demanda de videojuegos y la popularidad de las plataformas virtuales-digitales online a partir de un proceso denominado *Globalización 3.0* (Friedman, 2006). Este proceso se caracteriza por el ágil desarrollo de las comunicaciones (especialmente a través de Internet) y como resultado los individuos con acceso a dicha tecnología tienen la capacidad para colaborar y competir a escala global gracias a su capacidad de comunicarse de forma inmediata por medio de Internet. Solamente en el Perú urbano, de 20 828,7 de habitantes en zonas urbanas, el 56% es usuario de servicios de internet (Ipsos, 2018). Esta nueva forma de interacción crea un sentido de enormidad en el número de personas al que podemos llegar gracias a las interacciones virtuales con gente que no habríamos conocido de otra forma (Christakis et al., 2010). Asimismo, el concepto de intimidad ha evolucionado junto a la tecnología. Este cambio fue estudiado por Mira (1998) quien indica a la intimidad como un valor burgués que separaría las esferas pública, privada e íntima tras la Revolución Industrial.

Este proceso, citando a Riehl en Habermas (1984, p. 61), se caracteriza por el progresivo aislamiento de los miembros del hogar al interior de la casa en sus propias habitaciones, en desmedro de los espacios de interacción, a fin de satisfacer

la búsqueda del confort, orientado al ocio y al entretenimiento (Mira, 1998, p. 11). El planteamiento de Mira es prueba, entonces, de lo descrito por Davidson (2015): el entretenimiento por medio de la digitalidad en búsqueda del disfrute personal es una fuerte tendencia en el mundo contemporáneo en desmedro de las tradicionales formas de socialización-interacción.

El espacio lúdico y la interacción

Ante un entorno que tiende a la digitalidad, los cafés lúdicos han intentado reimaginar el capital cultural de los juegos de mesa y los pubs o cafés en el sentido de apoyar el desarrollo y los procesos de interacción social a un nivel más cercano y recreacional a través de la lúdica en grupos. Así, estos espacios semipúblicos se configuran como ambientes de divertimento donde se forman o refuerzan lazos de amistad, la competencia y la imaginación. Se produce el encuentro entre las personas en de manera íntima donde ellas mismas configuran un “espacio donde el verdadero y auténtico juego se desarrolla. Un espacio no definible, no marcable desde la simple mirada.” (Ofele, 2008, p. 1).

Según la entrevista de Pitter (2017), al dueño del café lúdico *The Board Room Cafe* en Connecticut, la construcción de una comunidad es lo más importante, especialmente en lugares como estos, por lo que es necesario asegurar un buen servicio al cliente, ser lo más amistoso y amable como sea posible y asegurarse que cada uno que entre se sienta como en casa, ya que la finalidad es que el cliente se sienta cómodo. Eureka tiene el mismo objetivo: busca ofrecer un negocio de cafetería sólido, con una carta y atención de calidad, y al mismo tiempo aprovechar la creciente demanda de juegos de mesa, tomándolos como valor diferencial donde este tipo de experiencia sea la atracción principal. Jorge Muñoz Chávez confesó que en el 2016 no estaba seguro si la propuesta iba a tener éxito en el mercado local; sin embargo, el surgimiento de cafés con este concepto ha estado en aumento desde ese año. Además, Eureka, pionero peruano en este campo, se ha posicio-

nado como el café lúdico limeño más popular a nivel de redes sociales con 17 965 seguidores en Facebook.

Los cuatro ejes de Eureka: identidad y experiencia

Tras el análisis de nuestras visitas y nuestras experiencias como clientes en el local, nos percatamos de cuatro ejes que configuran su identidad y la experiencia que ofrecen. En primer lugar, están los meseros: amables y no muy formales. Como se dijo anteriormente, según la entrevista a Pitter, los meseros forman una parte crucial de este modelo de cafetería, ya que ellos son los encargados de dominar el extenso catálogo de juegos que tienen y que la mayoría de clientes apenas conoce. Además, mediante su trato cordial deben transmitir confianza para crear un buen ambiente en el que los clientes se sientan cómodos de probar los juegos y la comida que quieran. Un trato personal y cercano con el consumidor que marca la oposición a la comunicación interpersonal descrita por Friedman (2006), caracterizada por ser instantánea, pero de forma despersonalizada y distante.

