

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

O QUE FAZ DE ALGO UM JOGO

Janos Biro Marques Leite¹

Universidade Federal de Goiás

RESUMO

Na tentativa de cooperar com a discussão sobre a definição do conceito de “jogo”, o autor se propõe a analisar a definição dada por Jesper Juul, seguindo em direção a uma perspectiva filosófica da formação do conceito ludológico de jogo, tendo como contraponto as *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein e as críticas do professor Jan Simons. O autor também avalia o conceito de “diversão” de Raph Koster sob esta perspectiva, como uma complementação do argumento. Tanto Juul quanto Koster definem “jogo” como uma categoria separada da narrativa interativa. As implicações dessa escolha teórica apontam para questões que vão além dos estudos de jogos, e incluem conflitos políticos e culturais tais como a rivalidade entre a indústria de jogos e a indústria do cinema. Assim sendo, o artigo contempla uma discussão mais ampla a cerca do conceito ludológico de “jogo” e sua validade para o design de jogos.

Palavras chave: ludologia. Conceito de jogo. Design de jogos. Indústria dos jogos.

ABSTRACT

In an attempt to cooperate with the discussion on the definition of "game", the author aims to examine the definition given by Jesper Juul, following towards a philosophical perspective on the formation of the ludological concept of game, with Wittgenstein's *Philosophical Investigations* and professor Jan Simons' criticisms as a counterpoint. The author also assesses Raph Koster's concept of "fun" under this same perspective as a complementary argument. Both Juul and Koster define "game" in a separate category than interactive narrative. The implications of this theoretical choice point to issues that go beyond game studies, and include political and cultural conflicts such as the rivalry between the game industry and the film industry. Thus, the article addresses the broader discussion about the ludological concept of "game" and its validity for the game design.

Keywords: ludology. Gameness. Game design. Game industry.

¹ Graduado em Filosofia pela Universidade Federal de Goiás.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

1 A DEFINIÇÃO LUDOLÓGICA DE JOGO

Nos estudos de jogos, as primeiras referências sobre o conceito de jogo são Huizinga (1980) e Caillois (1990). Para ambos, jogos são atividades especiais, separadas das convencionais no tempo e no espaço. Caillois define os jogos como atividades livres, incertas, fictícias, não produtivas e governadas por regras (CAILLOIS, 1990). Um jogo não pode ter seu resultado pré-determinado e deve dar opções de escolha ao jogador para ser divertido. Estas definições se baseiam em conceitos vindos da antropologia, como o conceito de ritual e de círculo mágico. Tais autores tinham como modelo as atividades lúdicas que sempre fizeram parte da vida humana, e que se situam no nível mais básico do processo de socialização (HUIZINGA, 1980; CAILLOIS, 1990).

Estes conceitos antropológicos influenciam designers de jogos e jogadores até hoje. Chris Crawford (2003), famoso designer de jogos, criou uma escala que parte do entretenimento interativo até aquilo que pode mais propriamente ser chamado de jogo. Seguindo a mesma tendência, Katie Salen e Eric Zimmerman definem jogo como “sistema em que jogadores embarcam em um conflito artificial, governado por regras, que produz resultados quantificáveis” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Nessas definições, ainda bastante populares entre game designers, vemos a centralidade do conceito de conflito em detrimento do conceito de narrativa.

No início deste século, pesquisadores europeus reacenderam a discussão acadêmica em torno da definição de “jogo”. O eminente pesquisador dinamarquês Jesper Juul (2003) listou sete definições diferentes para este termo, citando desde o *Homo Ludens* de Huizinga (1980) até o *Regras do Jogo* de Salen e Zimmerman (2012). Ele propõe uma nova definição que vai além do que ele chama de “modelo clássico”, em direção a um modelo “transmidiático”. Isso significa que o jogo não é em si mesmo um tipo de mídia, mas algo que pode ser realizado em diferentes tipos de mídia (JUUL, 2003).

