



Orientalismo e whitewashing na forma como Mortal Kombat representa divindades asiáticas

Orientalism and whitewashing in Mortal Kombat's representation of Asian deities

Fábio L. Stern*

Resumo: Este estudo analisa como a série Mortal Kombat perpetua orientalismo e whitewashing na representação de deuses asiáticos. Divindades como Raiden e Fujin do xintoísmo, além de onis do folclore japonês, são retratadas com características físicas e trajes que não correspondem à sua cultura original. Raiden, por exemplo, usa um chapéu cônico de palha, mais característico da Ásia continental do que do Japão. O whitewashing é evidente com personagens asiáticos frequentemente interpretados por atores brancos. A representação de onis é problemática, dividida em categorias de onis “inferiores” e “superiores”, em que os primeiros mantêm características tradicionais japonesas, enquanto os últimos se aproximam da iconografia ocidental de demônios. A personagem Ashrah, inspirada na deusa cananeia Ašera, é erroneamente classificada como oni, demonstrando uma fusão inadequada de mitologias asiáticas distintas. Essas práticas refletem o imperialismo cultural e a visão eurocêntrica da indústria de entretenimento estadunidense.

Palavras-chave: Videogames. Imperialismo cultural. Mitologia japonesa. Mitologia cananeia. Xintoísmo.

Abstract: This study examines how the Mortal Kombat series perpetuates Orientalism and whitewashing in its depiction of Asian gods. Deities like Raiden and Fujin from Shinto, as well as onis from Japanese folklore, are shown with physical traits and costumes that don't match their original cultural contexts. For instance, Raiden wears a conical straw hat, which is more typical of mainland Asia rather than Japan. Whitewashing is prevalent, with Asian characters frequently portrayed by white actors. The depiction of onis is also problematic, being divided into “inferior” and “superior” categories. The “inferior” onis retain traditional Japanese features, while the “superior” onis resemble Western demon iconography. Additionally, the character Ashrah, inspired by the Canaanite goddess Ašera, is inaccurately classified as an oni, showing an inappropriate blend of distinct Asian mythologies. These portrayals reflect the cultural imperialism and Eurocentric perspective of the US entertainment industry.

Keywords: Video games. Cultural imperialism. Japanese mythology. Canaanite mythology. Shintoism.

Introdução

Esse trabalho analisa como a série de videogames Mortal Kombat representa personagens mitológicos da Ásia. O estudo se foca apenas nas representações físicas dessas divindades, debatendo de modo secundário as funções exercidas pelos personagens apenas quando tal informação complementa algo sobre *whitewashing* e orientalismo.

* Contato: fstern@pucsp.br – ORCID: 0000-0001-5642-0299. Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP, São Paulo-SP). Professor do PPG em Ciência da Religião da PUC-SP (São Paulo-SP).

Para isso, foram analisados todos os 16 jogos da série lançados entre 1992 e 2023. Foram identificadas majoritariamente figuras mitológicas do xintoísmo (Raiden, Fujin, *onis*) e das mitologias cananeias (Moloque, Ašera), com uma instância de uma divindade indiana (Śiva). Entretanto, a análise de Śiva foi desconsiderada neste estudo, visto estarmos mais focados em cruzar orientalismo com *whitewashing*. Como a representação de Śiva como alienígena no jogo não ia ao encontro desse objetivo, pois superava a lógica racial “branco vs. indiano”, esta divindade foi desconsiderada nesse estudo.

Três categorias de análise foram utilizadas nesse artigo: (1) orientalismo platônico, (2) *whitewashing* e (3) imperialismo cultural. Orientalismo platônico é uma forma específica de orientalismo que, ao invés de ver as culturas orientais totalmente como negativas, simplifica-as, reconhecendo certa sabedoria e valor nelas. Esse conceito foi proposto por Walbridge (2001) e é inspirado na maneira como Platão representava a Pérsia e o Egito em suas obras. Platão reconhecia a sabedoria das culturas orientais, mas ainda assim mantinha estereótipos, como descrever os persas como um povo bélico facilmente dominado pelos gregos. O orientalismo platônico caracteriza-se por essa romantização das culturas orientais, retratando-as como fascinantes e místicas, mas, ao mesmo tempo, reforçando a superioridade ocidental. Como será possível perceber, em *Mortal Kombat* isso se manifesta na apropriação de elementos das culturas asiáticas de maneira descontextualizada e simplificada, resultando em uma visão monolítica de que tudo o que é oriental é equivalente ou a mesma coisa.

Whitewashing, como explicam Dowie-Chin, Cowley e Worlds (2020), é a prática de substituir personagens de culturas não brancas por personagens brancos ou de retratar personagens originalmente de outras etnias como brancos em adaptações para filmes, séries e videogames. Segundo Wu (2022, p. 39, grifo da autora), no audiovisual “a prática de *whitewashing* [...] acontece quando se escalam atores brancos para interpretar personagens originalmente de outras etnias”. O *whitewashing* frequentemente ignora a autenticidade cultural e histórica, contribuindo para a marginalização e o apagamento das identidades das pessoas “de cor”. Além disso, cria um universo que parece ser habitado majoritariamente ou exclusivamente por pessoas brancas, eliminando a representatividade de outras etnias, o que faz com que o próprio enredo seja embranquecido. Por conta disso, o *whitewashing* é criticado por reforçar um ideal de supremacia branca e perpetuar estereótipos raciais na mídia. Exemplos notáveis em Hollywood incluem Elizabeth Taylor como Cleópatra em 1963 e o filme “Deuses do Egito”, em que as divindades africanas foram interpretadas por atores brancos. No entanto, essa prática não se limita aos Estados Unidos; ela ocorre em diversos lugares do mundo, incluindo o Brasil. A Globo, por exemplo, utilizou atores brancos para representar tanto personagens indianos na novela “Caminho das Índias” (cf. Peciar, Zanini, 2020) quanto personagens japoneses na novela “Sol Nascente” (cf. Wu, 2022).

Imperialismo cultural se refere à dominação cultural exercida por uma nação ou classe dominante sobre outra, frequentemente como parte da estratégia mais ampla de controle econômico e político. Esse conceito é analisado a partir da crítica à expansão do capitalismo global, que não apenas impõe relações econômicas desiguais, mas também explora valores, normas e ideologias da nação hegemônica. No caso deste estudo, os Estados Unidos são o país que, por meio da difusão de sua cultura pop (no caso, videogames), impõe sua

visão de mundo ao resto do mundo. Segundo Lênin (1982), o imperialismo atua através do controle dos meios de comunicação, educação, e da difusão de valores culturais que consolidam o poder das elites imperialistas. Teóricos marxistas-leninistas posteriores expandiram a análise especificamente ao controle ideológico e cultural. Gramsci (2023a; 2023b; 2023c), por exemplo, desenvolveu o conceito de “hegemonia cultural”, que se refere ao domínio ideológico para a classe dominante poder exercer poder não apenas através da coerção, mas também por meio da liderança cultural e ideológica, naturalizando suas normas e valores. Fanon (2020) afirmou que a dominação colonial vai além do controle econômico e político, abrangendo também a colonização da cultura e da mente, resultando em alienação. E Amin (1973, 2010) aborda o conceito declarando que o imperialismo cultural é uma extensão do imperialismo econômico, no qual a nação dominante exporta sua ideologia e modo de vida para reforçar e perpetuar o domínio global.

Mortal Kombat

Franquia de videogames de luta com mais vendas no mundo (Hopley, 2023), Mortal Kombat é um jogo criado por Ed Boon e John Tobias, que, apesar de ser mais conhecido pela violência explícita e seus “*fatalities*”, também se diferenciou dos outros jogos da época pelo uso de captura de imagem de atores reais para criar personagens digitalizados, uma inovação que contribuiu para seu impacto cultural (Eschner, 2017). Segundo Rokoko (2022), o primeiro Mortal Kombat, lançado em 1992 pela extinta Midway, foi o primeiro jogo de videogame com evidência a utilizar essa tecnologia.

Durante a quinta geração de consoles de videogames (1994-2000), o Mortal Kombat começou a explorar a criação de personagens e cenários totalmente em 3D, abandonando a captura de imagens 2D de atores reais, tal como feito nos três primeiros jogos. Entretanto, com o aumento do limite de polígonos possíveis de serem processados pelos *hardwares* da oitava geração (2012-2020), a NetherRealm Studios, atual produtora do Mortal Kombat, voltou a contratar atores, utilizando digitalização 3D de seus rostos e corpos para incrementar o realismo do jogo, tecnologia que vem sendo empregada desde 2016 pela empresa (Zulhusni, 2022).

Existe uma tendência, na indústria de jogos de luta, de uma supervalorização de brancos e asiáticos em detrimento de lutadores de outras etnias e mulheres. Isso se dá, em grande medida, pelo fato de as produtoras serem usualmente sitiadas nos Estados Unidos ou no Japão, países machistas historicamente imperialistas. Na Tabela 1, podemos verificar a representatividade das três maiores franquias desse estilo de jogos de videogame. Para montá-la, observamos as edições lançadas de cada franquia em cada período discriminado na primeira coluna, comparando a etnia dos lutadores selecionáveis durante o período. Por exemplo, a personagem Elena, de Street Fighter, é descrita no jogo como uma lutadora queniana preta, introduzida em 1997 como personagem selecionável em Street Fighter III, mas que ficou ausente de todos os lançamentos da série da década de 2000, retornando como personagem jogável apenas em 2014, em Ultra Street Fighter IV. Dessa forma, ela foi computada na década de 1990 na tabela abaixo, desconsiderada na década de 2000, e retorna nos números da década de 2010.

Tabela 1 – Representatividade nos jogos de luta

	Mortal Kombat	Street Fighter	Tekken
Lutadores pretos (1990-2000)	9,7%	9,8%	9,5%
Lutadores pretos (2001-2010)	8,0%	5,7%	8,5%
Lutadores pretos (2011-2020)	9,5%	8,2%	9,2%
Lutadores pardos (1990-2000)	4,8%	11,7%	0,0%
Lutadores pardos (2001-2010)	4,8%	17,1%	4,2%
Lutadores pardos (2011-2020)	4,7%	15,0%	7,8%
Lutadores indígenas (1990-2000)	2,4%	1,9%	4,7%
Lutadores indígenas (2001-2010)	1,6%	2,8%	2,1%
Lutadores indígenas (2011-2020)	3,1%	2,7%	3,9%
Lutadoras mulheres (1990-2000)	19,5%	25,4%	21,4%
Lutadoras mulheres (2001-2010)	20,9%	22,8%	27,6%
Lutadoras mulheres (2011-2020)	33,3%	31,5%	32,8%
Mulheres pretas, pardas e indígenas (1990-2000)	4,8%	1,9%	4,7%
Mulheres pretas, pardas e indígenas (2001-2010)	4,8%	0,0%	9,3%
Mulheres pretas, pardas e indígenas (2011-2020)	4,7%	6,8%	10,5%

Fonte: Elaboração do autor (2024).

Embora seja estadunidense, a fotografia de *Mortal Kombat* tende a priorizar o oriental. Ninjas, samurais, monges Shaolin, templos e deuses asiáticos sempre fizeram parte de seu universo. Contudo, isso é usualmente feito de forma caricaturada e orientalista (p. ex., tratar assassinos chineses e ninjas japoneses como sendo a mesma coisa, apresentar a divindade hindu Śiva como alienígena, ignorar que shaolins são monges celibatários e apresentar *onis* como análogos aos demônios cristãos). Além disso, *Mortal Kombat* diversas vezes recorre ao *whitewashing*. Mesmo personagens que foram criados originalmente como asiáticos tiveram momentos em que foram interpretados por atores brancos, conforme exemplificado pela Figura 1.

Figura 1 – Whitewashing do personagem Kuai LiangAtor asiático em *Mortal Kombat II*Ator branco em *Mortal Kombat 3*

Fonte: Midway (1993; 1995). Captura de jogo realizada pelo autor.

Das mitologias mundiais, a série Mortal Kombat possui deuses do xinto, do hinduísmo, da mitologia cananita e da mitologia grega, além de divindades inventadas. Os dois deuses japoneses retratados no jogo são Raiden e Fujin, além dos *onis*, um tipo de criatura do folclore japonês. Da mitologia cananita, Ašera (grafada como Ashrah) e Moloque (grafado como Moloch) aparecem no jogo, mas como demônios ao invés de deuses. Do hinduísmo, o deus másculo Śiva (grafado como Sheeva) foi transformado em uma mulher alienígena. E, da mitologia grega, aparecem os deuses Geras e Caronte. Ao presente estudo interessam os casos em que a produtora recorreu ao *whitewashing* desses personagens.

Raiden e Fujin

De acordo com os clássicos xintoístas (Ō, 2014 [712]; Ono, 2010 [720]), Raiden e Fujin são irmãos regentes do clima. Raiden é o deus dos trovões, retratado batendo tambores com martelos para criar estrondos e relâmpagos. Fujin é o deus da ventania, representado carregando um grande saco que usa para controlar e liberar as rajadas de vento. Tanto Raiden quanto Fujin são descritos como musculosos, com feições ferozes, simbolizando a força das tempestades. Usualmente Raiden é representado em cores quentes (vermelho, dourado), simbolizando a energia e fúria dos relâmpagos, enquanto Fujin é representado em tons neutros (verde, branco), associado com a natureza. E, evidentemente, como divindades japonesas, o fenótipo de suas iconografias é típico das pessoas que vivem no Japão.

Figura 2 – Estátuas de madeira de Raiden e Fujin, séc. XIII



Fonte: Acervo digital do templo Sanjūsangen-dō, Kyoto (2021).

Uma das iconografias mais antigas das duas divindades é o *Fūjin Raijin zu byōbu* (風神雷神図屏風), obra de arte clássica japonesa do período Edo (1603-1868). Pintada por Tawaraya Sotatsu, ela fornece uma visualização detalhada do aspecto visual das duas divindades dentro do contexto da própria cultura japonesa. Como o pintor utilizou folhas de ouro para o fundo do biombo, ele preferiu mudar a cor da pele de Raiden, de vermelha para branca, para destacá-lo. Entretanto, manteve a pele verde de Fujin, tal como usualmente encontrada nos templos xintoístas. A obra faz parte do acervo permanente do Museu Nacional de Kyoto.

Figura 3 – Fūjin Raijin zu byōbu, séc. XVII



Fonte: Tawaraya (16--).

Em *Mortal Kombat*, nenhum dos dois deuses foi representado como descrito pela mitologia japonesa. Analisando suas roupas, o Raiden do jogo tende a vestir branco e azul, e sempre utiliza um chapéu cônico de palha, item que nunca aparece, nem nos clássicos, nem nas iconografias modernas da divindade xintoísta. Embora esse tipo de chapéu possa ser utilizado por japoneses, ele é muito mais característico da Ásia continental, em especial do Vietnã (McElwee et al., 2022), da China (Lianhai, 2023) e das Filipinas (Tea, 2006). Vale lembrar que o chapéu cônico é um dos símbolos mais corriqueiros do orientalismo estadunidense, conforme demonstrado por Bow (2019) e Bowman (2020), utilizado pelos Estados Unidos para representar qualquer coisa que venha do leste da Ásia.

Com exceção do *Mortal Kombat* mais recente, lançado em 2023, todos os atores utilizados para digitalização de Raiden são brancos. Nos três primeiros jogos da série, Carlos Pesina serviu como modelo do personagem (Midway, 1992; 1993; 1996). Em *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*, quem interpretou o deus foi o ator estadunidense Michael Garvey (Midway, 1997a). Nos dois últimos jogos, em que a produtora voltou a utilizar atores para servir de base para os modelos 3D, o modelo do rosto do personagem foi o estadunidense branco Todd Dakins.

Figura 4 – Raiden em diferentes jogos da franquia Mortal Kombat



Fonte: Midway (1995; 1997b; 2002); NetherRealm Studios (2015; 2019). Captura de jogo realizada pelo autor.

Dos objetos sagrados, o Raiden do Mortal Kombat nunca foi retratado batendo tambores para gerar raios e trovões. Ao invés disso, ele solta raios pelas mãos. Ele também nunca foi retratado com malhos no jogo. Entretanto, em alguns poucos jogos da série, ele utiliza um martelo de guerra. O martelo na representação xinto de Raiden não é uma arma, mas um utensílio musical, utilizado em conjunto com seus tambores. O martelo de Raiden no jogo, porém, é utilizado como arma e é mais parecido com o martelo nórdico de Thor do que com algo japonês (Mortal Kombat Wiki, 2023).

Figura 5 – Martelo de Raiden em Mortal Kombat



Fonte: Midway (2004). Captura de jogo realizada pelo autor.

Sobre as roupas de Fujin no jogo, elas também não mantêm as cores originais da cultura japonesa. No Mortal Kombat, a tendência foi representar a divindade em cores escuras ao invés do branco e verde da sua versão original. Domina nas roupas do Fujin do jogo a cor preta, com detalhes em vermelho e azul petróleo. Além disso, ele tende a ser retratado com cabelos compridos trançados, uma característica mais típica dos personagens europeus relacionados com o vento do que das descrições xintoístas.

Figura 6 – Fujin em diferentes jogos da franquia Mortal Kombat

Fonte: Midway (1997b; 2006); NetherRealm Studios (2019; 2023a). Captura de jogo realizada pelo autor.

Diferente de Raiden, Fujin foi interpretado principalmente por atores mestiços, mas nunca por um ator japonês. Em sua primeira aparição, em *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*, o ator americano Anthony Marquez, de descendência filipina, interpretou o deus do vento (Midway, 1997a). A partir de *Mortal Kombat 11*, o australiano Andrew Moore, de descendência indonésia, é o seu modelo (NetherRealm Studio, 2019; 2023a). Apesar de terem contratado homens com ligação étnica com a Ásia, o produto final dos jogos tendeu a apresentar um fenótipo para o personagem mais próximo de uma pessoa caucasiana do que de um homem asiático, para manter a fraternidade entre Fujin e Raiden.

Figura 7 – Fenótipo branco nos rostos de Fujin e Raiden em Mortal Kombat

Fonte: NetherRealm Studios (2019). Captura de jogo realizada pelo autor.

O saco de vento, o principal utensílio do Fujin japonês, nunca foi utilizado no *Mortal Kombat*. No jogo, o mais comum é que o deus apareça empunhando uma balestra, arma de arco horizontal montada em um suporte que dispara flechas. Embora seja uma invenção

chinesa do século V AEC¹, a balestra se consagrou na Europa, sendo muito mais um símbolo da Europa do que da Ásia (Payne-Gallwey, 1995). Além disso, a relação entre o elemento Ar e o arco-e-flecha é algo mais típico das mitologias europeias (Chevalier, Gheerbrant, 1996), conforme observado nas figuras dos elfos, de Njörðr, Skadi, Arawn e de Ártemis.

Onis

Onis são criaturas do folclore japonês, frequentemente retratadas como aterrorizantes. Conhecidos por sua força sobre-humana e natureza imprevisível, são associados a coisas ruins, como doenças, cataclismos e punições infernais. Eles podem tanto ser os causadores como proteger as pessoas contra esses desastres, exercendo papel ambíguo. Suas origens podem ser encontradas nas antigas crenças xintoístas, tendo sido incorporados também ao budismo japonês, onde passaram a ser vistos mais como entidades malignas. Na cultura popular, onis aparecem em diversos contos, festivais e obras de arte. Além disso, no clássico *Mahura no sōshi* (摩訶不思議の草子) (Sei, 2007 [1002]) é dito que eles podem invadir os sonhos ou provocar visões.

As fontes históricas sobre a aparência dos onis sempre os descrevem de forma monstruosa. No *Ise monogatari* (伊勢物語) (Ariwara, 2010 [8??]), clássico do período Heian (794-1185), em um dos contos um oni ataca viajantes na floresta e é descrito como uma criatura de pele vermelha, com olhos brilhantes como brasas e um sorriso cruel. O *Konjaku monogatari shū* (今昔物語集), também do período Heian, inclui várias histórias mencionando *onis* e apresenta descrições mais detalhadas (Allen, Koriyama, Thronber, 2015). Nele, a pele deles sempre é colorida, variando entre azul, verde e vermelho. Eles são descritos com um ou mais chifres, possuem dentes afiados e garras, e tendem a usar peles de tigre como vestimenta, carregam grandes *kanabōs*, uma espécie de porrete.

O *Hyakki yagyō emaki* (百鬼夜行絵巻) (Tosa, 13??), uma obra criada durante o período Muromachi (1336-1575), possui várias pinturas de criaturas do folclore japonês. Esse trabalho é uma fonte clássica de descrições visuais dos *onis*, que estão desenhados com aparência humanoide, mas em escala maior e mais musculosos que os seres humanos. Sua pele é retratada em cores vibrantes incomuns, como vermelho, azul, verde ou preto, tornando-os facilmente distinguíveis. A obra também os apresenta com cabelos desgrenhados, rostos ameaçadores, bocas cheias de dentes, olhos grandes e, por vezes, chifres que variam em número e tamanho. O *kanabō* também é a arma frequentemente carregada pelos *onis*, e suas vestimentas são feitas de peles de animais, especialmente de tigre.

A forma como são representados e sua função na literatura xintoísta torna os *onis* mais próximos à figura europeia dos ogros do que dos demônios. É somente após a chegada do budismo no Japão que a luta dos *onis* contra os humanos evolui de embate físico, de bestas que querem comer os seres humanos, para batalhas espirituais entre o bem e o mal. O *Nihon ryōiki* (日本国現報善悪霊異記) (Kyōkai, 2013 [822]) é uma das primeiras obras budistas japonesas em que essa virada ocorre, descrevendo os *onis* não apenas como monstros famintos, mas como entidades malignas que enfrentam os monges e santos

1 Antes da Era Comum.

budistas, tentando desviá-los de seu caminho espiritual. A aparência física dos *onis*, entretanto, é em grande parte mantida no budismo: eles continuam sendo descritos com pele colorida (mais comumente o vermelho, mas também outras cores) e garras afiadas.

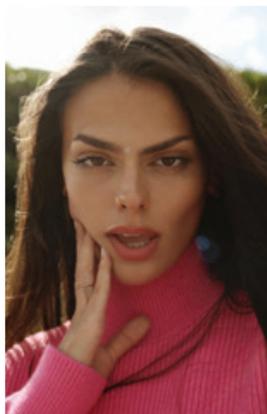
Figura 8 – Estátua gigante de um *oni* tradicional em Noboribetsu



Fonte: Rivka (2019).

Assim como ocorreu com os deuses Fujin e Raiden, nenhum *oni* foi interpretado por atores japoneses na franquia *Mortal Kombat*, sendo a maioria dos modelos escolhidos composta por pessoas brancas. A *oni* Sareena foi interpretada pela influenciadora digital Sin e pela artista marcial Lia Montelongo. A *oni* Kia foi interpretada por Kerri Hoskins, modelo branca estadunidense. Por muitos anos o *oni* Quan Chi, que possui nome chinês, foi interpretado pelo artista marcial branco Richard Divizio, tendo sido substituído recentemente pelo modelo Shahjehan Khan, de descendência árabe. Entretanto, em Hollywood, um ator branco foi novamente escolhido para interpretar o personagem nos cinemas.

Figura 9 – Atores brancos que interpretaram *onis* no *Mortal Kombat*



Sareena



Kia



Quan Chi (jogos)



Quan Chi (cinema)

Fonte: Sin (2020); Hoskins (2023); Divizio (2019); IMDb (2024).

O jogo também tende a dividir os *onis* em duas categorias: um grupo inferior, mais animalesco, bestial, e um grupo superior de poucos *onis* que adquirem alguma forma de autocontrole sobre as influências do inferno e passam a apresentar características humanas. No caso da personagem Sareena, isso é bastante evidente, visto que ela alterna entre as duas formas no jogo.

Figura 10 – As duas formas da *oni* Sareena em Mortal Kombat



Fonte: NetherRealm Studios (2023b). Captura de jogo realizada pelo autor.

Os *onis* da classe inferior tendem a ser parecidos com o que diz a iconografia japonesa clássica: peles coloridas, corpo musculoso de ogro, por vezes com clavas ou outras armas pesadas. Eles, entretanto, tendem a possuir nomes não japoneses. Desse grupo chama à atenção o personagem Moloch, sub-chefe do Mortal Kombat: Deadly Alliance, cujo nome é a forma inglesa de Moloque, da mitologia cananeia. Historicamente, a palavra “moloque” foi utilizada pelos judeus para englobar diversas divindades e práticas religiosas dos povos vizinhos aos israelitas, sem qualquer relação com a cultura japonesa. Na Bíblia, existem condenações explícitas aos rituais de Moloque (Lev. 18:21; 20:2-5; 2 Rs. 23:10; Jr. 32:35), o que indica materialmente sua demonização pelos judeus. Como no universo do Mortal Kombat demônios e *onis* são a mesma coisa – ambos são habitantes do inferno –, Moloch é descrito como pertencente à raça *oni*. Algo similar ocorreu com a deusa cananeia Ašera; trataremos do caso dela na próxima seção deste artigo.

Figura 11 – Onis monstruosos em diferentes jogos da franquia Mortal Kombat



Mortal Kombat:
Deadly Alliance

Mortal Kombat
Mobile

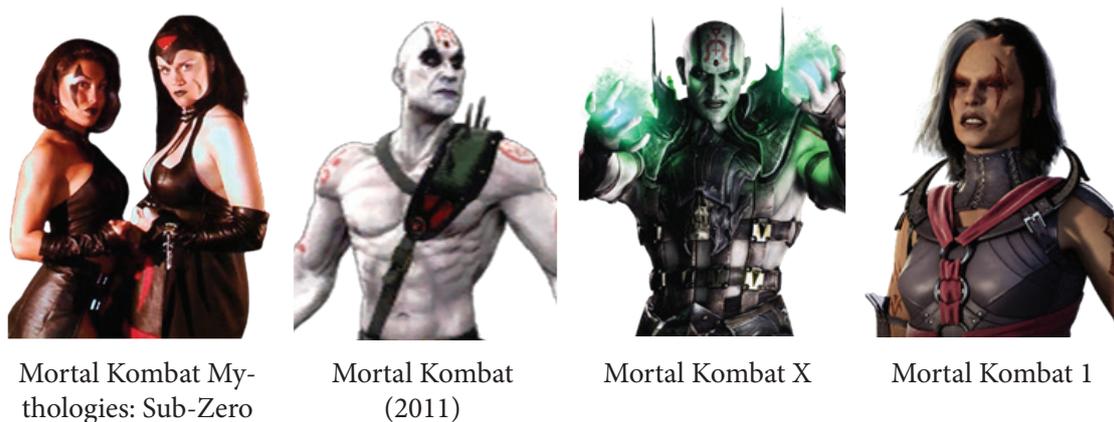
Mortal Kombat:
Armageddon

Mortal Kombat
(2011)

Fonte: Midway (2002; 2006); NetherRealm Studios (2011; 2015). Captura de jogo realizada pelo autor.

Já da classe dos *onis* superiores, os humanoides, quase todos são mulheres, com exceção de Quan Chi. A iconografia utilizada pelo Mortal Kombat para representar os *onis* desse grupo é típica do imaginário cristão para demônios modernos: maior tendência para personagens femininos do que masculinos, hipersexualização, vestes predominantemente pretas com detalhes vermelhos, maquiagem gótica e tatuagens. Nada da forma como esse grupo de *onis* mais humanizados é retratado pela franquia tem qualquer semelhança com a cultura japonesa.

Figura 12 – Onis superiores em diferentes jogos da franquia Mortal Kombat



Fonte: Midway (1997a); NetherRealm Studios (2011; 2015; 2023b). Captura de jogo realizada pelo autor.

Ašera

Embora pertencentes a mitologias distintas, a personagem Ashrah é descrita no Mortal Kombat como também pertencente à raça dos *onis*. Ainda que haja grande distância geográfica e temporal entre a deusa semita Ašera e as criaturas xintoístas, o orientalismo observado no jogo os coloca em uma mesma categoria, refletindo uma interpretação popular de uma cultura ocidental de maioria cristã: de que a deusa que foi combatida pelo judaísmo e os ogros xintoístas seriam iguais, ou seja, seriam todos eles demônios.

Ašera é a maior divindade feminina da mitologia cananeia, adorada até pelos hebreus antes do judaísmo ter evoluído para uma religião monoteísta. Segundo Lipiński (2005), ela era a deusa mais importante da Síria durante o segundo milênio AEC, mantendo adoradores até meados do primeiro milênio AEC no norte da Arábia, aonde seu culto se estendeu. De acordo com Cooper (2005), Ašera é apresentada nos textos mitológicos como esposa de El, sendo a deusa de mais alta hierarquia no panteão, motivo pelo qual às vezes é também chamada de Elat, a forma feminina de El. Segundo Lipiński (2005, pp. 589-590), Ašera era uma deusa solar, descrita nos textos de Ugarit como a mãe dos deuses, reforçando seu papel maternal e sua conexão com a fertilidade e a nutrição divina. Tanto Lipiński (2005, p. 590) quanto Cooper (2005, p. 1383) atestam que seu

principal epíteto era a “senhora que anda sobre o mar”, em alusão ao reflexo do sol nas águas do Mar Mediterrâneo durante o pôr-do-sol.

Iconograficamente, Cooper (2005, p. 1383) diz que Ašera é representada como parte de um par real, ao lado de El, estando em pé ou entronizada. Além disso, assim como El é usualmente relacionado ao leão – símbolo que depois foi adotado pela tribo de Judá e chega a ser mencionado na Bíblia (Gn. 49:9-10) –, a leoa também é um de seus símbolos. Como deusa-mãe, é comum suas imagens representarem-na com seios grandes, em alusão à amamentação. A respeito de cores, o rosa parece ser a cor mais comumente relacionada a ela. Na Bíblia, Ašera também é mencionada algumas vezes, com os textos falando de postes sagrados à deusa (Jz 6:25-26; 2Rs 17:10; 23:6-7). Considerando a passagem do Deuteronômio 16:21, “Não plantarás nenhuma árvore como poste sagrado”, tais postes podem dizer respeito a árvores consagradas à divindade. Apesar de a Bíblia condenar o culto a Ašera para favorecer a monolatria de Javé, não há nada em seus atributos ou iconografia que indique que ela fosse uma divindade má ou um demônio. Sua demonização só se deu após o período do exílio babilônico, quando houve uma crescente ênfase no monoteísmo estrito.

Figura 13 – Imagem votiva de Ašera em marfim, séc. IX AEC



Fonte: MET (2024).

No Mortal Kombat, o nome da personagem foi grafado como “Ashrah”, mais confortável aos nativos do inglês. Ela é descrita como uma *oni*, apesar de originalmente a deusa nada ter a ver com o xintoísmo ou a cultura japonesa. Sua representação na série é como uma mulher branca com olhos totalmente pretos, acentuando sua natureza demoníaca. Ela faz parte dos *onis* superiores, aqueles que possuem características humanas e autocontrole, e no Mortal Kombat 1, ela por vezes aparece com asas de anjo (NetherRealm Studios, 2023b). Ela possui cabelo escuro preso, muitas vezes usando um chapéu com um véu e sempre empunhando uma *cris*, um tipo de adaga típica do sudeste da Ásia, sem relação nem com os povos semíticos, nem com o Japão (Gardner, 1936). Seu traje é predominantemente branco, e em jogos mais antigos, sua roupa lembrava um quimono. Nunca houve menções ao sol, relações com a maternidade ou representações dela em cor-de-rosa no jogo.

Figura 14 – Ashrah em diferentes jogos da franquia Mortal Kombat



Fonte: Midway (2004); NetherRealm Studios (2023a; 2023b). Captura de jogo realizada pelo autor.

Assim como observado nas categorias anteriores, quem interpretou Ashrah no Mortal Kombat não foram mulheres de descendência semítica, tal como se esperaria de uma deusa cananeia, mas a modelo branca Dana Taylor e a atriz branca Susan Eisenberg.

Figura 15 – Atrizes brancas que interpretaram Ashrah em Mortal Kombat



Fonte: Ford Models (2024); IMDb (2024).

A personagem Ashrah também se destaca das outras *onis* do Mortal Kombat por suas roupas não serem constituídas majoritariamente por preto, mas pela cor oposta, o branco. Ashrah é uma demônia “ascendente”, apresentando na franquia uma mitologia oposta à dos demônios cristãos. Ao invés de ter sido um anjo que caiu do paraíso, ela nasceu como demônio e busca por purificação de sua alma para ascender do inferno.

A escolha pelo branco, nesse caso, é utilizada pela produtora para destacar sua natureza oposta à dos outros *onis* da série. Ela não gosta de ser um demônio, e deseja se libertar do inferno através de suas ações.

Discussões

Os exemplos mencionados mostram como a franquia de videogames Mortal Kombat incorpora preconceitos da cultura dos Estados Unidos. Esse problema também é observado em outras grandes franquias de videogames de luta, que adotam práticas similares. Desde 2012, no entanto, a NetherRealm Studio, por pressão da Warner Bros., atual dona da marca Mortal Kombat, tem se preocupado em corrigir descrições equivocadas de seus personagens. Enquanto a representação das mulheres tem seguido modelos anatomicamente mais realistas e compatíveis com suas profissões, evitando as cinturas impossíveis e os seios desproporcionalmente grandes do passado, a série ainda comete muitos erros em relação ao *whitewashing* e orientalismo, apesar de algumas melhorias ao longo das décadas.

Figura 16 – Exemplo da dessexualização de Sonya Blade ao longo dos anos



Mortal Kombat (2011)

Mortal Kombat X

Mortal Kombat 11

Fonte: NetherRealm Studios (2011; 2015; 2019). Captura de jogo realizada pelo autor.

Essas representações distorcidas refletem uma visão superficial e muitas vezes desrespeitosa das culturas asiáticas. A indústria de entretenimento dos Estados Unidos, ao produzir conteúdos que reforçam estereótipos, perpetua uma visão imperialista e etnocêntrica que marginaliza e desvaloriza culturas não ocidentais, classificando-as como se fossem, todas, a mesma coisa. A hegemonia cultural estadunidense na indústria de jogos de videogame é um veículo para a disseminação dessas visões distorcidas, consolidando o poder cultural do Ocidente sobre o Oriente. Mortal Kombat, ao invés de promover uma representação autêntica e respeitosa das culturas asiáticas, reforça ideias simplistas que contribuem para a manutenção de uma ordem global desigual.

A crítica ao orientalismo no jogo é, portanto, uma crítica aos Estados Unidos e à sua capacidade de moldar narrativas culturais de maneira a sustentar o *status quo* imperialista não apenas através da guerra, mas também utilizando a própria cultura produzida e por eles exportada ao resto do mundo.

Embora a franquia coloque em posição de destaque vários personagens asiáticos (Liu Kang, Kung Lao, Raiden, Fujin, Bi-Han, Kuai Liang etc.), os deuses baseados em divindades japonesas são retratados com características físicas e roupas que não correspondem às suas culturas. Raiden é frequentemente visto usando um chapéu cônico de palha, que é mais característico da Ásia continental do que do Japão, e seu modo de gerar raios – soltando-os pelas mãos – é uma adaptação ocidentalizada, semelhante aos super-heróis americanos, ao invés de utilizar tambores, como nas representações tradicionais japonesas. Além disso, o *whitewashing*, no qual personagens originalmente asiáticos são interpretados por atores brancos, é evidente ao longo das diversas instâncias do Mortal Kombat. Como o jogo faz parte da indústria do entretenimento estadunidense, na qual há essa tendência de embranquecer personagens de outras etnias, ele acaba por manter essa forma de apagamento da autenticidade cultural, reforçando a supremacia branca. Isso é ainda mais grave quando se atesta que são justamente os deuses asiáticos – que estão entre os lutadores mais fortes da franquia – os personagens que sofrem *whitewashing* pela série. Os humanos, como Shujinko e Kung Lao, mantêm-se asiáticos. Mas se o personagem começa a ter muita popularidade, como no caso de Sub-Zero, ele pode simplesmente retornar em um jogo futuro como sendo caucasiano, sem que haja qualquer explicação para a mudança de etnia do personagem.

Para além do *whitewashing*, o orientalismo fica explícito na representação de deuses e criaturas mitológicas de diferentes culturas. No caso dos *onis*, há uma simplificação e adaptação para que se encaixem em um imaginário de demônios muito mais próximo daquele da cultura cristã. Além disso, a adaptação dos deuses cananeus Moloque e Ašera em *onis* demonstra uma fusão inadequada e desrespeitosa de diferentes mitologias, simplificando complexas tradições religiosas em categorias demoníacas e malignas mais palatáveis para um público ocidental cristão. Também chama à atenção que os *onis* classificados no jogo como inferiores são aqueles que apresentam as características tradicionais do xintoísmo, enquanto os *onis* classificados como superiores estariam mais próximos da iconografia ocidental de demônios modernos, claramente estabelecendo uma hierarquia cultural na qual aquilo que possui características visuais asiáticas é inferior e mais bestial – logo, primitivo – do que aquilo que possui características ocidentais, mais “civilizado”.

Nesse sentido, a série Mortal Kombat pode ser considerada um exemplo material de orientalismo platônico. Ainda que o jogo celebre a fotografia asiática, as artes marciais, armas brancas e técnicas chinesas e japonesas, há uma representação simplista e exotizada que, em última análise, mantém a superioridade da cultura ocidental. O jogo frequentemente funde diferentes culturas de maneira inadequada, criando um “oriente” homogêneo e exotizado que serve apenas ao entretenimento ocidental, sem se configurar como uma celebração da cultura asiática. O caso de Quan Chi é emblemático aqui. A escolha de um ator paquistanês para representar um personagem japonês (*oni*) que tem nome chinês é um exemplo material de como o “Oriente” é entendido monoliticamente

pela produtora do jogo. Esse tipo de prática não apenas perpetua estereótipos como também reflete a visão eurocêntrica e imperialista da cultura pop estadunidense. O jogo, ao incorporar tais elementos de forma caricatural e imprecisa, tratando-os todos como equivalentes, evidencia os impactos do imperialismo na cultura popular.

Referencias

ALLEN, Bruce; KORIYAMA, Naoshi; THORNBUR, Karen Laura (Eds.). Japanese tales from times past: stories of fantasy and folklore from the Konjaku monogatari. North Clarendon: Tuttle, 2015.

AMIN, Samir. O desenvolvimento desigual: ensaio sobre as formações sociais do capitalismo periférico. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1973.

AMIN, Samir. Capitalism in the age of globalization: the management of contemporary society. London: Zed, 1997.

[ARIWARA no Narihira]. The Ise stories: Ise monogatari. Honolulu: University of Hawaii Press, 2010.

BOW, Leslie. Racist cute: Caricature, kawaii-style, and the Asian thing. *American Quarterly*, v. 71, n. 1, pp. 29-58, 2019.

BOWMAN, Paul. From chop suey to chop-socky: the construction of Chineseness in British television adverts. *Journalism, Media and Cultural Studies*, Cardiff, v. 15, pp. 1-29, 2020.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de símbolos. 9. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1996.

COOPER, Alan M. Canaanite religion: an overview. In: JONES, Lindsay (Ed.). *Encyclopedia of religion*. v. 3. Detroit: Thomson Gale, 2005, pp. 1380-1390.

DIVIZIO, Richard. Instagram, 31 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B112R8wDaD8/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

DOWIE-CHIN, Tianna; COWLEY, Matthew P. S.; WORLDS, Mario. Whitewashing through film: How educators can use critical race media literacy to analyze Hollywood's adaptation of Angie Thomas' *The Hate U Give*. *International Journal of Multicultural Education*, St. Davids, v. 22, n. 2, pp. 129-144, 2020.

ESCHNER, Kat. How Mortal Kombat changed video games. *Smithsonian Magazine*, Washington, 13 set. 2017. Disponível em: <<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/how-mortal-kombat-changed-video-games-180964835/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

FANON, Frantz. *Pele negra, máscaras brancas*. São Paulo: Ubu, 2020.

FORD MODELS. Dana Taylor, 2024. Disponível em: <<https://fordmodels.com/chicago/profile/dana-taylor/?board=women>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

GARDNER, Gerald B. *The Keris and other Malay weapons*. Singapore: Progressive, 1936.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere: Introdução ao estudo da filosofia; a filosofia de Benedetto Croce*. v. 1. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023a.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere: Os intelectuais, o princípio educativo, jornalismo*. v. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023b.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere: Maquiavel; Notas sobre o Estado e a política*. v. 3. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023c.