En segundo lugar, está el ambiente de Eureka el cual es un espacio agradable, cómodo, limpio, bien iluminado, decorado con colores alegres y referencias a cultura pop, y con música de rock a bajo volumen. Estos elementos hacen que se propicie la conversación, haya calma para la concentración, y se cree un ambiente informal, alegre y juvenil. De este modo Eureka cumple con los dos espacios de juego planteados por Ofele (2008) en *Repensar la niñez*: a) el marcado por la conexión de los jugadores y b) el creado por medio de objetos, espacios y condiciones física propicias para el intercambio lúdico. Un espacio que es esencial porque después de todo el juego es una ocupación en tiempo de recreo y para recreo que genera alegría y diversión (Huizinga, 1998, p. 22).

El tercer eje es el café de especialidad y sus productos de cafetería. El café orgánico que se ofrece en este local ha sido cuidadosamente seleccionado por los creadores de Eureka en su búsqueda de ofrecer un producto de alta calidad.

Asimismo, sus productos de carta que consisten en sándwiches, kekes y jugos; los cuales igualmente gozan de una buena calidad acorde a los comentarios de sus clientes en Facebook. Típicamente, el café se ha instalado en la cultura moderna como acompañamiento a los espacios en los que se comparte con amigos y otras personas cercanas. Sin embargo, ante el desarrollo de las tecnologías de comunicación y el individualismo moderno, el capital cultural del café se encontraba en una situación similar a la de los juegos de mesa, bastante desplazados por los juegos virtuales cuando este espacio fue relegado a un segundo plano debido a la aparición de Starbucks. En esta cafetería es común conectarse a la señal *wifi* y estar online mientras se toma café, lo que deja de lado a la interacción cara a cara. Así, se privilegia una comunicación que no se da en el espacio físico, sino que se da en el mundo virtual, en otro espacio y territorio, tal y como señalan (Quiroz-Velasco et al., 1996). Eureka plantea, entonces, recuperar este sentido y uso de los cafés como espacio de interacción a través de la conjunción del café y los juegos de mesa.

El cuarto eje es el de los juegos de mesa, factor diferencial de Eureka y motivo por el cual analizamos este espacio semipúblico en cuanto a experiencia y proceso cultural. Al momento de adherir de forma gratuita los juegos de mesa al negocio de cafetería, el capital cultural con el que los dos cuentan se complementa y al mismo tiempo genera una nueva experiencia de socialización y reforzamiento de vínculos, enmarcada en el contexto contemporáneo de la digitalidad.

Significación de la actividad lúdica

El dueño sostiene que los juegos de mesa nunca serán desplazados por completo, debido a que representan un escape mundo digital donde las interacciones son cada vez más frías, superficiales y distantes. El aspecto físico de los encuentros o la actividad lúdica crea ambientes de socialización y divertimento donde se forman o refuerzan lazos de amistad, el sentido de competencia y la imaginación. Un ejem-

plo que ilustra esta distinción es lo comentado por Davidson (2015) que expresa que la relación entre los juegos de mesa y los videojuegos es similar a la relación entre libros físicos y e-books, en la que lo físico y sensible siempre ha sido y será añorado por las personas.

Los juegos son valorados por los clientes, pues configuran un rompehielos, una competencia, una forma de pasar el rato, un momento divertido para compartir y una forma de probar experiencias nuevas. Además, al encontrarse con el gran catálogo con el que cuenta Eureka, tienen la posibilidad de probar, conocer e identificar los juegos que más les gusten. Este proceso por el que pasan los clientes, si es que deciden volver repetidas veces, significa la formación de una comunidad lúdica dentro del café. En conjunto con la organización de torneos, se propicia a que exista un mayor sentimiento de comunidad que es la meta a la que este tipo de lugares debe apuntar. De esta manera, Eureka busca realizarse como un servicio que tiene a la actividad lúdica como eje fundamental; por lo tanto, debe configurarse como un espacio placentero y divertido, pues toda actividad lúdica requiere ser elegida y practicada libremente (Abad, 2011, p. 8) con el fin único de jugar.