De acordo com a sua definição, existem seis características necessárias e suficientes para que algo seja considerado um jogo:

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

1. Regras
2. Resultado variável e quantificável
3. Valor atribuído aos possíveis resultados
4. Esforço do jogador
5. Jogador ligado aos resultados
6. Consequências negociáveis

Nas palavras de Juul:

Um jogo é um sistema formal de regras com resultado variável e quantificável, onde a diferentes resultados são atribuídos diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003, tradução nossa)

Esta definição não foi privada de críticas. O professor Jan Simons (2007) afirmou que teóricos como Juul, Aarseth, Frasca e Eskelinen separaram o conceito de jogo do conceito de narrativa, como se ambos pertencessem a categorias totalmente diferentes, desse modo criando uma divisão nos estudos de jogos entre “ludólogos”, que se focam nas regras, e “narratólogos”, que se focam na narrativa. Para Juul, por exemplo, um jogo não é comparável a um filme, e vice-versa. Jogos não são sobre contar histórias, assim como a narrativa não é uma atividade baseada em regras.

A polêmica sobre se jogos são arte ou não se insere justamente neste contexto. Se aceitarmos que jogos são formas de expressão artística, então temos que aceitar a ideia de que um jogo pode abordar a temática da falta de liberdade, do tédio, da compulsão, da crise existencial, sem deixar de ser um jogo. Isso coloca em cheque as definições clássicas, que dependem de mecânicas mais restritas: jogos devem ser atividades livres e divertidas, com resultados imprevisíveis. Por isso, jogos que seguem um modelo narrativo mais linear são comumente acusados de não serem jogos. Se o jogador não pode mudar seu destino, diz esta corrente, então ele não está jogando um jogo de verdade.

Surpreendentemente, Simons evoca a teoria dos jogos para defender o ponto de vista dos narratólogos. Ele afirma que a narrativa é uma parte substancial da teoria dos jogos, já que nós geralmente entendemos o “dilema do prisioneiro”, por exemplo, com a

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

ajuda de uma narrativa sobre dois presos, por exemplo. Enquanto a teoria dos jogos está no campo da matemática e os estudos de jogos estão no campo das ciências humanas, haveria uma ponte entre ambas, e é isso que os ludólogos deveriam entender (SIMONS, 2007).

Esta discussão se perpetua até hoje, mesmo que não com tanta intensidade como há alguns anos. O que eu tentarei realizar com este artigo é oferecer uma perspectiva sócio-filosófica sobre a formação do conceito de jogo.

2 O QUE SÃO JOGOS *VERSUS* QUE TIPOS DE COISAS PODEM SER JOGOS

Ao invés de nos focar no que as coisas que chamamos de jogos devem necessariamente ter em comum, isto é, quais os atributos universais dos jogos; vamos pensar sobre que tipos de coisas no mundo podem ser chamados de jogos. Juul (2003) afirma que há uma suposição comum de que o termo “jogo” não pode ser claramente definido, e que essa suposição parte da afirmação de Ludwig Wittgenstein (1958), em suas *Investigações Filosóficas*, de que aquilo que chamamos de jogos são atividades que não possuem algo em comum. Eu pessoalmente acho difícil de acreditar que qualquer especialista em Wittgenstein concordaria com isso.

Wittgenstein sugere que a linguagem pode ser vista como um jogo, principalmente porque é possível interpretar as ações de interlocutores como ações inseridas dentro de um conjunto definido de regras, onde há resultados esperados e interação entre jogadores para alcançar esses resultados. Disso, podemos concluir que os jogos não são exatamente um conjunto de coisas no mundo, mas sim um modo de interpretar a realidade. Isso dificilmente é equivalente a afirmar que jogos não podem ser definidos.

Tanto Juul quanto Simons, porém, parecem beber bastante da teoria dos jogos, de um modo ou de outro. Eles estão do mesmo lado quando observamos a questão de uma perspectiva mais ampla. Ambos discordam da proposição de Wittgenstein, por exemplo.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Propositores da “gamificação”, por outro lado, provavelmente concordariam que quase qualquer atividade humana pode ser realizada como se fosse um jogo, se você seguir os procedimentos corretos. É por isso que eles geralmente tentam diminuir a distinção entre atividades produtivas e atividades lúdicas. Mas deixe-me esclarecer que há uma distinção importante entre a teoria da gamificação e a ideia de que jogos são um modo de ver o mundo.

Gamificação tem sido geralmente definida em termos de uma estratégia de marketing e de administração. Como tal, ela é considerada como “um processo de melhoramento de um serviço com a ajuda de experiências lúdicas a fim de apoiar o valor de criação global do usuário” (HUOTARI; HAMARI, 2012, tradução nossa) e, num sentido mais amplo, como “o uso de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos” (DETERDING, 2011, tradução nossa).

Nós podemos facilmente perceber que essas definições implicam na distinção entre “jogo” e “experiências lúdicas” ou “elementos de design de jogos”. Deste modo, seria equivocado assumir que gamificação significa transformar um não jogo num jogo, comprometendo assim a definição de jogo. Usar elementos de design de jogos não é o mesmo que transformar algo num jogo.

Se aceitarmos que um jogo é qualquer coisa que você pode encaixar num modelo de jogo, teremos que admitir que qualquer ação intencional pode ser um jogo, porque pode ser “experimentada” de um modo similar ao que experimentamos aquelas atividades que comumente chamamos de “jogos”.

Mas a questão real aqui vai muito além da semântica. Nós temos que vê-lo de uma perspectiva cultural e política. Talvez haja outro tipo de razão pelo qual ludólogos insistem em considerar os jogos como uma categoria totalmente separada dos filmes, por exemplo. Nós estamos nos movendo para fora do reino da teoria dos jogos agora, mas não para fora do reino da filosofia dos jogos. Podemos considerar que ludólogos possuem razões práticas para querer que os jogos não sejam vistos como uma mídia subsidiária, que está de certo modo submetida à indústria do cinema, que dominou o mercado do entretenimento por tanto tempo.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Focar-se nas regras ao invés da narrativa parece ser o modo mais lógico de fazer isso. Não seria exatamente uma questão teórica, mas sim uma questão de afirmar independência, e abrir um espaço para um novo tipo de negócio. O fato que Jesper Juul, assim como muitos outros ludólogos, tem um lugar garantido como juiz do Festival de Jogos Independentes pode apoiar essa afirmação, uma vez que o propósito declarado desse evento é exatamente o de afirmar a diferença entre os jogos e outras formas de entretenimento.

De fato, o IGF não tem uma premiação para “melhor história” exatamente por essa razão. É como se eles estivessem dizendo: “Se você quer contar uma história, vá fazer um filme. Nós estamos fazendo jogos aqui”. Isso obviamente incomoda os narratólogos, que acima de tudo veem os jogos como uma maneira de contar histórias, ainda que distinta de todas as outras. Meu argumento é que a razão para proibir a união entre jogos e filmes não é necessariamente teórica.

3 DIVERSÃO E JOGOS

Um modo mais popular de separar os jogos dos não jogos é o “fator diversão”. Como Koster afirma em *Theory of fun for game design*, jogos precisam ser divertidos, e “diversão” pode ser definida como “o ato de dominar um problema mentalmente” (KOSTER, 2013, tradução nossa). Permanecendo fiel à definição ludológica de jogo, Koster faz a distinção entre “diversão” e outras formas de apreciação estética, como o deleite. Diversão está intrinsecamente relacionado ao desafio, e não à narrativa: “Jogos não são histórias. Jogos não são sobre beleza ou deleite. Jogos não são sobre disputa por status social. Eles são, por mérito próprio, algo incrivelmente valioso” (KOSTER, 2013).

Claramente, Koster teme que, se associados à narrativa, jogos perderão seu valor intrínseco. Esta afirmação é uma base teórica para o alto índice de desprezo pelos chamados “jogos artísticos”, que se focam mais na contemplação do que no desafio. Koster centralizou sua definição de jogo no conceito de “desafio” pelo mesmo motivo que

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Juul centralizou o conceito de “regra”: para evitar a comparação com mídias dominantes como o cinema.

A definição de Koster é baseada na ideia de que a diversão é um mecanismo biológico de retroalimentação, gerado dentro do cérebro, que libera recompensas químicas pelo “exercício bem sucedido de táticas de sobrevivência” (KOSTER, 2013). Esta definição evolucionista é uma tentativa de definir os jogos de modo científico. Permita-me apontar para algumas razões pelas quais acredito que isso jamais poderá ser realizado com sucesso.

Seguindo a linha de pensamento de Wittgenstein, jogos não podem ser definidos desse modo porque este termo não pode ser aplicado a um conjunto definido de atividades humanas. Wittgenstein concordaria com Huizinga no sentido de que ambos veem o jogo como uma atividade muito básica, que talvez até mesmo anteceda a cultura. Mas eles se distinguem no ponto em que Wittgenstein percebe os jogos não como uma atividade separada das atividades “sérias”, mas sim como um modo de significar a experiência. Uma vez que teóricos dos jogos geralmente afirmam que quase todas as atividades humanas podem ser representadas em termos estratégicos, este é o motivo pelo qual ludólogos evitam a teoria dos jogos.

A impressão que temos é que, quando ludólogos usam a palavra “jogo”, eles não estão pensando em termos de representação, ou em termos de algo sendo representado como um jogo, mas em algo que é e sempre será, intrinsecamente, um jogo. Obviamente há espaço para casos limítrofes definições contextuais, mas estas ainda se apoiam na definição dura de jogo como baseado em regras divertidas, e não em histórias, e ainda assim separados de atividades normais que possuem consequências reais. Podemos entender as razões práticas pelas quais ludólogos decidiram aplicar tais restrições, mas sua teoria dificilmente se mantém de pé por conta própria, já que nenhuma boa resposta às questões filosóficas levantadas por Wittgenstein, por exemplo, foi dada ainda.

O que isto significa é que, para afirmar que há coisa que necessariamente devem ser chamadas de jogos somente por causa de seus atributos universais, é preciso primeiro resolver o problema da representação e do significado. É um desafio que os ludólogos provavelmente não podem aceitar. Mas a questão real talvez não seja teórica.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Talvez possamos ter uma chance maior de explicar porque queremos chamar algo de jogo se olharmos para as razões práticas.

Há uma ilustração memorável no livro de Koster que pode apoiar essa ideia. Na mesma página em que ele distingue “jogos” e “estórias”, há um desenho do que parece ser um designer de jogos conversando como um produtor. Ele diz: “Claro, é só mais um jogo de tiro em primeira pessoa, mas com a licença do filme, certamente será um sucesso”. Na legenda da imagem, Koster vai direto ao ponto, usando seu argumento biologista: “Estória, cenário e trama de fundo em jogos são nada mais que uma tentativa de dar um acompanhamento para o cérebro enquanto ele completa os desafios” (KOSTER, 2013).

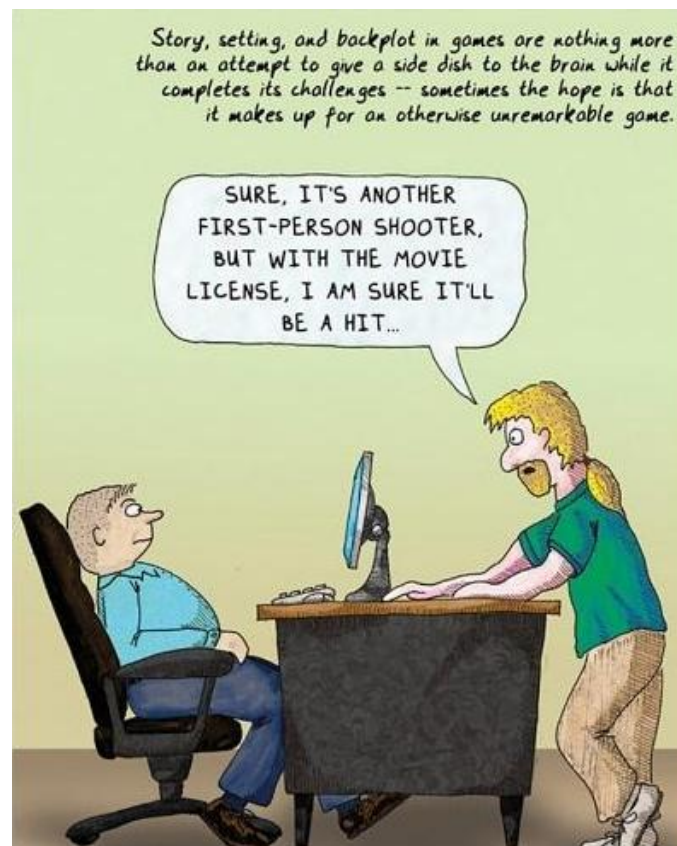


Figura 1 – Ilustração do livro Theory of fun for game design, de Raph Koster

4 A VERDADEIRA QUESTÃO: A ESTABELECIDORA INDÚSTRIA DO CINEMA CONTRA A EMERGENTE INDÚSTRIA DOS JOGOS

No fim, podemos considerar que a verdadeira questão aqui é um conflito político e cultural. A emergente cultura dos jogos precisava se opor às forças colonizadoras da cultura de entretenimento dominante. Para afirmar um valor intrínseco, era preciso afirmar uma diferença categórica. A definição ludológica de jogo foi, dessa forma, criada por um motivo revolucionário, mais do que por qualquer outro motivo. Esta é uma afirmação ousada, mas minha intenção não é fechar essa questão e sim levantar elementos para uma discussão.

Há muito que pensar sobre a simples ideia de que as histórias nos jogos são apenas “acompanhamentos”, e que os desafios são a verdadeira matéria da qual os jogos são feitos. Este desprezo pela história e a valorização do desafio é visivelmente uma característica típica de jogos de tabuleiro europeus, por exemplo, região de origem da escola ludológica. Temos aqui uma questão cultural, e uma valorização que tem uma intenção política: a de promover certa cultura de jogos em detrimento de outras possíveis, como se esta fosse a única forma de valorizar os jogos em si mesmos.

É muito difícil acreditar que um alguém que jogue somente pela experiência da narrativa, evitando os desafios ao máximo, não é um jogador legítimo, pois seus jogos não podem ser legitimamente considerados como “jogos”. Embora esse tipo de jogador não seja maioria, ele certamente está comprando jogos, e não deveria ser desprezado.

Este tipo de jogador foi pego no fogo cruzado do conflito pelo domínio do mercado de entretenimento, mas ele não está necessariamente escolhendo um lado. Ele pode representar uma terceira cultura, que tem estado por aí há muito tempo, e que provavelmente continuará a lutar por um espaço maior.

A insistência em classificar as narrativas interativas como “quase jogos” ou como “não jogos” tem gerado um conflito na comunidade de jogadores e de desenvolvedores de jogos. É possível entender esse fenômeno a partir de uma perspectiva política. Ludólogos têm tentado afirmar a separação entre jogos e narrativas apelando para dicotomias como

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

“liberdade/escolha X narratividade” ou “diversão/ação X contemplação”, mas diversos exemplos parecem demonstrar que tais separações não se sustentam na prática, e consistem na verdade em justificações teóricas para uma posição ideológica.

Não podemos menosprezar a contribuição feita pelos ludólogos para o estudo dos jogos. Mas temos que nos perguntar até que ponto o preconceito generalizado em relação aos jogos, considerados como fantasias desconectadas da realidade, é influenciado exatamente pela tendência de conceber os jogos como atividades desprovidas de consequências reais e separadas das atividades cotidianas, produtivas, contemplativas e narrativas. Sem compreender a narrativa fictícia como parte integrante da narrativa biográfica, a seriedade dos jogos fica comprometida. As implicações são especialmente relevantes para a discussão acerca da capacidade dos jogos de funcionarem como ferramentas educativas, embora esse tema não seja um assunto a ser tratado no presente artigo.

4.1 SOBRE JOGOS E LIBERDADE

A liberdade para alterar o próprio destino fundamentou a concepção moderna de razão. Mas a definição ludológica de jogo estaria limitando o design de jogos a um critério culturalmente estrito e um interesse político específico? Os ludólogos estariam restringindo o jogo às condições que validam a emancipação da ação humana segundo o pensamento moderno? Afinal, o jogo foi concebido como atividade não condicionada, centralizada na agência de jogadores com o poder de alterar seu resultado final. O conceito de liberdade tem sido considerado central no design de jogos, mas como e por que ele se tornou tão importante?