HOPLEY, Alex. *Mortal Kombat is the Best-selling fighting game franchise of all time*. GameReactor, Copenhagen, 22 maio 2023. Disponível em: <<https://www.gamereactor.eu/mortal-kombat-is-the-bestselling-fighting-game-franchise-of-all-time-1268413/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

HOSKINS, Kerri. Instagram, 1 mar. 2023. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CpQwjRwLMvA/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

IMDb. Internet Movie Database, 2024. Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 24 jun. 2024.

[KYŌKAI]. *Record of miraculous events in Japan: The Nihon ryoiki*. New York: Columbia University Press, 2013.

LÊNIN, V. *Imperialismo: fase superior do capitalismo*. 2. ed. São Paulo: Global, 1982.

LIANHAI, Wang. *Weaving and tying*. In: JUEMING, Hua; JINSONG, Li; LIANHAI, Wang (eds.). *Chinese handicrafts*. Berlim: Springer, 2023, pp. 693-755.

LIPÍŃSKI, Edward. *Athirat*. In: JONES, Lindsay (Ed.). *Encyclopedia of religion*. v. 1. Detroit: Thomson Gale, 2005, pp. 589-592.

McELWEE, Pamela; VU, Huong; VÓ, Gigan; LÊ, Dianne. *Patriotism, place, and provisioning: assessing cultural ecosystem services through longitudinal and historical studies in Vietnam*. *Ecology and Society*, [s.l.], v. 27, n. 1, [s.p.] 2022.

MET. *Horse frontlet carved in relief with a female figure flanked by lions*. Metropolitan Museum of Art, New York, 2024. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/325348>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

MIDWAY. *Mortal Kombat*. Chicago: Midway Games, 1992. Jogo eletrônico.

MIDWAY. *Mortal Kombat II*. Chicago: Midway Games, 1993. Jogo eletrônico.

MIDWAY. *Mortal Kombat 3*. Chicago: Midway Games, 1995. Jogo eletrônico.

MIDWAY. *Mortal Kombat Trilogy*. Chicago: Midway Games, 1996. Jogo eletrônico.

- MIDWAY. Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Chicago: Midway Games, 1997a. Jogo eletrônico.
- MIDWAY. Mortal Kombat 4. Chicago: Midway Games, 1997b. Jogo eletrônico.
- MIDWAY. Mortal Kombat: Deadly Alliance. Chicago: Midway Games, 2002. Jogo eletrônico.
- MIDWAY. Mortal Kombat: Deception. Chicago: Midway Games, 2004. Jogo eletrônico.
- MIDWAY. Mortal Kombat: Armageddon. Chicago: Midway Games, 2006. Jogo eletrônico.
- MORTAL KOMBAT WIKI. War Hammer. Mortal Kombat Wiki, 2023. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/War_Hammer>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat. Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011. Jogo eletrônico.
- NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat X. Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015. Jogo eletrônico.
- NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat 11. Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019. Jogo eletrônico.
- NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat: Onslaught. Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2023a. Jogo eletrônico.
- NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat 1. Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2023b. Jogo eletrônico.
- Õ, Yasumaro. The Kojiki: An account of ancient matters. New York: Columbia University Press, 2014.
- ONO, Yasumaro. Nihongi: Chronicles of Japan from the earliest time to A.D. 697. London: Routledge, 2010.
- PAYNE-GALLWEY, Ralph. The crossbow: Its military and sporting history, construction and use. Mineola: Dover, 1995.
- PECIAR, Paola Luciana Rodriguez; ZANINI, Maria Catarina Chitolina. Identidades estrangeiras na narrativa de uma telenovela brasileira: o processo de recepção de Caminhos das Índias. *Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, Santa Maria, v. 19, n. 39, pp. 219-237, 2020.
- RIVKA, Savannah. Giant oni statue at entrance to Noboribetsu Onsen in Japan, 19 jun. 2019. [Fotografia]. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giant_oni_statue_at_entrance_to_Noboribetsu_Onsen_in_Japan_\(75\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giant_oni_statue_at_entrance_to_Noboribetsu_Onsen_in_Japan_(75).jpg)>. Acesso em: 28 jun. 2024.

SEI Shonagon. *The pillow book*. London: Penguin, 2007.

SIN. Instagram, 1 set. 2020. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CEm6ctlhLcI/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

ROKOKO. How motion capture works in game development. Rokoko, Copenhagen, 1 set. 2022. Disponível em: <<https://www.rokoko.com/insights/motion-capture-in-video-games>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

TAWARAYA Sotatsu. *Fūjin Raijin zu byōbu*. Período Edo, século 17. Biombo, papel, fundo de ouro, pintura colorida, 154,5 cm x 169,8 cm. Museu Nacional de Kyoto, Kyoto.

TEA, Peggy. A postcolonial analysis of backpacking. *Annals of Tourism Research*, Amsterdam, v. 33, n. 1, pp. 109-131, 2006.

TOSA, Mitsunobu. *Hyakki yagyō emaki*. Século XVI. Museu Nacional de Tóquio, Tóquio.

WALBRIDGE, John. *The wisdom of the mystic East: Suhrawardī and Platonic Orientalism*. Albany: SUNY Press, 2001.

WU, Julia Mi Na. *Estado em criação: o nipo-brasileiro no audiovisual*. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

ZULHUSNI, Muhammad. The evolution of facial animation and facial motion capture. *Tech Wire Asia*, [s.l.], nov. 2022. Disponível em: <<https://techwireasia.com/11/2022/the-evolution-of-facial-animation-and-facial-motion-capture/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

Recebido em: 09/07/2024.

Aprovado em: 20/11/2024.

Conflito de interesses: Nenhum declarado.

Editor responsável: Patrícia R. Souza.