La tipología de clientes de Eureka Café permite tener un panorama más claro sobre la naturaleza de estos espacios lúdicos y su relevancia al día de hoy. La diversidad de los tres grupos (familias, grupo de amigos y oficinistas) revela dos cosas: la gran acogida y crecimiento que están teniendo estos espacios, y la configuración del lugar como un centro de intercambio cultural, espacio en el que se posibilita la interacción, confrontación y producción de las diversas formas de expresión cultural existentes en la ciudadanía (Abad, 2011, p.5).

Características de los públicos de Eureka

Este espacio de momentos íntimos es una ventana para conocer las expresiones lúdicas e interculturales, así como los comportamientos de la sociedad limeña que asiste al café. Las familias que asisten son generalmente de una edad joven e inter-

media, con hijos entre los 8 y 17 años, y padres entre aproximadamente los 33 y 45 años. Mayormente asisten los fines de semana y también se ven grupos familiares de tíos y sobrinos que acuden al local para divertirse y comer. Es importante resaltar que los juegos forman parte de la socialización de las personas, especialmente de los niños; es por esto que los juegos de mesa pueden significar un beneficio para ellos. Según Grineski (1989) y Calderón (2014), la función socializadora de los juegos radica en que forman competencias y transmiten valores. Al mismo tiempo, este tipo de actividad grupal desarrolla el comportamiento prosocial, según el autor, al momento de diseñar acciones basadas en la naturaleza confrontacional pero recreativa del juego. Se configuran categorías operacionales del comportamiento como ayuda, simpatía, protección, compartir y cooperación (Grineski, 1989).

Respecto del contexto digital, Tully (2007) explica que la socialización de los niños o “generación red” se da a través del uso de la tecnología y telecomunicaciones, por eso tienden a individualizarse y en algunos casos a alienarse. Frente a este problema los juegos de mesa representan una forma de mantener a los jóvenes, como lo señala el autor, ligados a la familia y amigos de forma más cercana ya que al crecer de manera (tele)comunicativa y conectados a la red pueden “desancarse” y mediante esta actividad postergar el aprendizaje de otras competencias sociales. El público de los oficinistas tiene edades variadas. Asisten jóvenes adultos y adultos de edad media, en su mayoría, de forma bastante seguida solo para consumir, debido a que el café se encuentra en la zona financiera de San Isidro, la cual está llena de comercios y oficinas. Además, se resalta que este grupo es el que más valora el café de especialidad. Sin embargo, en este mismo grupo los más jóvenes tienden a volver luego para conocerse mejor con sus compañeros y divertirse con los que ya conocen. Según cuenta una trabajadora, los juegos son una excelente forma de romper el hielo ya que el juego exige confrontación, pero siempre desde una actitud de broma y diversión, además de trasladar sus interacciones a un espacio más relajado e informal.

Los jugadores de mesa asisten a Eureka porque disfrutan de este tipo de juego, valoran el gran catálogo lúdico del café, la carta satisface sus expectativas y, además, tienen amigos con el mismo gusto. La mayoría son jóvenes que asisten de lunes a viernes en grupos de entre dos a ocho personas entre los cuales algunos nunca han asistido al local, pero han jugado juegos de mesa anteriormente. En este segmento están los jugadores que asisten de forma regular a Eureka y participan en los torneos que se organizan, siendo actores fundamentales para la creación de una comunidad en el local. Sin embargo, el intercambio intergrupar se da de manera cerrada entre cada grupo asistente al local, a excepción de los torneos donde si se presenta una comunidad de jugadores.

Tanto la familia como las amistades cercanas van al lugar para disfrutar del escape de lo cotidiano y gozar de un momento de intercambio personal. Ellos encuentran en el espacio y servicio un lugar donde poder afianzar sus lazos; sean familiares, amistades o laborales. De esta manera, Eureka representa un espacio de socialización importante para los habitantes de Lima Moderna, donde el estilo de vida involucra el tiempo de socialización y ocio como clave para el forjar relaciones, puesto que “no hay proceso de socialización logrado sin que éste comprenda actividades lúdicas” (Quiroz-Velasco & Tealdo, 1996, p. 43).

