



Quadrinhos Eletrônicos e o Jogo do Texto: Quando Autores e Leitores Negociam Significados⁹

Webcomics and the Text Game: When Authors and Readers Negotiate Meanings

Los cómics electrónicos y el juego de texto: cuando los autores y lectores negocian significados

*Maiara Alvim de Almeida*¹⁰

⁹ Recebido em 19/08/19, versão aprovada em 20/09/19.

¹⁰ Doutora em Letras Vernáculas pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Atua como docente Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). Membro Diretivo e Pesquisadora da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7758-7407>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/5107488379786393>.



RESUMO

O teórico da estética da recepção Iser (2002) dá o nome de jogo do texto à negociação de significados entre leitores e autores, tendo o texto como espaço onde tal fenômeno da leitura ocorre. Ampliando a aplicação dos princípios formulados por Iser, do texto literário tradicional para as histórias em quadrinhos, visto que a linguagem e mídia dos quadrinhos também se constitui em texto literário e está aberta à construção de diferentes significados da parte de seus leitores. A webcomic interativa Homestuck (2009 – 2016), é uma narrativa em quadrinhos híbrida, que engloba elementos de literatura e video games em sua composição. Investigou-se como esse jogo se dá, num exercício de compreensão da recepção desta obra em particular, na ânsia de lançar luz a possíveis caminhos para a compreensão da construção de comunidades de leitura não só de quadrinhos, mas de outros produtos culturais, no contexto da cibercultura.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Quadrinhos Eletrônicos. Cultura Leitora.

ABSTRACT

The theorist of reception aesthetics Iser (2002) called text-game the negotiation of meanings between readers and authors, having the text as a space where such a phenomenon of reading occurs. Expanding the application of the principles formulated by Iser, from traditional literary text to comics, since the language and media of comics is also a literary text and is open to the construction of different meanings by its readers. The interactive webcomic Homestuck (2009 - 2016), is a hybrid comic narrative, which includes elements of literature and video games in its composition. It was investigated how this game takes place, in an exercise of understanding the reception of this particular work, in an eagerness to shed light on possible paths for understanding the construction of reading communities not only of comics, but of other cultural products, in the context cyberculture.

Keywords: Comics. Electronic Comics. Reading Culture.

RESUMEN

El teórico de la estética de la recepción Wolfgang Iser (2002) le da el nombre de juego de texto a la negociación de significados entre lectores y autores, con el texto como el espacio donde se produce dicho fenómeno. Expandir la aplicación de los principios formulados por Iser, desde el texto literario tradicional a los cómics, ya que el lenguaje y los medios de los cómics también es un texto literario y está abierto a la construcción de diferentes significados por parte de sus lectores. El webcomic interactivo Homestuck (2009 - 2016), es una narración cómica híbrida, que incluye elementos de literatura y videojuegos en su composición. Se investigó cómo se desarrolla este juego, en un ejercicio de comprensión de la recepción de este trabajo en particular, en un afán de arrojar luz sobre posibles caminos para comprender la construcción de comunidades de lectura no solo de cómics, sino de otros productos culturales, en el contexto cibercultura.

Palabras clave: Comics. Comics electrónicos.



1 INTRODUÇÃO

As narrativas, como aponta Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003), são um de nossos mecanismos primordiais de compreensão do mundo. É através delas – independente da mídia ou suporte em que se encontrem – que buscamos, desde os tempos imemoriais, explicar a realidade que nos cerca, passar adiante a sabedoria acumulada através das gerações, e, também, nos entreter. Com o passar do tempo – e com o advento de novas tecnologias – as histórias acabam por tornar-se mais intrincadas e complexas, com ramificações e possibilidades diversas de leitura. Como lembra-nos Steve Johnson (2012), apesar das possibilidades abertas pelas novas tecnologias, a princípio, terem deixado o público inicialmente mais desorientado, com o passar do tempo, também estariam o tornando mais apto – e ávido – por lidar com programas de TV, livros e jogos cada vez mais complexos.

Sendo assim, diante de produtos culturais cada vez mais sofisticados – e um público curioso por desbravá-los – a pergunta, “Mas você entendeu o que essa obra quer dizer?” nunca teve respostas tão complexas quanto variadas. Mesmo sabendo que uma obra pode ter diversas leituras possíveis – e talvez justamente por esse motivo – os leitores contemporâneos debruçam-se sobre romances, programas de TV, filmes, quadrinhos e jogos, buscando possíveis explicações para os elementos e desenrolar das tramas que acompanham. Esse exercício de interpretação de texto, que costuma se iniciar de um esforço individual, encontra na *internet*, com seus diversos canais que possibilitam as trocas de informações, um terreno fértil para a construção coletiva de leituras, com o compartilhamento de teorias, interpretações e, em casos de obras em andamento, previsões dos rumos que as narrativas podem tomar.

A construção de uma leitura é parte fundamental de se lidar com uma obra, uma vez que a mesma constituirá a interpretação, a mediação de conteúdos, a apropriação de informações e conhecimentos. Entretanto, no caso de algumas obras, interpretá-las é mais do que o resultado natural de acompanhá-las: é uma necessidade para que se possa avançar na mesma. Logo, há a exigência de um esforço não-trivial em sua leitura, o que lhes confere um grau de interatividade. Tal qual a esfinge, que demanda “Decifra-me ou devoro-te”, essas narrativas apresentam elementos diversos que exigem de seu público um esforço (muitas vezes coletivo) de leitura, a fim de que se avance nos caminhos do enredo e seus significados. De certa forma, essas tramas, sejam romances, quadrinhos ou quaisquer outras manifestações artísticas, assemelham-se e aproximam-se dos jogos (eletrônicos ou analógicos), tornando-se os leitores também jogadores.

Um bom exemplo deste tipo de obra é a auto-intitulada *webcomic*¹¹ interativa *Homestuck* (2009 – 2016). Publicada ao longo de sete anos em um *site* destinado a narrativas interativas (as quais buscavam emular os famosos jogos de “choose your own adventure”), a obra explora a questão dos jogos tanto enquanto temática quanto formalmente. Nessa obra, a qual se alimenta dos quadrinhos e de diversas outras tradições narrativas, os leitores são convidados a descobrir senhas, explorar mapas e controlar personagens a fim de construir suas leituras.

Sendo assim, neste artigo, discorreremos brevemente acerca de como essa questão é explorada na obra em tela. Além disso, ensaiaremos uma aproximação teórica com o jogo do texto, tal qual postulado pelo teórico Wolfgang Iser (2002). Um dos expoentes da Estética da Recepção, Iser apresenta uma proposta de interpretação de texto – entendendo aqui texto não somente em seu sentido tradicional de texto escrito, mas num sentido mais amplo, que englobe diversas produções humanas que combinam signos verbais ou não, em diferentes suportes – como um campo de negociação de significados entre leitor e autor. Como a proposta de Iser, inicialmente, ser aplicada ao campo da Literatura de modo tradicional, postulamos aqui que as histórias em quadrinhos se constituem num gênero literário, de discurso secundário e linguagem híbrida de texto e imagem, cujas obras são passíveis de análise por essa metodologia. É sempre válido pontuar que, principalmente na contemporaneidade, lidamos com obras plurais, transmídiais, hipertextuais, que transitam e rompem as fronteiras entre Artes, e que se recusam em caber somente em uma categoria de análise, o que exige uma abordagem transdisciplinar para analisá-las. Logo, pode-se argumentar que se faz necessário também expandir supostas barreiras metodológicas e teóricas para lidar com tais objetos.

Nosso artigo, a seguir, se dividirá em duas partes: na primeira, explicaremos brevemente do que se trata a obra escolhida para análise, explicando-a e apresentando a questão do jogo na mesma, tanto enquanto temática quanto forma. Em seguida, construiremos nossa proposta de leitura, apresentando o conceito de jogo do texto de Iser e aplicando-o ao caso de *Homestuck*. Em seguida, apresentaremos algumas considerações finais, mediante o processo de pesquisa desenvolvido.

¹¹ O termo *webcomic* é adotado pela autora desse artigo, utilizado diretamente do inglês, para designação dos quadrinhos eletrônicos, e-quadrinhos ou HQ-trônicas. (Nota da editora)



2 A *WEBCOMIC* INTERATIVA *HOMESTUCK*: O LEITOR COMO JOGADOR E A OBRA COMO JOGO

Desde sua concepção, a página oficial de *HOMESTUCK*¹² visava brindar seus leitores com narrativas na forma de *mock games* – jogos que, a princípio, seriam voltados a audiências mais jovens, situando-se no limiar entre brincadeira e jogo, de acordo com Brynskov e Ludvigsen (2006). Construídas de forma simples, as histórias constituíam de quadros desenhados com imagens estáticas ou em movimento, em formato de arquivo *Graphics Interchange Format* (GIF) com traços simples, em um estilo e elaboração artística que os aproximavam de produções feitas no *software* de edição de imagens Microsoft Paint, com legendas contendo diálogos ou descrições das cenas. As ações seguintes dos personagens das histórias eram determinadas pelos internautas, o quais postavam sugestões em uma caixa de texto disponibilizada no *site*. O *webmaster*¹³ Andrew Hussie, um jovem estadunidense, escolhia um dos *Inputs*¹⁴, ilustrando-o e incorporando-o a narrativa, a qual seguia sendo contruída de forma praticamente coletiva.

Em abril de 2009, após brindar seu público com três narrativas – das quais apenas uma fora encerrada, ficando as outras duas em aberto, Hussie posta no *site* uma nova aventura, intitulada *Homestuck*. A legenda do primeiro quadro da história informa ao leitor: “Um jovem está de pé em seu quarto. Acontece que hoje, dia 13 de abril de 2009, é o aniversário deste jovem. Apesar de ter nascido há treze anos, apenas hoje ele receberá um nome! Qual será o nome deste jovem?” (HUSSIE, 2018, p. 1)¹⁵.

Abaixo do texto, que apresenta o protagonista, há um botão que diz “> Enter name” (ou “insina o nome”, em português), o que corresponde e confirma a expectativa criada pelo parágrafo anterior: a história faz referência à sequência de abertura de diversos jogos do estilo RPG existentes, e será este o tom da trama que se desenrolará adiante. Tal qual nos jogos desta

¹² Disponível em: www.homestuck.com, acesso em 25 nov. 2019.

¹³ O conceito de *webmaster* nos remete ao profissional com habilidades e competências em produzir artes em linguagens das mídias digitais, como um *webdesigner*, também agregando a capacidade de desenvolver os softwares e aplicativos e cadastrá-los na *word wide web*, como *web developer*. (Nota da editora).

¹⁴ A programação de sistemas de informação é constituída de *Inputs* (Entradas), geralmente informação inicial que passa por um processo de criação, resultando em obras, produtos ou serviços, os *Outputs* (Saídas). (Nota da editora)

¹⁵ Traduzido livremente do original: “A young man stands in his bedroom. It just so happens that today, the 13th of April, 2009, is this young man's birthday. Though it was thirteen years ago he was given life, it is only today he will be given a name! What will the name of this young man be?” (HUSSIE, 2018, p. 1) – Disponível em <<https://www.homestuck.com/story/1>>. Acesso em 22 de julho de 2018.

natureza, o protagonista é um jovem prestes a partir em uma jornada fabulosa, que a ele se revela numa data significativa, como seu aniversário, em que lhe é feita alguma revelação de natureza fantástica (um passado trágico, poderes, um destino pré-traçado), o qual é, de certa forma, um lugar comum deste tipo de jogo. Esta legenda, ao evocar todos esses *clichés* dos RPG com ironia, também serve para deixar claro, desde o princípio, que se trata de uma história de humor, a qual parodia toda uma tradição (recente, porém ainda sim tradição) do mundo dos jogos e das convenções da rede mundial de computadores. Além do comando para seguir, os demais elementos da tela apresentam ligação com os jogos eletrônicos, sendo facilmente reconhecidos pelo público, o qual, inicialmente, teria crescido acostumado com este tipo de mídia. Há comandos para salvar o jogo (no caso, funcionando como um marca páginas do ponto em que o leitor parou, tal qual os comandos de salvar o jogo em *videogames*, os quais mantêm o progresso do jogador para seu próximo acesso), de deletar os dados do jogo, para recomeçar ou para carregar o jogo do ponto em que fora salvo.

Imagem 1 – quadros de *Homestuck* fazem referência ao *layout* de jogos de RPG



Fonte: <https://www.homestuck.com/story/2>. Acesso em 22 de julho de 2018.



O comando para inserir o nome, na verdade, é um *link* para a página seguinte, que leva adiante a metáfora visual do *videogame*, com uma animação em GIF, emulando uma caixa de texto em que uma possibilidade de nome – bastante esdrúxula – aparece.

Ao leitor que acessar a narrativa hoje em dia, dez anos depois dessa primeira proposta de interação, a opção de dar nomes aos personagens não estará mais disponível. De fato, esse leitor encontrará uma narrativa finalizada, após um longo processo criativo de interatividade, que fez lembrar distantemente o processo criativo de Vitor Hugo, em sua produção de romances e novelas na imprensa escrita francesa do séc. XIX. Em seus primórdios, a história de Hussie funcionava tal qual as demais obras do site: quadros simples construídos através de sugestões postadas em uma caixa de textos. Entretanto, *Homestuck* alcançou um sucesso não previsto por seu autor logo no primeiro ano, o qual levava o *site* a ter tantos acessos que seu servidor não suportava, levando-o a sair do ar em algumas ocasiões, e o qual o forçou a suspender as sugestões do público. Isso que não significou, entretanto, que o mesmo não desempenhasse ainda um papel crucial na determinação dos rumos da história, mesmo que indiretamente através de postagens em redes sociais e fóruns, por exemplo.

Homestuck tem no jogo do texto tanto um tema como um formato para a construção de seu enredo. A trama básica da história revolve em torno de John Egbert, jovem adolescente de treze anos que, com mais três amigos, inicia uma partida de um jogo de RPG *online* chamado *Sburb*. Em determinado momento, a diversão do grupo, aparentemente inocente, revela-se como algo maior e mais sério do que o esperado: ao iniciar-se o jogo, iniciou-se também um processo de destruição do mundo real, do qual os amigos escapam por serem transportados para a realidade virtual de *Sburb*. Uma vez no jogo, o grupo descobre que lhes foram atribuídos poderes e papéis definidos (chamados dentro da narrativa de “papéis mitológicos”), similares ao sistema de classes que muitos RPGs disponibilizam aos seus jogadores, podendo os personagens adquirir funções de magos, cavaleiros, dentre outros. Além disso, os personagens descobrem que, para vencer o jogo, deverão cooperar entre si, funcionando como grupo. Irão cumprir uma série de tarefas, dentre as quais a criação de um sapo gigante (chamado “genesis frog”), do qual nascerá um novo universo, podendo, então, os protagonistas voltarem ao lar. A tarefa mostra-se mais difícil do que o inicialmente imaginado, pois não só o grupo de personagens tem que lidar com as adversidades programadas do jogo (como NPCs inimigos, ou missões), mas também com outros grupos de jogadores, que ora os auxiliam, ora os atrapalham.

Imagem 2 – a personagem Vriska faz referência ao sistema de níveis de *Sburb*



Fonte: <https://www.homestuck.com/story/3079>. Acesso em 22 de julho de 2018.

A narrativa, com seus diversos elementos que remetem diretamente ao mundo dos jogos de interpretação e eletrônicos, pressupõe que seu público leitor seja letrado nas convenções que os *videogames* trazem. Sendo assim, explora a temática a exaustão, apropriando-se de suas convenções e cânones e subvertendo-os de maneira paródica e bem-humorada. Além das classes dos personagens, a presença de *Non-Player Character* (NPC) e *quests* (missões), há ainda diferentes mundos a serem explorados (apresentados na forma de planetas, cada qual atribuído a um dos jogadores da seção), e um sistema de níveis, os quais os personagens podem galgar conforme tornam-se mais experientes. Há, ainda, um nível superior, o das divindades (chamado de *god tier* na narrativa), o qual os protagonistas somente podem alcançar se se sacrificarem em uma cama/altar (chamada de *quest bed*) disponível em seu mundo. Porém, uma vez transpassado o limite da morte, o personagem alcança uma condicionada imortalidade, acrescida de poderes ilimitados (os quais podem auxiliá-lo na missão de vencer o jogo).

Além das referências e alusões a temáticas e elementos oriundos do universo dos jogos, a obra de Hussie explora também o jogo enquanto forma. Os suportes digitais mostram-se como um terreno fértil para a experimentação, a qual permite a difusão das barreiras entre as artes, permitindo que se incorpore com mais facilidade elementos de diferentes origens em obras hipertextuais. Uma obra como *Homestuck*, que em um primeiro momento apresenta-se como uma *webcomic* interativa – ou seja, uma história em quadrinhos cujo suporte por excelência é a *internet* e a qual tem a interatividade como um de seus traços mais marcantes – incorpora, além de elementos da estética dos quadrinhos, elementos oriundos da literatura mundial (diálogo esse estabelecido tanto através de relações intertextuais com obras literárias, como *The Wonderful Wizard of Oz*, de Frank L. Baum, e *Middlesex*, de Jeffrey Eugenides, quanto na incorporação do texto literário em diversas *lexias* da narrativa), da animação (há diversos trechos da história que são narrados em forma de vídeo) e, claro, dos jogos, tornando-se híbrida e hipertextual.

Além das referências claras à linguagem do jogo eletrônico desde o começo da narrativa (que apresenta opções de salvar o jogo, carregar o jogo ou deletar o progresso salvo), a estética com que o *webcomic* se apresenta faz alusão direta às convenções dos *videogames*. Os *links* que permitem que se avance na história trazem comandos para os personagens. Há partes da narrativa que podem ser jogadas, seja na forma de mapas a serem explorados (com a opção de se conversar com outros personagens, abrir passagens secretas e coletar itens), ou na forma de batalhas em que se deve controlar um dos personagens, escolhendo os golpes e poderes a serem usados contra os inimigos em tela. Há, ainda, trechos da narrativa que permitem a seleção de personagem, podendo-se, através de uma ferramenta comum a jogos *multiplayer*, escolher sob qual ponto de vista se acompanhará o desenrolar da trama.

Um dos trechos que se apropria da estética dos *games* que mais chama a atenção é a parte em que se deve inserir senhas para acessar certos trechos da história – trechos triviais, como o próprio final da mesma. Ao decorrer da trama, John e seus amigos acabam chegando a uma encruzilhada, tendo suas ações desencadeado uma situação no jogo da qual dificilmente obterão vitória, e a qual resulta na morte de diversos personagens.

Para reverter tal situação, a personagem Terezi propõe a John que ele, o qual obtivera poderes que o permitem descolar-se da trama narrativa e mover-se por ela livremente, volte a certos momentos-chave do jogo, modificando alguns dos eventos ocorridos, a fim de que, com essas pequenas interferências, evitem a morte da jogadora Vriska, cujos poderes e astúcia seriam uma peça chave para a vitória do grupo de protagonistas. Entretanto, para chegar

a tais trechos da narrativa, John (e o leitor) devem colocar senhas, as quais devem ser desvendadas com base na leitura atenta do resto da obra.

Imagem 3 – tela de seleção de personagens no ato 6 de *Homestuck*



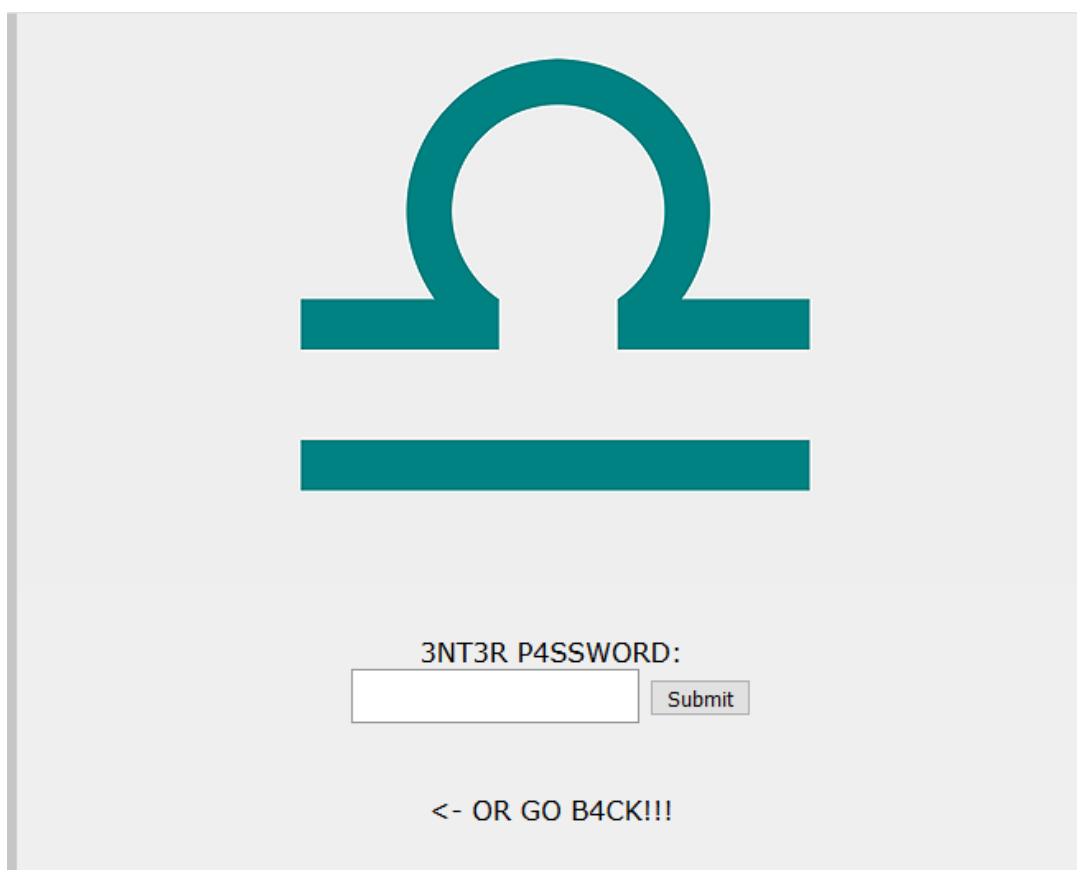
Fonte: <https://www.homestuck.com/story/5078>. Acesso em 22 de julho de 2018.

Sendo assim, *Homestuck* apresenta características que nos remetem ao conceito de literatura ergódica, proposto por Espen J. Aarseth (1997). Para o teórico, a leitura de um cibertexto exigiria “esforços não triviais [...] necessários para permitir que o leitor atravessasse o texto” (AARSETH, 1997, p. 1)¹⁶. O cibertexto, por sua vez, apresentaria uma organização mecânica do texto, a qual não seria exclusiva do ambiente digital. Além disso, durante a leitura do cibertexto, estaríamos sendo constantemente lembrados dos caminhos e possibilidades não tomados, os quais ocultam partes do texto às quais jamais teremos acesso, uma vez que cada escolha do leitor exclui uma possibilidade em detrimento de outra. O leitor revela-se um jogador, e, o texto, um jogo.

¹⁶Traduzido livremente do original: “nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (AARSETH, 1997, p. 1).

Apesar da proposta da personagem Terezi desafiar a concepção de Aarseth, ao permitir o acesso a uma linha narrativa inicialmente eliminada diante das escolhas dos personagens/jogadores, tal desafio ocorre somente em tese, uma vez que história conta com diversas linhas do tempo (aludidas na narrativa canônica) que continuam ocultas. De qualquer modo, o processo de desvendar as senhas revela-se como um interessante exemplo de negociação de significados entre Hussie e seus leitores, transformando-se o texto um campo de jogo. De tal modo, podemos nos perguntar: O que podemos entender por “negociar significados”? O que nos leva a nosso próximo tópico, referente à proposta analítica de Iser.

Imagem 4 – Tela com pedido de senha para liberar acesso



Fonte: <https://www.homestuck.com/story/7209>. Acesso em 22 de julho de 2018.

3 O JOGO DO TEXTO EM HOMESTUCK

Homestuck apresenta-se como uma obra híbrida e hipertextual, que incorpora elementos oriundos de diversas Artes em sua composição. Entretanto, destaca-se a aproximação com a questão dos jogos, explorada tanto como tema quanto estética por Andrew Hussie, que lança mão desse recurso para estimular a interatividade do leitor.

Entretanto, os jogos presentes na *webcomic* estendem-se para além das telas interativas e pela linguagem e imagens que remetam a *videogames*: em diversos momentos da trama, um cibertexto, tal qual propõe Aarseth (1997), os leitores acabam tornando-se jogadores, sendo necessário um movimento interpretativo e decodificador da narrativa a fim de que possam avançar na mesma. Neste movimento, significados são negociados, e torna-se o texto, em si, um jogo.

A proposta de jogo do texto parte do teórico da estética da recepção Wolfgang Iser, o qual o concebeu para teorizar acerca dos processos de construções de leituras da parte de leitores de obras literárias. Porém, como sinalizamos anteriormente, além de considerarmos nos dias de hoje as histórias em quadrinhos como gênero literário, obras plurais como *Homestuck* pedem abordagens interdisciplinares.

Para Iser, os autores jogam com seus leitores, sendo o texto “composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo” (ISER, 2002, p. 107). Assim, o texto apresenta-se como o campo onde as duas metades envolvidas no processo jogam. Para se ganhar neste processo, é necessário que se estabeleçam significados – não havendo, inclusive, significados prévios, estando abertas diversas possibilidades de leitura partindo de diversos leitores diferentes. O significante fraturado, segundo Iser, seria o menor espaço do jogo. Esse, estando incompleto, denota mais do que está posto no texto, o que acaba por produzir matizes de duplo significado. Ao se preencher as lacunas de tais significantes, o leitor estaria jogando o jogo do texto.

Um claro exemplo de tal negociação na narrativa de *Homestuck* se dá quando o leitor tem que descobrir as senhas para acessar determinados trechos da trama. Como, dentro da linha do tempo da obra, tais trechos somente seriam acessados após John obter poderes que o permitem deslocar-se descolado do fio e das leis que regem a narrativa em si, e após todos os esforços dos heróis darem errado, as senhas voltam-se somente para leitores que tenham acompanhado a obra em sua totalidade. Um leitor que ainda não percorreu a trama toda, ou que o fez desatento, terá dificuldades em desvendar as palavras-chave, principalmente porque as

mesmas referem-se a eventos da narrativa. A fim de se prosseguir com a história, então, o público deve pensar em termos que sumariam pontos importantes do enredo, com palavras como “home” e “reunion”. Entretanto, o código das páginas trancadas não exige somente a palavra escrita com os caracteres normais, em língua inglesa. As mesmas devem ser digitadas fazendo o uso de um alfabeto popular há alguns anos na internet chamado *1337 Speak* (ou *leetspeak*), o qual é utilizado pela personagem Terezi, idealizadora do plano, para se comunicar.

Imagem 5 – Tabela básica de *leetspeak*

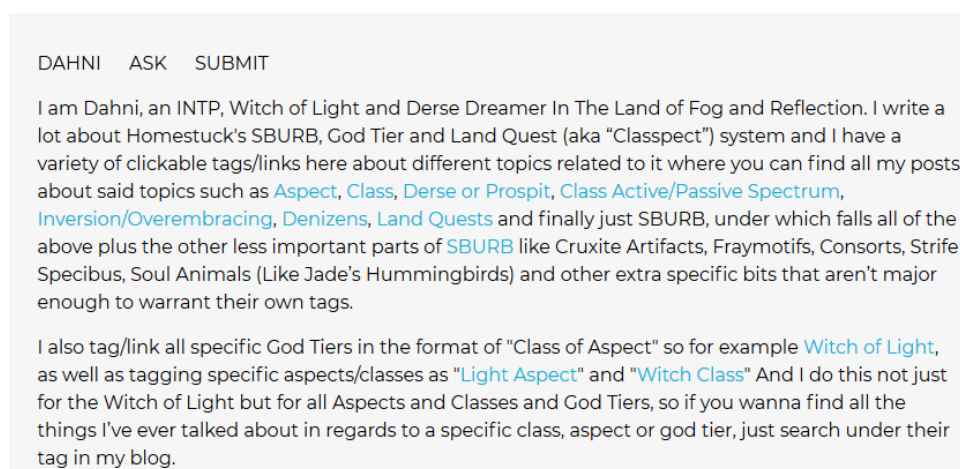
A	4, ^, @, /-, ^, ä, a, aye	G	6, &, (_+, 9, C-, gee (M	//., ^^, v , [V], {V}, V , ^V, (u), [V], (V), /V, IVI	S	5, \$, z, §, ehs	Y	Y, j, `/, ¥
B	8, 6, 3, ß, P>, :	H	#, /-, [-], {=}, <~>, -,]~[,]{,]-[, ?, 8, }-{	N	//, ^/, , ^/, [V], , <>, { }, [V], n, /V, Ⓜ	T	7, +, - -, 1, 'l', "l"	Z	2, z, ~_, ~/_ , %
C	[, ç, <, (I	1, !, , &, eye, 3y3, i,][, []	O	0, (), ?p, , *, ö	U	(_), _ , v, ü		
D)), o ,), I>, >, ?	J	j, :, _/, </, (/	P	^, *, o, ^(o), >, ", 9, []D, , 7	V	V		
E	3, &, £, ë, [-, €, ê, =	K	X, <, {,]{, }<, (Q	q, 9, (_), o,	W	VV, vv, 'V/ ^/, (n), V/ V/, X/, V/		
F	=, ph, #	L	1, 7 (note que 1 e 7 pode ser L ou T), 1_, , _, #, ¬, £	R	2, P\, ?, ^, lz, [z, 12, Я	X	><, Ж, ecks ou)(

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Leet>. Acesso em 22 de julho de 2018.

A negociação de significados ultrapassa os limites da narrativa, estendendo-se aos grupos de discussão de fãs em fóruns, como o fórum do *site* de Hussie e o *Reddit*, e redes sociais, como *Twitter* e *Tumblr*. Ao longo da narrativa, Hussie apresenta diversos conceitos referentes ao universo e à mecânica do jogo em que se passa a narrativa. Entretanto, muitos destes elementos são pouco explicados ao decorrer da história, tais como a atribuição de mundos e planetas a cada personagem e o sistema de classes e aspectos (os quais somente alude-se estarem ligados à personalidade e à jornada pessoal de cada personagens). Diante da indefinição de tantos conceitos chave da narrativa, resta aos leitores teorizar a respeito do que cada um desses itens pode significar. Há alguns fãs que dedicam blogs pessoais a análises psicológicas e literárias da trama, visando desvendar o que cada uma das quatorze classes e doze aspectos criados por Hussie significaria.

Alguns outros vão mais além, criando testes que permitiriam que os fãs descobrissem seus papéis mitológicos caso fossem jogadores de Sburb. Uma leitora que vem dedicando-se a essa tarefa identifica-se como “Dahni, the Witch of Light”, e mantém um blog no Tumblr a respeito de suas reflexões sobre diversos aspectos da mecânica do jogo, e onde também responde perguntas de outros usuários ávidos em desvendar não somente os significantes truncados dispostos ao longo de *Homestuck*, mas também saber como seriam caso fossem personagens da trama.

Imagem 6 – Um trecho do *Tumblr* da leitora Dahni



Fonte: <http://dahniwitchoflight.tumblr.com/tagged/Aspect>. Acesso em 22 de julho de 2018.

O blog de Dahni não é um caso isolado, havendo outros leitores que constroem páginas pessoais explorando e teorizando sobre os aspectos não explicados por Hussie. O que para muitos releva-se como uma frustração de não ter as respostas postas no texto, na verdade, revela-se como uma estratégia do autor de manter a discussão acerca da obra viva, incitando a curiosidade de seus leitores em decodificar e preencher as lacunas que deixou na obra. *Homestuck* fora concebida para ser uma obra interativa, um jogo em que o público é co-criador da narrativa. Diante da impossibilidade de que os leitores interfiram na narrativa, ao apresentar um universo rico em detalhes, mas com poucas explicações explícitas na obra, abre-se precedentes para a construção de diferentes leituras e hipóteses acerca do funcionamento desse universo. Logo, Hussie está, na verdade, abrindo espaço para um outro tipo de jogo: o jogo e a

negociação de significados, tendo o texto – *Homestuck* com suas mais de onze mil *lexias*¹⁷ – como o campo desse jogo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, apresentamos brevemente uma proposta de leitura da obra *Homestuck*, de Andrew Hussie, a partir da perspectiva do jogo do texto, de Wolfgang Iser. Vimos como a obra, que é hipertextual em sua concepção e execução, exige uma abordagem transdisciplinar.

Vimos como a questão do jogo é amplamente explorada na obra de Hussie, aparecendo tanto enquanto estética quanto tema. Em seguida, vimos como ela vai ainda além, se entendemos o texto como um campo de jogo e negociação de significados, e os leitores como jogadores. No caso de *Homestuck*, os significantes truncados podem ser vistos como os elementos referentes ao universo criado por Hussie, mas que não foram explorados pelo mesmo ao decorrer da obra. Os leitores, em sua construção de possíveis leituras da *webcomic*, acabam por criar e compartilhar teorias que dêem conta da complexidade e totalidade dos elementos apresentados ao longo da narrativa. Muitos leitores, como no exemplo apresentado, compartilham suas hipóteses com uma comunidade, o que acaba por configurar uma leitura e construção coletiva de significados, com o estabelecimento de comunidades de prática ou interesse nas redes sociais digitais.

Vimos também que, desta forma, ao deixar pistas e deixas ao longo do texto para a construção de leituras e hipóteses acerca da história e do universo que a cerca, Hussie dá continuidade ao elemento do jogo imanente à concepção da narrativa. Hussie apenas cria um conjunto de pistas e orientações, cabendo aos leitores juntas as peças, em seu processo de leitura. Sendo assim, a apropriação dos conteúdos, participação e interatividade dependerão diretamente das habilidades e competências leitoras, comunicacionais e dialogismo individual, assim como na resposta positiva ao convite implícito para o compartilhamento e a cooperação entre grupos de discussão e prática.

Recentemente, Hussie lançou, após uma campanha de arrecadação de dinheiro na plataforma *Kickstarter*, um jogo ambientado no universo de *Homestuck*, intitulado *Hiveswap*,

¹⁷ A *léxia* se constitui em um vocábulo ou termo que ganha um significado específico, quando presente em determinado discurso, considerando o assunto, o campo do conhecimento, o leitor ou comunidade que são alvo da mensagem. (Nota da Editora)

o qual explora e explica diversos dos aspectos não detalhados na narrativa original, e sobre os quais os fãs construíam teorias a respeito. Juntamente a esse jogo, foi disponibilizado um teste que permite a quem quiser descobrir, finalmente, quais seriam seu aspecto e “sua lua”¹⁸ se fossem jogadores de *Sburb*. Junto aos resultados do teste, há uma descrição a respeito do que cada item se refere. Muitas das descrições coincidem com o que era amplamente aceito pelas comunidades de fãs – como o aspecto da luz ser ligado ao conhecimento, por exemplo.

Logo, há duas possíveis explicações que podemos tirar deste fato: ou os fãs, em seu esforço coletivo, obtiveram uma compreensão acertada acerca das mecânicas do universo de Hussie, ou o autor, mais uma vez, como em tantas outras após o momento em que desativou sua caixa de sugestões no *site* original, observou o que seus leitores diziam e ansiavam através de suas postagens pela *internet*, tornando as leituras destes fãs canônicas. Independente da resposta correta, no caso de *Homestuck*, pode-se dizer que vitória do jogo do texto pertence aos leitores.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

BRYNSKOV, Martin; LUDVIGSEN, Martin. Mock games: a new genre o pervasive play. Disponível em <https://wiki.inf.ed.ac.uk/twiki/pub/ECHOES/RelevantPapers/Brynskov2006.pdf>. Acesso em 22 de julho de 2018.

HUSSIE, Andrew. **Homestuck**. Disponível em <<https://www.homestuck.com/>>. Acesso em 22 de julho de 2018.

ISER, Wolfgan. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luis. (org.) **A literatura e o leitor** – texto de estética da recepção. 2ª ed. Tradução Luis Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

¹⁸ Como o universo em *Sburb* tem o povoamento de várias luas, identificar a lua do personagem criado pelo jogador corresponde à estabelecer a sua naturalidade, ou seja, classifica-lo segundo a cultura local que se estabelece em uma das luas de *Sburb*. O personagem deverá ser jogado segundo essa filosofia, para que se torne viável e sobreviva.

JOHNSON, Steve. **O que é ruim é bom para você** – Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Trad. Sérgio Goes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodec**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

Electronic Comics and the Text Game: When Authors and Readers Negotiate Meanings¹⁹

Maiara Alvim de Almeida²⁰

1 INTRODUCTION

Narratives, as Janet Murray points out in *Hamlet at Holodeck* (2003), are one of our primary mechanisms for understanding the world. It is through them - regardless of the media or support in which they find themselves - that we seek, since time immemorial, to explain the reality that is right for us, to pass on the wisdom accumulated through the generations, and also to entertain us. As time goes by - and with the advent of new technologies - the stories end up becoming more intricate and complex, with different ramifications and possibilities for reading. As Steve Johnson (2012) reminds us, in spite of the possibilities opened up by new technologies, at first, they initially left the public more bewildered, with the passage of time, they would also be making them more apt - and eager - for dealing with training programs. Increasingly complex TV, books, and games.

Therefore, in the face of increasingly sophisticated cultural products - and an audience curious to explore them - the question “But did you understand what this work means?” never had answers as complex as they were varied. Even knowing that a work can have several possible readings - and perhaps precisely for this reason - contemporary readers focus on novels, TV programs, films, comics and games, looking for possible explanations for the elements and the unfolding of the plots that accompany them. This text interpretation exercise, which usually starts from an individual effort, finds on the internet, with its various channels that enable the exchange of information, a fertile ground for the collective construction of readings, with the sharing of theories, interpretations and, in cases of works in progress, predictions of the directions that narratives can take.

The construction of a reading is a fundamental part of dealing with a work, since it will constitute the interpretation, the mediation of contents, the appropriation of information and knowledge. However, in the case of some works, interpret them is more than the natural

¹⁹ Received on 19/08/19, version approved in 20/09/19.

²⁰ ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7758-7407>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/5107488379786393>.



result of accompany its: is a need to make progress in it. Therefore, there is a requirement for a non-trivial effort in their reading, which gives them a degree of interactivity. Just like the sphinx, which demands “Decipher me or I devour you,” these narratives present different elements that require an audience (often collective) effort to read, in order to advance in the paths of the plot and its meanings. In a way, these plots, whether novels, comics, or any other artistic manifestations, resemble and approach games (electronic or analog), making readers also players.

A good example of this type of work is the self-titled webcomic interactive *Homestuck* (2009 - 2016). Published over seven years on a website designed for interactive narratives (which sought to emulate the famous “choose your own adventure” games), the book explores the issue of games both as thematic and formally. In this work, which feeds on comics and several other narrative traditions, readers are invited to discover passwords, explore maps, and control characters in order to build their readings.

Therefore, in this article, we will briefly discuss how this issue is explored in the work on screen. In addition, we will rehearse a theoretical approach with the text game, as postulated by the theorist Wolfgang Iser (2002). One of the exponents of the Aesthetics of Reception, Iser presents a proposal for text interpretation - understanding text here not only in its traditional sense of written text, but in a broader sense, which encompasses several human productions that combine verbal signs or not, in different supports - as a field of negotiation of meanings between reader and author. As Iser's proposal initially applied to the field of Literature in a traditional way, we postulate here that comic books are a literary genre, of secondary discourse and hybrid language of text and image, whose works are subject to analysis by this methodology. It is always valid to point out that, especially in contemporary times, read in the with plural works, transmídiais, hypertext, transiting and break the boundaries between the arts, and who refuse to fit in only one category of analysis, which requires a multidisciplinary approach to analyze them. Therefore, it can be argued that it is also necessary to expand supposed methodological and theoretical barriers to deal with such objects.

Our article, below, will be divided into two parts: in the first, we will briefly explain what the work chosen for analysis is about, explaining it and presenting the question of the game in it, both as thematic and form. Then, we will build our reading proposal, presenting the concept of game of Iser's text and applying it to the case of *Homestuck*. Then, we will present some final considerations, through the research process developed.



2 THE *WEBCOMIC INTERACTIVE HOMESTUCK*: THE READER AS PLAYER AND WORK AS A GAME

Since its conception, the official *HOMESTUCK* website²¹ aimed to provide readers with narratives in the form of mock games - games that, at first, would be aimed at younger audiences, standing on the threshold between play and games, according to Brynskov and Ludvigsen (2006). Built simply, the stories constituted boards designed with static images or moved men to, in format file *Graphics Interchange Format* (GIF) with simple lines in a style and artistic development that approached productions made in *software* editing Microsoft Paint images, with captions containing dialogues or scene descriptions. The following actions of the characters in the stories were determined by Internet users, who posted suggestions in a text box available on the *website*. The *webmaster* Andrew Hussie, a young American, chose one of the *Inputs*²², illustrating it and incorporating it into the narrative, which was still *contruída* almost collectively.

In April 2009, after offering his audience three narratives - of which only one was closed, the other two being open, Hussie posted on the *site* a new adventure, entitled *Homestuck*. The caption of the first frame of the story informs the reader: "A young man stands in his bedroom. It just so happens that today, the 13th of April 2009, is this young man's birthday. Though it was thirteen years ago he was given life, it is only today he will be given a name! What will the name of this young man be?" (HUSSIE, 2018, p. 1).

The bottom of the document, in the protagonist, there is a button that says "> Enter name", which represents and confirms the expectation created by the preceding paragraph: the story refers to the sequence opening of several existing RPG games, and this will be the tone of the plot that will unfold ahead. Just like in games of this nature, the protagonist is a young man about to leave on a fabulous journey, which is revealed to him on a significant date, such as his birthday, when he is given some revelation of a fantastic nature (a tragic past, powers, a pre-mapped destination), which is, in a way, a common place for this type of game. This legend, by evoking all these *clichés* of RPG with irony, also serves to make clear, from the beginning, that it is a story of humor, which parodies a whole tradition (recent, but still tradition) of the gaming world and the world wide web conventions. In addition to the

²¹ Available at: www.homestuck.com, accessed at 25 nov. 2019.

²² Information systems programming consists of Inputs, usually initial information that goes through a creation process, resulting in works, products or services, the Outputs. (Editor's note)

command to follow, the other elements of the screen are linked to electronic games, being easily recognized by the public, who, initially, would have grown accustomed to this type of media. There are commands to save the game (in this case, functioning as a bookmark from the point where the reader stopped, just like the commands to save the game in video games, which keep the player's progress towards his next access), to delete the game data, to restart or to load the game from the point where it was saved.

The command to insert the name, in fact, is a link to the next page, which takes the video game's visual metaphor further, with a GIF animation, emulating a text box in which a name possibility - quite weird - appears.

Image 1 - *Homestuck* frames refer to the layout of RPG games



Source : <https://www.homestuck.com/story/2> . Accessed on July 22, 2018.

For the reader who accesses the narrative today, ten years after this first interaction proposal, the option to name the characters will no longer be available. In fact, this reader will find a finished narrative, after a long creative process of interactivity, which reminded distantly the creative process of Vitor Hugo, in his production of novels and novels in the French written press of the XIX century. In its early days, Hussie's story worked just like the other works on the site: simple pictures constructed through suggestions posted in a text box. However, *Homestuck* achieved an unpredictable success in its first year, which caused

the *site* to have so many accesses that its server did not support it, causing it to go down on some occasions, and which forced it to suspend suggestions from the public. This did not mean, however, that it did not yet play a crucial role in determining the direction of history, even if indirectly through posts on social networks and forums, for example.

Image 2 - the character Vriska refers to the *Sburb* level system



Source: <https://www.homestuck.com/story/3079> . Accessed on July 22, 2018.

Homestuck has in the text game both a theme and a format for the construction of its plot. The basic plot of the story revolves around John Egbert, a young teenager of thirteen who, with three more friends, starts a game in an online role-playing game called *Sburb*. At a certain moment, the fun of the group, apparently innocent, reveals itself as something bigger and more serious than expected: when the game started, a process of destruction of the real world began, from which friends escape. for being transported to *Sburb's* virtual reality. Once in the game, the group discovers that they have been assigned defined powers and roles (called within the narrative of "mythological roles"), similar to the class system that many RPGs available to the s players, can the characters acquire functions of wizards, knights, among others. In addition, the characters discover that, to win the game, they must cooperate with each other, functioning as a group. They will fulfill a series of tasks, including the creation

of a giant frog (called “genesis frog”), from which a new universe will be born, and the protagonists can then return home. The task proves to be more difficult than initially imagined, since not only the group of characters has to deal with the programmed adversities of the game (such as enemy non-player characters, or missions), but also with other groups of players, who now assist them, now they hinder them.

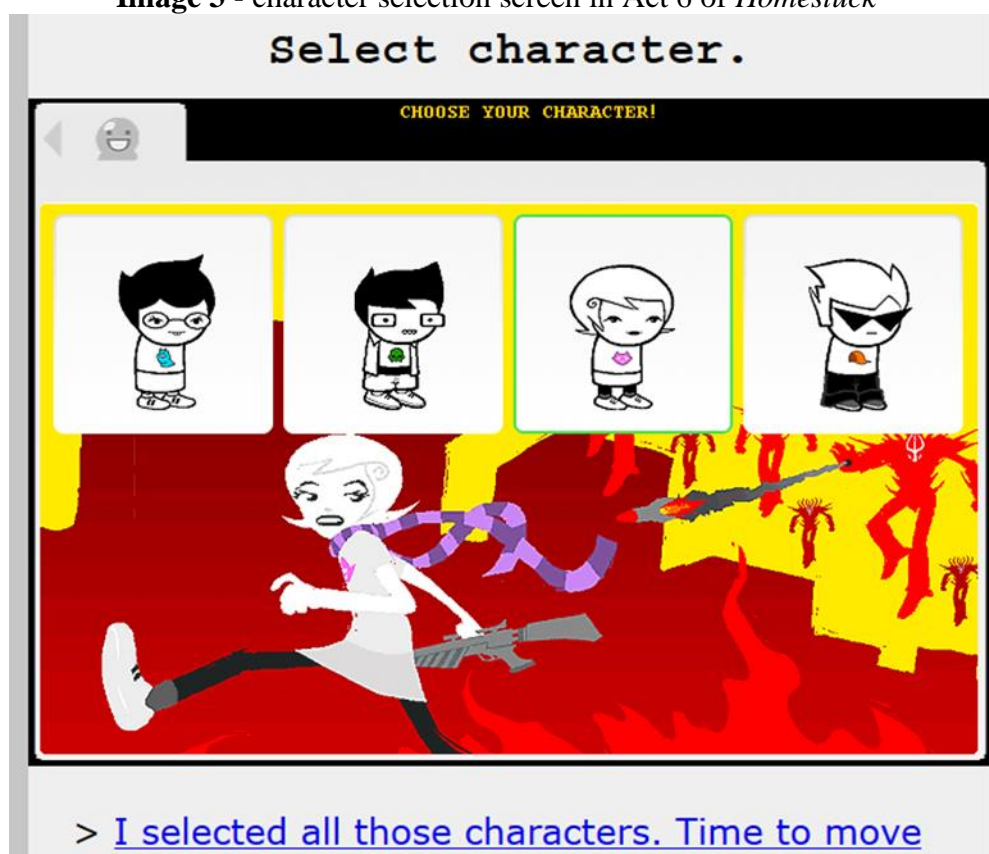
The narrative, with its various elements that refer directly to the world of interpretation and electronic games, presupposes that its reading audience is literate in the conventions that *video games* bring. Therefore, it explores the theme of exhaustion, appropriating its conventions and canons and subverting them in a parodic and humorous way. In addition to the character classes, the presence of Non-Player Character (NPC) and quests (missions), there are still different worlds to explore (presented in the form of planets, each assigned to one of the players in the section), and a system of levels, which the characters can climb as they become more experienced. There is also a higher level, of deities (called god tier in the narrative), which the protagonists can only reach if they sacrifice themselves on a bed / altar (called a quest bed) available in their world. However, once the limit of death is crossed, the character achieves conditioned immortality, plus unlimited powers (which can assist him in the mission of winning the game).

In addition to references and allusions to themes and elements from the gaming universe, Hussie's work also explores the game as a form. The digital supports are shown as a fertile ground for experimentation, which allows the diffusion of barriers between the arts, allowing elements of different origins to be more easily incorporated into hypertextual works. A work like *Homestuck*, which at first presents itself as an interactive webcomic - that is, a comic book story whose support is the internet par excellence and which has interactivity as one of its most striking features - incorporates, in addition to elements of comic book aesthetics, elements from world literature (dialogue established both through intertextual relations with literary works, such as *The Wonderful Wizard of Oz*, by Frank L. Baum, and *Middlesex*, by Jeffrey Eugenides, as well as in the incorporation of the literary text in several *lexias* of the narrative), of animation (there are several parts of the story that are narrated in video form) and, of course, of games, becoming hybrid and hypertextual.

In addition to the clear references to the language of the electronic game since the beginning of the narrative (which presents options to save the game, load the game or delete the saved progress), the aesthetics with which the webcomic presents itself makes direct reference to the video game conventions. The links that allow you to advance in the story bring

commands to the characters. There are parts of the narrative that can be played, whether in the form of maps to be explored (with the option of talking to other characters, opening secret passages and collecting items), or in the form of battles in which one of the characters must be controlled, choosing the moves and powers to be used against the enemies on screen. There are also portions of the narrative that allow the selection of characters, and through a tool common to multiplayer games, it is possible to choose from which point of view the story unfolds.

Image 3 - character selection screen in Act 6 of *Homestuck*



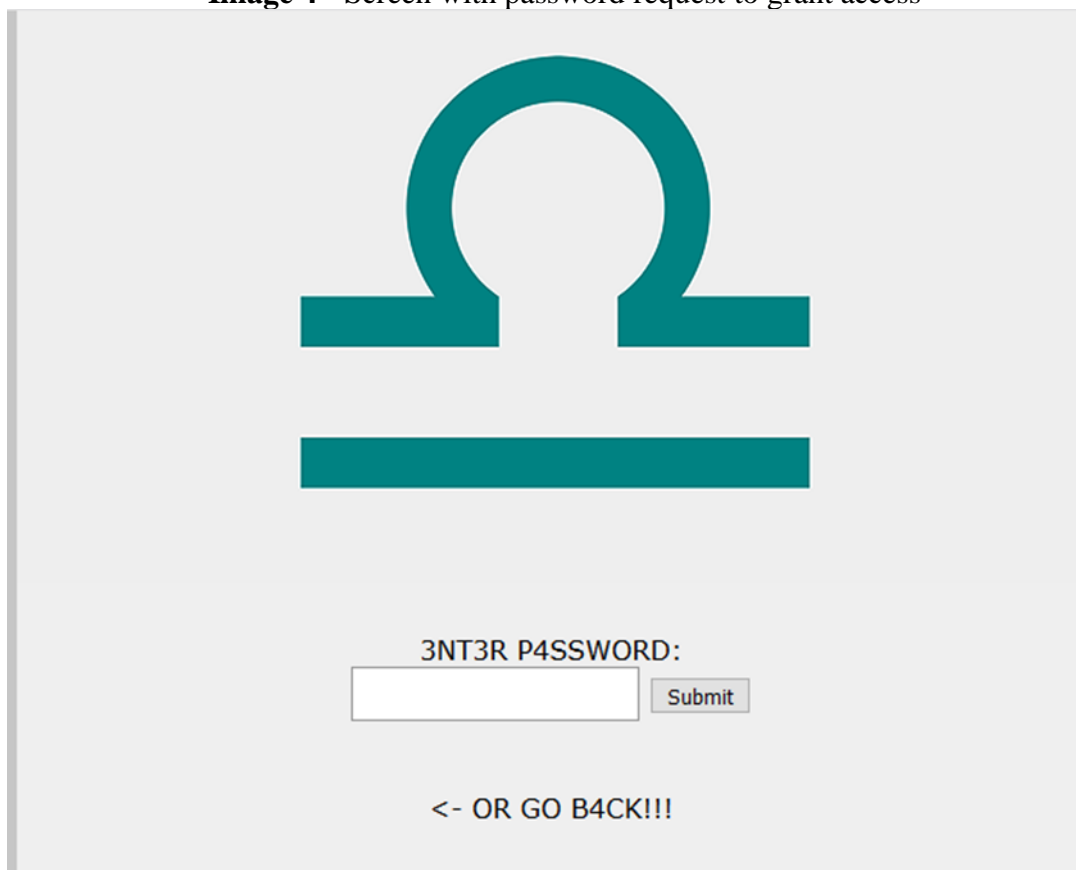
Source : <https://www.homestuck.com/story/5078> . Accessed on July 22, 2018.

One of the sections that appropriates the aesthetics of the games that draws the most attention is the part in which passwords must be inserted to access certain sections of the story - trivial sections, such as the very end of it. During the plot, John and his friends end up at a crossroads, their actions triggering a situation in the game from which they will hardly win, and which results in the death of several characters.

To reverse this situation, the character Terezi proposes to John that he, who had obtained powers that allow him to detach himself from the narrative plot and move freely through it, return to certain key moments in the game, modifying some of the events that occurred, so that, with these small interferences, they avoid the death of the player Vriska ,

whose powers and cunning would be a key piece for the victory of the group of protagonists. However, to arrive at such parts of the narrative, John (and the reader) must put passwords, which must be revealed based on a careful reading of the rest of the work.

Image 4 - Screen with password request to grant access



Source: <https://www.homestuck.com/story/7209>. Accessed on July 22, 2018.

Thus, *Homestuck* presents characteristics that refer us to the concept of ergodic literature, proposed by Espen J. Aarseth (1997). For the theorist, reading a cybertext would require “nontrivial effort [...] is required to allow the reader to traverse the text” (AARSETH, 1997, p. 1). The cybertext, in turn, would present a mechanical organization of the text, which was not unique to the digital environment. Furthermore, when reading cybertext, we would be constantly being reminded of the paths and possibilities not taken, which hide parts of the text that we will never have access to, since each choice of the reader excludes one possibility at the expense of another. The reader proves to be a player, and the text, a game.

Despite the character of the proposal Terezi challenge the design of Aarseth, allowing access to a linear narrative initially eliminated on the choices of characters / players,

such a challenge occurs only in theory, since history has several timelines (alluded to in the canonical narrative) that continue occult the s. In any case, the process of unraveling passwords is revealed as an interesting example of the negotiation of meanings between Hussie and his readers, making the text a playing field. In such a way, we can ask ourselves: What can we understand by “negotiating meanings”? Which brings us to our next topic, on the proposal analytical of Iser.

3 TEXT-GAME IN HOMESTUCK

Homestuck presents itself as a hybrid and hypertext work that incorporates elements from different Arts in its composition. However, the approach to the issue of games stands out, explored both as a theme and aesthetics by Andrew Hussie, who uses this resource to stimulate the reader's interactivity.

However, the games present in the webcomic extend beyond the interactive screens and the language and images that refer to video games: at various moments in the plot, a cybertext, as proposed by Aarseth (1997), readers end up becoming players, requiring an interpretative and decoding movement of the narrative so that they can advance in it. In this movement, meanings are negotiated, and the text itself becomes a game.

The text game proposal starts from the reception aesthetics theorist Wolfgang Iser, who conceived it to theorize about the construction processes of readings by readers of literary works. However, as we indicated earlier, in addition to considering comics today as a literary genre, plural works like *Homestuck* call for interdisciplinary approaches.

For Iser, the authors play with their readers, the text being “composed of a world that has yet to be identified and that is sketched in order to incite the reader to imagine it and, finally, to interpret it” (ISER, 2002, p. 107). Thus, the text presents itself as the field where the two halves involved in the process play. To gain in this process, it is necessary to establish meanings - without even having previous meanings, being open several possibilities of reading from several different readers. The fractured signifier, according to Iser, would be the smallest space in the game. This, being incomplete, denotes more than is put in the text, which acava to produce shades of double meaning. When filling in the gaps of such signifiers, the reader would be playing the text game.

Image 5 - Basic table of leetspeak

A	4, ^, @, /-\, ^, ä, a, aye	G	6, &, (_+, 9, C-, gee (M	//, ^^, v , [V], {V}, V , ^\^, (u), []V[], (V), / \, IVI	S	5, \$, z, §, ehs	Y	Y, j, `/, ¥
B	8, 6, 3, ß, P>, :	H	#, /-/ , [-], {=}, <~>, - ,]~[, }{ ,]-[, ? , 8, }-{	N	//, ^/, \\, ^/, [\\], , <\\>, {\\}, []\\[], n, /V, Ⓜ	T	7, +, - - , 1, '[]', "[]"	Z	2, z, ~_ , ~/_ , %
C	[, ç, <, (I	1, !, , &, eye, 3y3, i,][, []	O	0, () , ?p, , * , ö	U	(_) , _ , v, ü		
D)), o , [), I>, >, ?	J	j, ;, _/, </, (/	P	^, *, o, ^(o), >, ", 9, []D, , 7	V	v		
E	3, &, £, ë, [-, € , ê , = -	K	X, <, { , }{ , }< , (Q	q, 9, (_) o,	W	\\v, vv, '//, \\^, (n), \\V/ , \\/, \\X/, \\/		
F	=, ph, #	L	1, 7 (note que 1 e 7 pode ser L ou T), 1_ , , _ , #, -, £	R	2, P\, ?, ^, lz, [z, 12, Я	X	><, Ж, ecks ou)(

Source: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Leet> . Accessed on July 22, 2018.

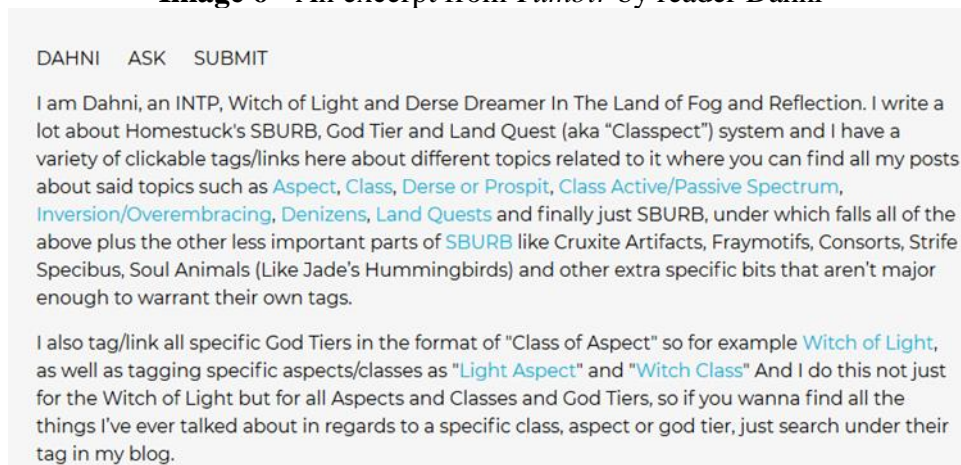
A clear example of such negotiation in the *Homestuck* narrative is when the reader must discover passwords to access certain parts of the plot. As, within the timeline of the work, such passages would only be accessed after John obtains powers that allow him to disentangle himself from the thread and the laws that govern the narrative itself, and after all the efforts of the heroes go wrong, passwords they only turn to readers who have followed the work in its entirety. A reader who has not traveled the entire plot, or did inattentive, have difficulty in uncovering the keywords, especially as the same relate to the narrative events. To proceed with the story, then, the audience must think in terms that summarize important points of the plot, with words like "home" and "reunion". However, the code of the locked pages does not only require the word written with normal characters, in English. They must be typed using a popular alphabet for some years on the internet called *1337 Speak* (or *leetspeak*), which is used by the character Terezi, creator of the plan, to communicate.

The negotiation of meanings goes beyond the limits of the narrative, extending to fan discussion groups in forums, such as the forum on Hussie's website and Reddit, and social networks, such as Twitter and Tumblr. Throughout the narrative, Hussie presents several concepts regarding the universe and the mechanics of the game in which the narrative takes place. However, many

of these elements are poorly explained throughout history, such as the assignment of worlds and planets to each character and the system of classes and aspects (which are only alleged to be linked to the personality and personal journey of each character) . Faced with the lack of definition of so many key concepts of the narrative, it remains for readers to theorize about what each of these items can mean. There are some fans who dedicate personal blogs to psychological and literary analysis of the plot, aiming to unravel what each of the fourteen classes and twelve aspects created by Hussie would mean.

Some others go further, creating tests that would allow fans to discover their mythological roles if they were Sburb players. A reader who has been dedicated to this task identifies herself as “ Dahni , the Witch of Light”, and maintains a blog on Tumblr about her reflections on various aspects of the game’s mechanics, and where she also answers questions from other users eager to unveil not only the truncated signifiers arranged throughout *Homestuck* , but also to know what they would be like if they were characters in the plot.

Image 6 - An excerpt from *Tumblr* by reader Dahni



Source : <http://dahniwitchoflight.tumblr.com/tagged/Aspect> . Accessed on July 22, 2018.

Dahni's blog is not an isolated case, with other readers who build personal pages exploring and theorizing about aspects not explained by Hussie. What for many reveals itself as a frustration of not having the answers put in the text, in fact, reveals itself as a strategy of the author to keep the discussion about the work alive, inciting the curiosity of his readers in decoding and filling in the gaps left in the work. *Homestuck* was designed to be an interactive work, a game in which the audience is co-creator of the narrative. In view of the impossibility for readers to interfere in the narrative, by presenting a universe rich in details, but with few



explicit explanations in the work, precedents are set for the construction of different readings and hypotheses about the functioning of this universe. Therefore, Hussie is, in fact, making room for another type of game: the game and the negotiation of meanings, with the text - *Homestuck* with its more than eleven thousand *lexias*²³ - as the field of that game.

FINAL CONSIDERATIONS

Throughout this article, we briefly present a proposal for a reading of the work *Homestuck* by Andrew Hussie from the text of the game's perspective, of Wolfgang Iser. We saw how the work, which is hypertextual in its conception and execution, requires a transdisciplinary approach.

We have seen how the question of the game is widely explored in Hussie's work, appearing both as aesthetics and as a theme. Then, we saw how it goes even further, if we understand the text as a playing field and negotiation of meanings, and readers as players. In the case of *Homestuck*, the truncated signifiers can be seen as elements referring to the universe created by Hussie, but which were not explored by him during the work. Readers, in its construction of possible readings of the *webcomic*, end up creating and sharing theories that give account of the complexity and totality of the evidence presented throughout the narrative. Many readers, as in the example presented, share their hypotheses with a community, which ends up configuring a collective reading and construction of meanings, with the establishment of communities of practice or interest in digital social networks.

We also saw that, in this way, by leaving clues and cues throughout the text for the construction of readings and hypotheses about the history and the universe that surrounds it, Hussie continues the element of the game immanent to the conception of the narrative. Hussie only creates a set of clues and orientations, the readers being responsible for putting the pieces together in their reading process. Therefore, the appropriation of the contents, participation and interactivity will depend directly on the reading and communication skills and competences and individual dialogism, as well as on the positive response to the implicit invitation for sharing and cooperation between discussion and practice groups.

Recently, Hussie launched, after a money-raising campaign on the *Kickstarter* platform, a game set in the universe of *Homestuck*, entitled *Hiveswap*, which

²³ The lexicon is a word or term that takes on a specific meaning, when present in each speech, considering the subject, the field of knowledge, the reader or community that are the target of the message. (Editor's note).

explores and explains several of the aspects not detailed in the original narrative, and on which fans built theories to respect. Along with this game, a test was made available that allows anyone who wants to discover, finally, what their appearance and “their moon” would be²⁴ if they were *Sburb* players. Along with the test results, there is a description as to what each item refers to. Many of the descriptions coincide with what was widely accepted by fan communities - like the light aspect being linked to knowledge, for example.

Therefore, there are two possible explanations that we can draw from this fact: either the fans, in their collective effort, obtained a correct understanding about the mechanics of Hussie's universe, or the author, once again, as in so many others after the moment when deactivated his suggestion box on *the original website*, observed what his readers said and yearned for through his *internet posts*, making the readings of these fans canonical. Regardless of the correct answer, in the case of *Homestuck*, it can be said that the victory of the text game belongs to the readers.

REFERENCES

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

BRYNSKOV, Martin; LUDVIGSEN, Martin. Mock games: a new genre o pervasive play. Disponível em <https://wiki.inf.ed.ac.uk/twiki/pub/ECHOES/RelevantPapers/Brynskov2006.pdf>. Acesso em 22 de julho de 2018.

HUSSIE, Andrew. **Homestuck**. Disponível em <<https://www.homestuck.com/>>. Acesso em 22 de julho de 2018.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luis. (org.) **A literatura e o leitor** – texto de estética da recepção. 2ª ed. Tradução Luis Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

²⁴ As the universe in *Sburb* has a population of several moons, identifying the character's moon created by the player corresponds to establishing its naturalness, that is, classifying it according to the local culture that is established in one of *Sburb*'s moons. The character must be played according to this philosophy, so that it becomes viable and survives.

JOHNSON, Steve. **O que é ruim é bom para você** – Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Trad. Sérgio Goes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodec**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.