A visão de mundo moderna foi expressa por uma interpretação cosmológica do princípio newtoniano da ação e reação: “Para cada ação, há uma reação”. A crença desenvolvida a partir dessa interpretação foi de que a ação humana possui uma eficácia quantificável para se atingir um resultado desejável. O início da modernidade se caracterizou por esse otimismo humanista: “Deem-me uma alavanca e um ponto de apoio

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

e eu moverei o mundo”. Foi neste processo que o homem moderno passou a perceber a visão de mundo tradicional e religiosa como um obstáculo a ser superado, já que colocava o destino dos homens nas mãos de forças que estavam além do seu controle.

Seguindo a abordagem contemporânea, alguns designers de jogos têm questionado esse paradigma. Qual o significado antropológico das atividades lúdicas? Em que sentido a capacidade de alcançar um estado definido como ‘vitória’ e evitar um estado definido como ‘derrota’ é mais significativo do que a capacidade de escolher entre ‘esquerda’ e ‘direita’ quando não se está indo para nenhum lugar em particular? A significância estaria na sensação gerada pelo ato, sendo este considerado como “divertido”? Ou poderíamos afirmar que o jogador deve ter escolha, independente de qual o significado dessas escolhas, porque o valor está no próprio ato de escolher, de realizar sua vontade, de não se sujeitar a um valor imposto por um poder superior? Segundo Sartre, a liberdade de escolha é o único fundamento que restou ao homem, uma vez que não é possível mais ter valores universalmente válidos (SARTRE, 1990).

The Stanley Parable (2011) é um exemplo atual de jogo comercial que questiona esse paradigma. Nele, o jogador é levado a questionar se de fato possui liberdade de escolha, ou se tudo não passa de uma ilusão de liberdade. Em certo momento do jogo, o jogador pode escolher entre duas portas, porém, como num jogo de espelhos, as duas portas são na verdade a mesma porta. O jogador acaba inevitavelmente sendo conduzido para um único lugar, mas é recompensado como se tivesse feito a escolha correta. Tais exemplos de jogos que expressam uma visão de mundo determinista, onde a escolha é irrelevante, estão retirando a agência do jogador ou apenas evidenciando a ilusão de agência presente em todos os jogos?

5 CONCLUSÃO

Embora seja um ponto de partida tanto para o estudo dos jogos como para o design de jogos, a definição do conceito de jogo é uma questão em aberto, em grande parte porque a discussão teórica em torno do termo encontra-se num impasse

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

provavelmente insuperável com questões filosóficas complexas tais como aquelas levantadas por Wittgenstein, acerca da distinção entre linguagem e realidade. Uma saída possível para a continuação dessa discussão seria perguntar pelas condições históricas, sociais e culturais que levaram à escolha de certas bases teóricas para a criação de tais definições. O motivo pelo qual os ludólogos têm insistido em afirmar que jogos não são apenas mais uma forma de contar histórias ou de interpretar narrativamente a realidade, talvez tenha mais a ver com o objetivo político de não permitir que a indústria de jogos seja influenciada demais indústrias de entretenimento, em especial pela indústria do cinema, afirmando assim um espaço próprio no mercado do entretenimento globalizado.

Narratólogos, por outro lado, tem defendido a importância de considerar as narrativas interativas tanto como expressões artísticas quanto como jogos plenos, e não casos limítrofes como os ludólogos preferem classificar. Conciliar tais perspectivas pode requerer mais do que esforço teórico, uma vez que podemos estar diante de um fenômeno político. Esta abordagem pode se mostrar útil para esta tarefa.

BIBLIOGRAFIA

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara da vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on Game Design**. Indiana: New Riders Press, 2003.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conferences**. ACM, 2011. p. 9-15.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUOTARI, Kai; HAMARI, Juho. Defining gamification: a service marketing perspective. In: **Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference**. ACM, 2012. p. 17-22.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht: Utrecht University, 2003, p. 30-45.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, Inc., 2013.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SARTRE, Jean-Paul. O existencialismo é um humanismo (1946). In: PAIVA, M. (Org.). **O pensamento vivo de Sartre**. São Paulo: Martin Claret Editores, 1990, p. 81-113.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. **Game Studies**, Volume 7, ISSUE 1, 2007.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2005.

WREDEN, Davey. **The Stanley Parable**. Galactic Cafe, 2011.