5. Conclusiones

Al día de hoy, el Perú urbano se caracteriza por su tendencia hacia la digitalidad y el uso de las redes virtuales y el entretenimiento a través de la virtualidad. Según Ipsos (2018), más del 50% de sus habitantes se conecta regularmente a Internet, de los cuales el 69% lo usará para entretenerse. Adicionalmente, esta forma de diversión se suele caracterizar por darse de forma individualizada; incluso al interior de los hogares, típico espacio de interacción, los miembros de las familias se aíslan de los demás mientras persiguen un disfrute personal. En razón de que la sociedad contemporánea se configura de esta manera a nivel mundial, los cafés

lúdicos, un reciente fenómeno sociocultural, son un objeto de estudio interesante, pues proveen y suplen a las personas de un espacio de socialización e interacción cara a cara que hoy en día escasea, dada la popularidad, tipicidad y masividad de las interacciones personales a través de la web o de los videojuegos en línea. De esta manera, Eureka se ha configurado como un espacio semipúblico utilizado por sus clientes como un entorno que les provee de entretenimiento y una oportunidad de socialización en un contexto que privilegia el entretenimiento individualizado.

En vista de esto, el artículo científico se planteó la pregunta de investigación que orientaría la metodología utilizada: ¿por qué existe una comunidad que, a pesar de la tecnología y las formas individualizadas de entretenimiento, asiste a Eureka como un espacio de entretenimiento y socialización?

Asimismo, esta investigación buscaba cumplir dos objetivos: analizar la propuesta de Eureka Café y sus características que lo configuran como un espacio social, e identificar las motivaciones que su público posee para elegir este lugar como un espacio de interacción. En primer lugar, en respuesta a la pregunta de investigación se ha determinado que la existencia de esta comunidad se debe al aspecto físico de los encuentros y la actividad lúdica que crea ambientes de socialización y divertimento en los que se forman o refuerzan lazos de amistad, el sentido de competencia y la imaginación. El espacio presenta un 'escape' o ruptura con la tendencia a la digitalidad contemporánea de forma que la experiencia en un espacio agradable, sustentada en los ejes expuestos. Crea arraigo entre sus clientes regulares que aprecian la experiencia de socialización que el espacio presenta.

En segundo lugar, respecto del primer objetivo, el análisis de Eureka Café y sus características que lo configuran como un espacio de interacción-socialización, la investigación señala que este negocio se sostiene en cuatro ejes fundamentales que configuran la experiencia que ofrece Eureka: los meseros, cordiales y profundos conocedores de las reglas de los juegos; el ambiente agradable, fundamental para desarrollar la actividad lúdica, pues esta requiere de un espacio que propicie

la interacción e intercambio realizados a través del juego; los productos de cafetería, ampliamente valorados por el público del café por su buen sabor y calidad; y los juegos de mesa, valor diferencial fundamental de Eureka, pues ofrecen a sus clientes total libertad para probarlos, lo que crea un espacio de interacción y socialización que la contemporánea preferencia por lo digital ha dejado de lado. Los juegos ofrecen una experiencia que los clientes de Eureka recordarán, pues les brinda la posibilidad de compartir de forma cercana y distinta lo usual con sus amigos, familia o compañeros.

Finalmente, respecto de las motivaciones del público para elegir Eureka como espacio de interacción o socialización, es relevante indicar que existen tres grupos principales con sus motivaciones particulares: los oficinistas, los grupos de amigos y las familias.

Los oficinistas, presentes en las mañanas, usan el café de forma utilitaria, pues buscan un buen desayuno en un espacio cómodo, aunque los más jóvenes a veces vuelven en las tardes para jugar en el café. Los grupos de amigos asisten a Eureka con el fin de compartir de forma distinta a través de una actividad que los involucra y relaciona a unos con otros directamente. Las familias, típicamente nucleares, van a Eureka en búsqueda de una nueva forma de entretenimiento motivada por la afición o interés de los hijos, pues el café representa una forma de socialización a nivel familiar. Adicionalmente, Eureka Café Lúdico ha formado una comunidad, factor vital para todo café lúdico, que se encuentra y relaciona en los torneos y actividades que organiza el café. Sin embargo, los públicos de Eureka coinciden en que todos buscan un espacio cómodo y acogedor que ofrezca una ruptura o escape de la rutina cotidiana, y acceden a esta realización de la experiencia a través de la conjunción de productos de cafetería de buena calidad que ofrece, meseros cordiales en un espacio agradable y la posibilidad de interactuar a través de los juegos de mesa que permiten afianzar sus lazos interpersonales y socializar de una forma personal y emocionante.

A fin de profundizar la investigación sobre los espacios lúdicos en la ciudad de Lima, sus características y las motivaciones de sus públicos para usarlos o no como espacio de interacción, sería de interés investigativo realizar estudios etnográficos comparativos entre dos o más espacios lúdicos de la ciudad a fin de identificar de forma observacional-participativa las experiencias, usos, costumbres y características de las poblaciones que asisten a cada uno de ellos, y analizar las diferencias encontradas. La llegada de los cafés lúdicos a la capital peruana se ha dado recientemente, por lo que el campo de investigación del rol y de la importancia de los espacios lúdicos es aún un terreno novedoso y relevante de investigar en una época que tiende a la digitalidad y virtualidad como medios de interacción.

Referencias

- Abad, J. (2011). La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Creatividad y Sociedad*, 37.
- Bustamante, C. C. (2014). *Los juegos de mesa en México*. Algarabía. <https://algarabia.com/ideas/los-juegos-de-mesa-en-mexico/>
- Calderón, K. (2013). *La didáctica de hoy*. EUNED.
- Christakis, N. A., Fowler, J. H., Diéguez, A., Vidal, L., & Schmid, E. (2010). *Conectados: el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Taurus .
- Davidson, T. (2015). *Why board games, why now?* Briarpatch, 44, 30-32.
- Eureka CL Peru. (2016s.f.). *Inicio* [Página de Facebook]. Facebook. de Eureka Café Lúdico. <https://web.facebook.com/EurekaCLPeru/>
- Friedman, T. (2006). La tierra es plana. *MR Ediciones*.
- Grineski, S. (1989). Children, games, and prosocial behavior--insight and connections. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 60(8), 20.
- Habermas, J. (1984). Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. *Tempo Brasileiro*.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA.
- Ipsos : investigación de mercados (2018). *Hábitos, usos y actitudes hacia Internet*. <https://www.ipsos.com/es-pe/habitos-usos-y-actitudes-hacia-el-internet-2017>
- Laurie, A. (2016). El centro financiero de Lima. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/lima/centro-financiero-lima-angus-laurie-239903>
- Llagostera, E. (2011). El ocio en la antigüedad. Juegos del mundo. *Espacio Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua*, 1(24), 305-329. doi:10.5944/etfii.24.2011.1869
- Mira, M. C. (1998). Invasão de Privacidade? Reflexões sobre a exposição da intimidade na mídia. *Lugar Comum*, 5, 97-116
- Montealegre, S. (2015). Board, not boring: Board game nights and cafes aren't just

for kids. *University Wire*.

Ofele, M. (2008). Repensar la niñez en el siglo XXI. En Los espacios del juego y el jugar en la sociedad actual . *Congreso de la Red Universitaria de Educación Infantil. República de Argentina*.

Pitter, M. (2017). *Play is the thing at the board room cafe*.

Quiroz-Velasco, M., Tealdo, A. R., & Universidad de Lima. (1996). *Videojuegos o los compañeros virtuales*. Universidad de Lima, Fondo de Desarrollo Editorial.

Reynolds, M. (2011). Etnografía para marcas y nuevos negocios: Be Curious. *La Crujía*.

Riehl, W. H. (1897). Die Familie. *Aufl., Stuttgart*.

Tully, C. J. (2007). La socialización en el presente digital. Informalización y contextualización. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS*, 3(8), 9-22.

Venegas, R. F. M. & García, O. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial.