

Dossiê: História Digital: tecnologia e fazer historiográfico entre
teoria e prática

<http://doi.org/10.34019/2594-8296.2024.v30.42957>

**A lepra e a tarkat:
uma representação da doença e do doente no jogo eletrônico *Mortal Kombat*
1 (2023)**

*Leprosy and tarkat:
a representation of the disease and the patient in the electronic game *Mortal Kombat*
1 (2023)*

*Lepra y tarkat:
una representación de la enfermedad y el paciente en el juego electrónico *Mortal Kombat*
1 (2023)*

Leonardo Dallacqua de Carvalho*

<https://orcid.org/0000-0002-7893-3092>

RESUMO: Este estudo busca explorar, em perspectiva histórica, a representação de uma doença no jogo eletrônico *Mortal Kombat 1* (2023). No jogo, a fictícia doença “tarkat” pode ser associada à lepra (hanseníase). Tendo em mente a análise dos jogos eletrônicos como fonte histórica, alinhada à História das Ciências, especialmente no debate sobre as representações sociais das doenças, pretende-se examinar como a narrativa do personagem Baraka foi construída para abordar questões morais e físicas relacionadas à compreensão da doença e do doente na imaginação social. Quando o texto foca na História Pública, a relação entre doença e empatia aparece em discussões entre usuários em plataformas de redes sociais, como *Reddit* e *YouTube*. A seção final do texto propõe a transformação do personagem por meio de um enredo no qual a doença reimagina sua história no jogo. Assim, um personagem que anteriormente era visto com repulsa devido à sua deformidade física, ao ser reimaginada como vítima de uma doença degenerativa e fatal, provoca sensibilidade e uma reinterpretação de sua personalidade.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. doença como representação. História Pública. *Mortal Kombat 1*.

* Professor no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (PPGHIST-UEMA). Doutor em História pela Casa de Oswaldo Cruz – FIOCRUZ/RJ. Contato: leo.historiafiocruz@gmail.com.

ABSTRACT: This study seeks to explore, from a historical perspective, the representation of a disease in the electronic game *Mortal Kombat 1* (2023). In the game, the fictional “tarkat” disease can be associated with leprosy. Through an analysis of electronic games as a historical source, aligned with the History of Sciences, especially in the debate on the social representations of diseases, the aim is to examine how the narrative of the character Baraka was constructed to address moral and physical issues related to the understanding of the disease and the patient in social imagination. As the text focuses on Public History, the relationship between disease and empathy emerges in discussions among users on social media platforms such as *Reddit* and *YouTube*. The final section of the text proposes the transformation of the character through a plot in which the disease reimagines its story in the game. Thus, a character who was previously viewed with repulsion due to their physical deformity, when reimagined as a victim of a degenerative and fatal disease, elicits sensitivity and a reinterpretation of their personality.

Keywords: Electronic games. disease as representation. Public History. *Mortal Kombat 1*

RESUMEN: Este estudio busca explorar, desde una perspectiva histórica, la representación de una enfermedad en el juego electrónico *Mortal Kombat 1* (2023). En el juego, la enfermedad ficticia “tarkat” puede estar asociada con la lepra. Teniendo presente el análisis de los juegos electrónicos como fuente histórica, alineado con la Historia de las Ciencias, especialmente en el debate sobre las representaciones sociales de las enfermedades, pretendemos examinar cómo se construyó la narrativa del personaje Baraka para abordar cuestiones morales y físicas. relacionados con la comprensión de la enfermedad y del paciente en el imaginario social. Cuando el texto se centra en la Historia Pública, la relación entre enfermedad y empatía aparece en discusiones entre usuarios en plataformas de redes sociales, como *Reddit* y *YouTube*. El último apartado del texto propone la transformación del personaje a través de una trama en la que la enfermedad reimagina su historia en el juego. Así, un personaje que antes era visto con repulsión por su deformidad física, cuando se reimagina como víctima de una enfermedad degenerativa y mortal, provoca sensibilidad y una reinterpretación de su personalidad.

Palabras clave: Juegos electrónicos. enfermedad como representación. Historia Pública. *Mortal Kombat 1*

Como citar este artigo:

Carvalho, Leonardo Dallacqua de. “A lepra e a tarkat: uma representação da doença e do doente no jogo eletrônico *Mortal Kombat 1* (2023)”. *Locus: Revista de História*, 30, n. 1 (2024): 36-62.

Li Mei: A lei exige que os infectados sejam isolados.

Baraka: Ela exige que sejamos tratados como monstros?

(Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023])

Como estabelecer a relação entre uma doença fictícia, originada no interior de uma linguagem computacional, e a experiência social ou individual de uma doença real, como a lepra? Este foi um dos principais desafios que o presente texto impôs à sua viabilidade. A resposta não é nova. Charles Rosemberg (1989) explica que o interesse na experiência das doenças é um domínio interdisciplinar, sendo uma preocupação particular da História Social. Aqui, o historiador assume o papel delineado por Rosemberg ao considerar as doenças como dispositivos de amostragem multidimensionais e analisar a relação entre pensamento social e estrutura social (Rosemberg 1989, 14). O autor estimula, ainda no final da década de 1980, uma agenda de pesquisas futuras para entender a experiência individual da doença em relação às temporalidades, a influência da cultura nas definições de doença, bem como o impacto da doença na formação da cultura (Rosemberg 1989, 14). Dado que esse enquadramento social das doenças não é desprovido de valores, parece apropriado desenvolver essa agenda em consonância com artefatos culturais como videogames e jogos eletrônicos.

A historiadora Dilene Raimundo do Nascimento, ao abordar a doença como objeto da História, ressalta a importância da representação social das doenças para o ofício do historiador. Entre suas lições metodológicas, ela considera as narrativas literárias e científicas como cruciais para evidenciar a complexidade cultural das representações sobre a doença na sociedade, especialmente ao interpretar e contrapor as alegorias nos discursos (Nascimento 2005, 42-43). Ao revisar diferentes autores que adotaram esse modelo de análise¹, a autora sustenta que as abordagens que incorporam o enfoque cultural, representações, crenças e símbolos são essenciais para observar o fenômeno patológico como um fenômeno social. No trecho a seguir, Dilene Nascimento argumenta sobre a importância das representações, aliadas ao discurso de novas modalidades de fontes, para que o historiador explore e compreenda essa dimensão social das doenças:

Uma investigação no campo da história de doenças, centrada na sua representação social, isto é, nas visões que os homens produzem de seus males, inclusive as fantásticas, pode trazer alguns problemas, uma vez que o pesquisador estará lidando com símbolos — pois representar é sempre lidar com símbolos. A dificuldade reside precisamente na interpretação, no risco de ser superficial ou confinar-se às aparências. Todavia, a dificuldade nessa interpretação pode ser menor na medida em que se tem consciência de que as coisas são sempre representadas, mas de forma diferenciada, isto é, a partir da diversidade e complexidade nas inter-relações das representações com o real (Nascimento 2005, 40).

Este debate, entretanto, tem estabelecido um consenso entre os historiadores nas últimas décadas. A complexidade se intensifica quando estabelecemos uma conexão com um artefato cultural

¹ A autora menciona os seguintes estudos: McNeill, 1976; Sendrail, 1980; Bertolli, 1992; Delaporte, 1990; Armus, 1995; Cueto, 1997; Brandt, 1985; Carrara, de 1996; Tronca, 2000; e Herzlich & Pierret, 1984 (Nascimento 2005, 36).

que possui a estética dos jogos eletrônicos. Em outras palavras, os videogames e, por extensão, os jogos eletrônicos, possuem códigos próprios que precisam ser considerados para uma análise eficiente. Esses artefatos culturais não apenas envolvem a produção humana de seus códigos, mas também ações humanas necessárias para completar suas representações - neste contexto, me refiro à interatividade e às representações processuais. Os jogos eletrônicos conservam regras específicas dentro de um conjunto predefinido de programação e prática de programação. A “retórica processual”, destacada pelo pesquisador Ian Bogost, auxilia na compreensão de como a persuasão é alcançada ao definir certas intencionalidades nos jogos a partir dessa linguagem. Assim, este autor define,

No entanto, o significado nos videogames não é construído por meio de uma recriação do mundo, mas sim por meio da modelagem seletiva de elementos apropriados desse mundo. A representação procedural modela apenas algum subconjunto de um sistema de origem, a fim de chamar a atenção para essa parte como o objeto da representação (Bogost 2007, 46).

Com base nessa orientação metodológica, passo a analisar o jogo eletrônico *Mortal Kombat 1* com o propósito de observar como ele representa uma doença fictícia, abrangendo seu quadro clínico e aspectos sociais, e comparando-a com uma doença real, a lepra, que possivelmente serviu como inspiração. Da mesma forma, examino como os “jogadores casuais” interpretaram o contexto da doença por meio do personagem Baraka.

Em relação à História Pública, tornou-se clássica a interpretação da historiadora britânica Jill Liddington, que aproxima a História Pública à maneira como compreendemos nosso sentido de passado e os significados da memória. Nesse sentido, no que tange aos jogos digitais, é possível aproximar a ideia da autora ao entender a História pública como “[...] a apresentação popular do passado para um leque de audiências - por meio de museus e patrimônios históricos, filme, ficção histórica” (Liddington 2011, 34).

Na historiografia brasileira, esforços como os de Juniele Rabêlo Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai, na coletânea *Introdução à História Pública* (2011), expandem a consciência multidisciplinar da História Pública nas representações do passado. Não por acaso, alertam para a compreensão dos novos públicos e suas formas de comunicação interativa, nas quais os jogos digitais trazem suas contribuições.

Os jogos digitais estão conectados à História Pública em diferentes aspectos. A informação tecida nas redes sociais, especialmente com o avanço da *web 2.0*, revelou como a memória, as representações e as compreensões do passado podem ser discutidas e rediscutidas. No caso dos jogos eletrônicos, as discussões sobre a História, não necessariamente conectadas à história acadêmica, aparecem como narrativas do passado. O ensaio de Sara Albieri, História Pública e Consciência Histórica, não perde de vista que “É preciso agir em favor da continuidade e da

multiplicação dos meios que põem em comunicação os vários modos de história, tanto na academia quanto na cultura comum” (Albieri 2011, 28). A autora oferece argumentos que permitem enquadrar os jogos eletrônicos como um meio de expandir as narrativas vigentes na cultura popular e suas representações sobre o passado:

Outro aspecto da educação histórica está associado à divulgação científica da história por meio de documentários, filmes de caráter histórico, livros romanceados com pano de fundo histórico, histórias em quadrinhos ambientadas historicamente. São outras tantas formas de publicação da história presentes na cultura comum, que por vezes merecem reflexão aos conteúdos históricos que veiculam (Albieri 2011, 21).

Para aderir às variadas formas de publicação da história presentes na cultura comum, conforme proposto por Sara Albieri, é possível aproximar o argumento de Anita Lucchesi e Bruno Leal de Carvalho (2016), que entendem o digital como uma ampliação dos contextos socioculturais em relação ao conhecimento histórico. Os indivíduos que interagem com esses artefatos culturais também são produtores de memórias, expressões artísticas e outras formas de manifestações que estão vinculadas ao passado.

Essa conexão entre os jogos digitais e o potencial que estes têm de estabelecer uma crítica do passado, reconhecendo a importância da História Pública, foi abordada pelo estadunidense Jeremiah McCall (2019, 30). Ele destaca, do ponto de vista do Ensino de História, como educandos e professores podem observar de que maneira os jogos eletrônicos distorcem ou são eficazes ao pensar diferentes passados. Como mencionei em outro trabalho:

A história pública fornece um quadro que vai além dos limites da história acadêmica e do monopólio narrativo do historiador, permitindo uma compreensão mais ampla da relação entre história e jogos eletrônicos. Ela desafia o historiador a reconhecer as diversas maneiras pelas quais a história é construída e destaca que ignorar essas formas pode limitar o alcance do trabalho público do historiador (Carvalho 2024, 164).

A era digital, especialmente no mundo da conectividade das redes sociais, redefiniu nossa compreensão sobre o público que consome a História, tornando difícil uma quantificação. Diante a ampla audiência da *internet*, dos videogames e dos jogos eletrônicos, o historiador Jurandir Malerba reconhece o potencial das novas tecnologias e questiona a necessidade de uma prática historiográfica que estabeleça novos objetivos, métodos e formas narrativas (Malerba 2017, 142). Por essa razão, o autor destaca que é função do historiador permanecer atento às formas de acesso ao passado por um público não especializado/leigo.

Na minha análise, o público não especializado é composto por jogadores casuais que interagiram com uma narrativa fictícia que propõe um enredo centrado na representação social da doença. Dessa forma, o jogador casual interpreta e expressa publicamente suas emoções e sua consciência histórica ao estabelecer conexões com doenças reais, em especial, a lepra. Como Malerba afirma em outro texto, análises como essa, que exploram uma história popular/pública

veiculada por meio de diferentes mídias, constituem “[...] um campo fundamental e permanente de reflexão a exigir a atenção permanente dos historiadores acadêmicos” (Malerba 2014, 43).

***Mortal Kombat* em três décadas**

A franquia de jogos eletrônicos *Mortal Kombat* estreou em 1992. Desenvolvido e publicado pela editora *Midway*, *Mortal Kombat* (1992) foi idealizado pelo programador Ed Boon e o designer gráfico John Tobias. A proposta era criar um jogo de luta no estilo de fantasia científica, visando rivalizar com outro *game* de sucesso no mercado, *Street Fighter II* (1991). Trinta anos depois, *Mortal Kombat* conta com 12 jogos principais e várias adaptações derivadas da temática. Do ponto de vista econômico, a franquia vendeu cerca de 79 milhões de cópias, gerando um faturamento de aproximadamente 5 bilhões de dólares (Ribas 2023). Além disso, o título expandiu-se para a indústria de brinquedos, quadrinhos, cinema (*Mortal Kombat* [1995], *Mortal Kombat*, *A Aniquilação* [1997] e *Mortal Kombat* [2021]) e televisão (*Mortal Kombat: A conquista* [1998]).

O que torna *Mortal Kombat* único em relação a outros jogos eletrônicos do gênero de luta, como *Street Fighter*, *Tekken*, *Soul Calibur*, *The King of Fighters*, *Dragon Ball Fighter Z*, *Super Smash Bros*, *Skullgirls* ou *Marvel Vs Capcom*, é sua proposta de violência extrema e explícita. Com muito sangue jorrando durante as lutas, o jogo permite que, ao vencer um adversário, o jogador execute uma série de comandos que, se bem-sucedido, realizará o conceito nomeado de “*Fatality*”. Fatalidade, como sugere, consiste em uma cena final na qual o jogador vencedor assassina cruelmente seu adversário – como arrancar sua cabeça com a coluna vertebral exposta ou seu coração, ainda pulsando, com as mãos.

O impacto de *Mortal Kombat* na cultura e na sociedade mobilizou forças políticas para restringir seu conteúdo. Na década de 1990, Joe Biden, atual presidente dos Estados Unidos e então senador, juntamente com outros senadores como Bob Keeshan e Joseph Lieberman, lideraram uma campanha para censurar jogos eletrônicos violentos, alegando que estes eram responsáveis pela violência no país. Esse debate, no qual *Mortal Kombat* desempenhou um papel central, resultou na implementação de classificações etárias para jogos eletrônicos (Woodcock 2020, 62; Church 2022, 72). *Mortal Kombat* também foi proibido em países como Alemanha, pela agência alemã de vigilância da mídia juvenil, devido ao seu teor violento (Donovan 2010). Curiosamente, o sistema de classificação não reduziu o desenvolvimento de jogos violentos. Pelo contrário, como relata Donovan, “As vendas de *Mortal Kombat* e *Night Trap* dispararam durante as audiências” (Donovan 2010).

Seja do ponto de vista econômico, político ou cultural, os jogos eletrônicos são artefatos culturais que demandam a atenção dos historiadores. São fontes históricas que proporcionam uma

interpretação da sociedade pelos seus autores-programadores-editoras, e sua produção não está desvinculada de diversas questões humanas. Considerar os jogos eletrônicos apenas como entretenimento é negligenciar a potencialidade de uma fonte histórica tão rica quanto a literatura ou o cinema.

O debate sobre se os jogos, eletrônicos ou não, são caminhos viáveis para pesquisas nas ciências humanas é antiquado. Brian Sutton-Smith e Elliott Avedon (1971, 2), no início da década de 1970, abordavam os jogos como fenômenos culturais autênticos, com espaço para serem considerados como representações de comportamentos sociais e psicológicos distintos, ou mesmo modelos conceituais para refletir acerca do comportamento humano. Esses autores percebiam os jogos na esfera multidimensional, dotados de variados sentidos culturais aos quais eram aplicados e suscetíveis. O teórico dinamarquês Jesper Juul (2001b) recorda que à época dessa coletânea, os jogos de computadores ainda não eram tão populares. Desse modo, reconhece que coletâneas como a de Avedon e Sutton-Smith tendem a organizar o campo, especialmente, como no presente texto, no âmbito dos jogos eletrônicos, constituindo uma terceira onda de pesquisas sobre jogos.

Qualquer historiador atento à noção de artefato cultural pode compreender a relevância dos jogos, em diferentes formatos, a partir de clássicos da historiografia, como o *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2000). Em essência, o objetivo não consiste em sintetizar as potencialidades dos jogos eletrônicos como fonte. De outro modo, é crucial transcender esse debate, conforme salientado por Espen Aarseth (2003); do contrário, ficaremos perpetuamente no estágio introdutório dos estudos de jogos eletrônicos para o ofício do historiador. Por isso, a proposta busca abordar discussões que englobam a História das Ciências, os jogos eletrônicos e a História Pública.

Na fantasia de *Mortal Kombat*, o universo está fragmentado em seis reinos: Earthrealm (Plano Terreno), Chaosrealm (Reino do Caos), Edenia, Orderrealm/Seido (Reino da Ordem), Netherrealm (Submundo) e Outworld (Exoterra). A conquista entre esses reinos ocorre por meio de um torneio de artes marciais conhecido como “Mortal Kombat”. O reino desafiante que triunfar em dez combates consecutivos contra o reino desafiado, ao longo de dez gerações, conquista o direito de subjugar e integrar o reino derrotado ao seu próprio território.

John Tobias, um dos cocriadores do jogo, idealizou uma trama que entrelaça fragmentos da mitologia chinesa com elementos característicos dos filmes de artes marciais (Church 2022, 19). No entanto, não conseguiu evitar o uso de uma linguagem que abusa dos estereótipos culturais e da sexualização de personagens femininas. Apesar de *Mortal Kombat* apresentar diversas lutadoras poderosas, a sexualização persistiu por meio das vestimentas ao longo da evolução do

jogo. Em uma entrevista ao conceituado site “mortalkombatonline.com”², Tobias expressou arrependimento pela abordagem adotada e esclareceu sua posição: “Não tenho nenhum problema em me desculpar por isso. O único consolo que posso oferecer é que ambos os personagens tinham arquétipos femininos muito fortes e atípicos... e pelo menos poderiam chutar seus colegas masculinos” (Tobias 2012).

Durante os trinta anos de *Mortal Kombat*, a história dos personagens foi constantemente modificada, resultando em confusões e lacunas na narrativa. A análise de *Mortal Kombat 1* se justifica devido à mudança de enredo e história dos personagens, sendo considerado o *reboot* mais drástico da franquia, superando o de *Mortal Kombat* (2011)³. Em termos gerais, os jogos do gênero de luta costumam apresentar narrativas genéricas, o que, em certa medida, explica a escassez de estudos relacionados ao *game* para além das questões da violência extrema ou da estética cinematográfica. Como apontado por David Church (2022, 25), a escolha dos personagens pelos jogadores é mais influenciada pelas habilidades de luta do que por qualquer aspecto narrativo.

Em *Mortal Kombat 1*, as narrativas dos lutadores foram reiniciadas e enriquecidas, explorando temas como saúde, racismo, gênero, espoliação, golpe de Estado, e diversos outros contextos que estão em sintonia com o mundo real. A inclusão em relação ao capacitismo foi uma preocupação dos desenvolvedores do *game*. Por essa razão, foi desenvolvido um “sensor de proximidade”, uma espécie de “bip”, permitindo que os jogadores identifiquem o local em que estão no cenário da luta e a distância em relação ao oponente. Além disso, os famosos “*fatality*” contam com narração, de forma relativamente suave, para aprimorar a acessibilidade. Não à toa, *Mortal Kombat 1* recebeu a indicação para a premiação na categoria “Inovação em acessibilidade”, no prestigioso prêmio *The Game Awards* (2023)⁴. Tais demandas sociais têm impulsionado a criação e repaginação de diferentes jogos eletrônicos.

Essa abordagem tem se tornado cada vez mais comum, embora não seja totalmente inovadora, pois “Um número crescente de jogos - incluindo *Gone Home*, *The Last of Us* e *Papers, Please* – começaram a abordar a questão ética e temas mais maduros” (Woodcock 2020, 68). De fato, é impossível dissociar a história dos videogames e jogos eletrônicos de discussões relacionadas a estereótipos, racismo e questões de gênero (Cassel e Jenkins, 1998).

Minha análise concentra-se em Baraka, um personagem com uma aparência monstruosa que, em versões anteriores, era retratado como membro de uma raça de mutantes nômades chamada tarkatâneos. No *reboot* de 2023, Baraka é apresentado como um doente de tarkat que lidera

² www.mortalkombatonline.com está na *web* desde 1998.

³ Popularizado como *Mortal Kombat 9*.

⁴ <https://thegameawards.com/nominees/innovation-in-accessibility> (Acesso em 17 de novembro de 2023).

uma colônia de outros enfermos em busca de dignidade como indivíduos. Meu objetivo é destacar como os desenvolvedores da narrativa lidam com a doença, observando a possibilidade de relacioná-la a uma doença real, como a lepra. Também destaco conceitos de persuasão para se pensar jogos eletrônicos como “retórica da empatia” ou mesmo as “retóricas processuais”. A próxima seção abordará a evolução da narrativa do personagem ao longo de três décadas da franquia, preparando o terreno para a análise, na última parte do texto, da representação social da doença e do debate público sobre o personagem.

Uma vez que as narrativas dos primeiros jogos de *Mortal Kombat* eram limitadas, o material paratextual extra, derivado de histórias em quadrinhos, guias de estratégias e os intratextos, nas breves biografias dentro do jogo, oferecem uma alternativa para traçar o histórico de desenvolvimento dos personagens. Do material paratextual utilizei como fonte seis edições da revista *Sangue e Trovão* (1994), a revista *Mortal Kombat Especial: Baraka* (1996), assim como biografias e diálogos intratextuais de jogos específicos da saga: *Mortal Kombat II* (1993), *Mortal Kombat Gold* (1999), *Mortal Kombat: Deception* (2004), *Mortal Kombat: Armageddon* (2006), *Mortal Kombat vs. DC Universe* (2008), *Mortal Kombat* (2011), *Mortal Kombat 1* (2023). Ademais, realizei um levantamento de comentários de jogadores casuais das plataformas *Youtube* e *Reddit* com a finalidade de observar suas impressões sobre a doença, o personagem, a empatia e possíveis aproximações históricas com a lepra.

Baraka: o monstro cruel de *Mortal Kombat*

Desde o primeiro jogo da franquia, a proposta de *gameplay* de *Mortal Kombat* era bastante simples. Os jogadores enfrentavam uma sequência de personagens, escalando uma torre de progresso até alcançar o ponto mais alto, onde encontrariam o subchefe e o chefe. Na torre do *Mortal Kombat II* (1993) os jogadores se deparavam pela primeira vez com Baraka, um humanoide com presas gigantes, deformações na pele e lâminas afiadas saindo de seus braços. A batalha ocorre no cenário conhecido como “*The Dead Pool*” (Piscina da Morte), um ambiente que lembrava um esgoto ou calabouço, repleto de correntes com ganchos de açougue pendurados no teto e uma piscina de ácido mortal ao redor. O cenário perfeito para a morada de uma besta.

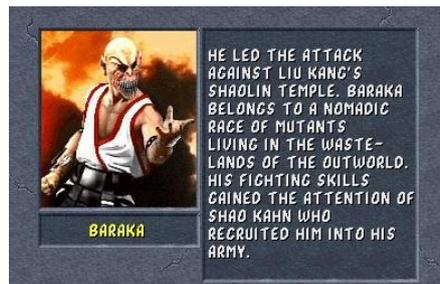


Figura 1 — Descrição de Baraka em *Mortal Kombat II* (1993)

Baraka é apresentado como um guerreiro habilidoso de uma raça nômade que residia nas terras devastadas de *Outworld* (*Exoterra*). Graças às suas destrezas de combate, ele foi liderado pelo vilão Shao Kahn e encarregado de atacar o Templo Shaolin, local de origem do protagonista Liu Kang. É importante notar que, até antes de *Mortal Kombat 1*, como veremos, a descrição de Baraka o apresentava não como um doente, mas como membro de uma raça nômade sanguinária.

Para descobrir o desfecho de Baraka, o jogador precisa selecioná-lo como personagem e concluir a torre de progresso, derrotando os subchefes Shang-Tsung, o shokan Kintaro e o chefe final, Shao Kahn. Ao superar esse trio, o *ending*⁵ de Baraka é revelado: anteriormente aliado de Shao Kahn, ele é tomado por uma fúria de ataques violentos devido às suas ações imprevisíveis. Baraka derrota tanto os guerreiros da Terra quanto seus superiores. Após vencer o vilão, a raça de mutantes liderada por Baraka se rebela contra as tropas espalhadas de Kahn, assumindo o controle de *Outworld*, com as regras agora proclamadas pelo recém-coroadado Rei Baraka.

Como se pode observar, *Mortal Kombat II* fornecia poucas informações sobre suas personagens, deixando aos jogadores a tarefa de imaginar quaisquer características adicionais. Baraka não fez parte da sequência da franquia, *Mortal Kombat III* (1995), e sua atualização *Ultimate Mortal Kombat III* (1995). Sua reintrodução ocorreu na segunda atualização de *Mortal Kombat III*, intitulada de *Mortal Kombat Trilogy* (1996). Nesta versão, ele é apresentado como um poderoso aliado do antagonista Shao Kahn. Seu *ending* é mais discreto em comparação com *Mortal Kombat II* (1993). Na cena final, Baraka ataca um Shao Kahn enfraquecido, mas, temendo represálias, foge de volta para as ruínas nômades de seu povo.

Com poucas informações *ingame*, a franquia *Mortal Kombat* expandiu-se para os quadrinhos em duas versões principais. Uma delas, canônica, foi editada Midway, intitulada de *Collector's Edition Comic Book* (1993), que contou com a redação e arte de um dos criadores de *Mortal Kombat*, o designer gráfico John Tobias. A outra série foi uma (re)imaginação de *Mortal Kombat* em quadrinhos

⁵ Cada personagem tem uma história revelada dos acontecimentos após derrotar o chefe final do jogo.

publicada pela editora americana *Malibu Comics*⁶, com sede na Califórnia. A série de quadrinhos da *Malibu Comics* é praticamente toda escrita pelo roteirista Charles Marshall.

Na edição da *Midway* (1993), Baraka desempenha um papel discreto na trama, atuando como guerreiro-servo de Shao Kahn. Por sua vez, a *Malibu Comics*, com liberdade criativa na história, ofereceu novos desenvolvimentos a alguns personagens, como na série de seis volumes *Sangue e Trovão* (1994). A editora estadunidense também dedicou algumas edições a personagens específicos, incluindo o Baraka.

No Brasil, as edições de *Mortal Kombat* da *Malibu Comics* eram editadas e distribuídas pela *Editora Escala*, fundada em 1992, de propriedade do empresário Hercílio de Lourenzi. A *Editora Escala* foi responsável por diversas outras edições em português da franquia: *Mortal Kombat: Sangue e Trovão* (6 volumes - 1994), *Mortal Kombat Goro: O príncipe das Trevas* (3 volumes - 1994), *Mortal Kombat – Edição Torneio* (1995), *Mortal Kombat: Battlewave* (4 volumes – 1995), *Mortal Kombat: U.S. Special Forces* (2 volumes - 1995) e *MORTAL KOMBAT II: Revista Oficial de Colecionador* (4 volumes – 1995). Adicionalmente, houve uma sequência de números especiais focados em personagens específicos: *Mortal Kombat Special: Raiden e Kano* (2 volumes - 1995), *Mortal Kombat Special: Kitana e Mileena* (1996), *Mortal Kombat Special: Kung Lao* (1996) e *Mortal Kombat Special: Baraka* (1996).

Para a análise em questão, destaco dois materiais: o primeiro volume de *MORTAL KOMBAT II: Revista Oficial de Colecionador* (1995) e a edição *Mortal Kombat Special: Baraka* (1996). A primeira revista fornece informações sobre a produção do jogo, entrevistas com os criadores, curiosidades e dicas de jogabilidade. Baraka é apresentado como um “nômade de outro mundo”, um “maníaco” e um “horrível mutante”, notável por sua monstruosidade. A característica mais marcante de Baraka é sua animalidade, a ponto de ele não ser capaz de falar, apenas emitir grunhidos.

Na edição *Mortal Kombat Special: Baraka* (1996) houve uma tentativa de conferir ao personagem algum protagonismo, distanciando-o da simples condição de vassalo de Shao Kahn. Na narrativa elaborada por Charles Marshall, a raça de Baraka é caracterizada pela perseguição dos soldados de Shao Kahn. Na perspectiva de Marshall, Baraka assume a posição de líder da sua raça (tarkatâneos), sendo considerado o mutante mais forte, selvagem e sanguinário. Ele demonstra racionalidade ao decidir com quem faz alianças, seja com o maligno Shao Kahn ou mesmo com os guerreiros do plano terreno, como Kitana, Kung Lao e Sub-Zero. No enredo, a raça de Baraka está sendo dizimada, e a ele cabe a proteção de uma criança tarkatânea chamada Nania, destinada a

⁶ Foi vendida para a *Marvel Comics* em 1994 (Ver: <https://www.deseret.com/1994/11/16/19142815/marvel-entertainment-buys-up-malibu-comics> (Acesso em 14 de outubro de 2023)).

influenciar o futuro de *Outworld*. Apesar da interpretação bestial, Baraka foi concebido por Marshall como um protetor de seu povo, com um certo senso de honra.

A próxima aparição de Baraka em jogos eletrônicos ocorreu em *Mortal Kombat Gold* (1999)⁷, exclusivo para o videogame *Dreamcast*. Sua representação mantém a essência de um nômade que percorre vários reinos, mas, desta vez, ele se alia a outro vilão para subjugar seus inimigos, o feiticeiro Quan Chi. O *ending* de Baraka não é triunfante, mas trágico. Ao vencer seus inimigos em cooperação com Quan Chi, não resta mais nenhum reino para governar, pois todos estão mortos. Enfurecido, Baraka ataca Quan Chi. Para a sua surpresa, tratava-se de uma réplica do feiticeiro. O verdadeiro Quan Chi, observando o desdobrar da cena, aparece por trás de Baraka e o explode em pedaços. Novamente, a narrativa de Baraka é sombria, caracterizada por seus impulsos vingativos e pela monstruosidade.

Em 2004, a *Midway* lançou *Mortal Kombat: Deception*. Após a ausência no jogo anterior, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* (2002), Baraka retorna caracterizado como um tarkatâneo, parte de uma raça selvagem de guerreiros nômades. Como novidade no enredo, sua raça foi forjada a partir de habitantes de *Outworld* e demônios do submundo, com o objetivo claro de matar e conquistar. O *ending* de Baraka em *Mortal Kombat: Deception*, mais uma vez, não é notável. Se resume à busca por matar Mileena, responsável por envenenar seu exército de tarkatâneos.

A sequência da franquia continua com *Mortal Kombat: Armageddon* (2006). Em resumo, no desfecho de Baraka ao vencer o Armageddon e o poderoso chefe Blaze, ele decide não mais servir, mas liderar. Baraka ressuscita Shao Kahn e Onaga, dois dos maiores vilões da série, oferecendo-lhes a opção de se tornarem seus lacaios. Ambos recusam e atacam Baraka, que, por sua vez, os derrota. No final, ele escolhe Mileena, uma meia-tarkatânea, para governar ao seu lado. Este desfecho se destaca pela originalidade em comparação com os anteriores, uma vez que enfatiza a dignidade de Baraka, indo além de suas características físicas. Isso é evidenciado especialmente em sua determinação de deter o poder e governar.

Mortal Kombat vs. DC Universe (2008) se trata de um *crossover*⁸ com heróis e vilões da *DC Comics*. Os tarkatâneos são retratados como mutantes cruéis, sendo Baraka considerado o mais brutal da raça. Ele atua como carrasco pessoal no exército maligno de Shao Kahn, impulsionado por uma motivação vingativa. O *ending* pode ser resumido como a busca de Baraka e sua raça pela vingança, almejando dominar todas as outras.

⁷ Embora exclusivo para o videogame *Dreamcast*, o jogo é considerado uma expansão de *Mortal Kombat 4* (1997), com a inclusão de novos personagens, como Baraka, e novas arenas de combate.

⁸ Quando personagens de diferentes ficções interagem em um contexto único.

Por fim, acontece o primeiro *reboot*, *Mortal Kombat* (2011). Apesar de dar continuidade à trama de Armageddon, sua proposta é retornar às raízes dos três primeiros jogos da franquia. A narrativa de Baraka mantém-se estreitamente vinculada àquela apresentada em *Mortal Kombat vs. DC Universe*. Ele é retratado como um mutante nômade, feroz e cruel, que habita com sua raça os desertos de *Outworld*. Novamente, sua condição é a de vassalo do vilão Shao Kahn. No desfecho, Baraka revela mais um aspecto da servidão de sua raça ao mal. Ele descobre que o feiticeiro metamorfo Shang Tsung estava se passando por Shao Kahn. Baraka mata Shang Tsung, e sua raça ascende como a preferida do imperador.

Ao relembrar a participação de Baraka nos principais jogos da série, seja na linha do tempo que se inicia em *Mortal Kombat* (1992) e vai até *Mortal Kombat: Armageddon* (2006), ou no *reboot* de *Mortal Kombat* (2011) que culmina em *Mortal Kombat 11* (2019), sua história permanece praticamente a mesma. Baraka é retratado como um serviçal do mal, pertencente a uma raça nômade e cruel, cuja sede de sangue e o espírito de vingança o perseguem. Mesmo com um enfoque mais humanizado nos quadrinhos, em *Mortal Kombat Special: Baraka* (1996), de Charles Marshall, elementos de ignorância, animalidade física e moral, e vingança alimentam a narrativa da personagem. Contudo, sua história terá uma reviravolta a partir do novo *reboot* de *Mortal Kombat 1* (2023).

A redenção de Baraka pela representação da doença

Mortal Kombat 1 marca o segundo *reboot* da história da franquia. Ed Boon, o criador da série, justificou a necessidade de uma renovação completa para todos os personagens: “Todos eles serão apresentados novamente, com novas características, relacionamentos e tudo mais. Serão os personagens que você conhece, e ama, mas de uma maneira completamente diferente” (Boon 2023). A promessa foi cumprida, e a trama incorpora várias questões identitárias, incluindo o relacionamento homoafetivo entre as personagens Mileena e Tanya. Além disso, o jogo abandonou parte do sexismo associado às roupas femininas, colocando ênfase no poder de luta e protagonismo das mulheres na narrativa.

Baraka sofreu uma transformação completa em *Mortal Kombat 1*. Na lista de personagens, sua principal característica é a preservação dos tarkatâneos. No entanto, ao contrário dos outros jogos da franquia, os tarkatâneos não são mais uma raça nômade e bestial de *Outworld*, mas sim indivíduos doentes de tarkat. O *roster* oficial conta a sua sinopse:

Baraka já foi um respeitado mercador da Exoterra. Mas essa vida acabou em um instante quando ele contraiu a temida doença Tarkat. Incurável, contagiosa e causadora de graves deformidades físicas, a Tarkat transformou Baraka em um monstro. Ele foi expulso e condenado a viver seus dias em uma colônia de aflitos. Quando Baraka chegou, a colônia estava em desordem. Seus

companheiros tarkatâneos haviam desistido e estavam prontos para morrer. A desesperança deles acendeu um fogo no coração de Baraka. Ele sabe que, enquanto lutar, nunca será verdadeiramente uma vítima (<https://www.mortalkombat.com/pt-br/roster> - Acesso em 15 de setembro de 2023).

No curso da história, além de ser um rico mercador que comercializava seus produtos ao longo de toda a costa de *Fartakh*, Baraka é revelado como um ex-oficial da *Exoterra*, pertencente ao Tribuno do Alvorecer. Baraka contraiu a doença tarkat, sendo banido para uma colônia de doentes e condenado a passar o resto da vida em isolamento. Ao chegar à colônia e testemunhar o sofrimento daquelas pessoas, passou a liderar os doentes em busca de uma melhor condição de vida.



Figura 2 — Modo História em *Mortal Kombat 1* (2023). Baraka diz: “Somos vítimas da tarkat”.

A takart foi apresentada como uma doença com baixo grau de contágio, mas perigosa em exposição prolongada. Inicialmente, seu efeito é a desfiguração e debilitação. Gradualmente, transforma o doente em criaturas sanguinárias. Não há cura, sendo a única libertação a morte do doente.

O final de Baraka em *Mortal Kombat 1* representa uma redenção para o personagem, que agora encontra um propósito e um desejo de zelar por sua raça de doentes. Ao contrário de outros desfechos nos quais ele agia como capanga, morria ou planejava vingança, na nova linha do tempo, ele busca uma audiência com a imperatriz da *Exoterra* para expor as condições penosas de seu povo doente e solicitar ajuda. A imperatriz Mileena, também doente de tarkat, embora essa informação permaneça em segredo para seu povo, concorda em auxiliar a colônia de Baraka. --

A abordagem das diversidades tem sido uma prática constante de alguns estúdios de jogos eletrônicos. Um exemplo notável é o jogo *The Last Of Us: Parte II* (TLOU2), no qual o jogador assume o controle de uma personagem lésbica. De acordo com Kimberly Dennin e Adrianna Burton (2023), *TLOU2* busca destacar a diversidade, apresentando personagens de diversas origens étnicas, abordando o capacitismo, explorando problemas relacionados à saúde mental e incluindo personagens queer e trans. No entanto, as autoras observam que, em vez de focar na centralidade

do romance lésbico e em outras representações queer, na prática, a empatia gerada não funciona como uma experiência genuína, mas sim como uma empatia orientada para um público não-queer.

A crítica à “teoria da empatia” não é exatamente uma novidade. A pesquisadora Bonnie Ruberg tem questionado a forma como os videogames, embora muitas vezes bem-intencionados com a “retórica da empatia”, acabam promovendo a apropriação e o consumo de experiências marginalizadas (Ruberg 2020, 2). Essa “colonização do afeto”, como mencionado por Ruberg, está intrinsicamente ligada a questões políticas e de mercado, convertendo a empatia em uma mercadoria para os jogos eletrônicos. Em sua crítica, a indagação sobre a “retórica da empatia” procura examinar como as narrativas dos videogames delineiam sua intenção política e interroga a quem essas narrativas verdadeiramente servem (Ruberg 2020, 5). Na sua visão, essa função social do jogo eletrônico deveria ir no sentido de:

More valuable than a video game that allows players to identify with someone else is a game that requires players to respect the people with whom they cannot identify. The rhetoric of empathy promises that video games can help us understand one another. Yet it is equally important, if not more important, for video games to show us we can value those we do not understand (Ruberg 2020, 15).

De fato, Ruberg considera ultrapassada a interpretação de autores como Steve Wilcox (2014), os quais acreditam na empatia como habilidade e na capacidade dos videogames de treiná-la. Wilcox, por sua vez, defende a potencialidade dos videogames em desenvolver o conhecimento do jogador para contextualizar as experiências e informações de diferentes pessoas. Já o escritor e artista visual Dan Solberg (2016) vai além, questionando se os jogadores que se dedicam a essa modalidade estão verdadeiramente preocupados com o enredo em si ou se ocupam apenas em vencer níveis e alcançar pontuações máximas. Solberg concorda que a empatia por si só não é suficiente, sendo necessário realizar ações no “mundo real” como resultado mais importante.

Mortal Kombat 1, devido às fatalidades e à natureza do gênero de luta, claramente não se enquadra na categoria de “*empathy game*”, como entendido por Ruberg. No entanto, alguns enredos permitem essa aproximação, como o caso de Baraka e sua enfermidade. Penso que a “retórica processual” de Ian Bogost é mais adequada para compreender o que está dentro dos parâmetros do jogo. São esses parâmetros que estabelecem uma lógica processual e delineiam os limites para o jogador durante a interatividade. Dentro dessa lógica, como explicado por Bogost (2007, 8), podem coexistir operações de sistemas culturais, sociais e históricos. Para ter significado, afirma o autor, é essencial compreender o que motiva os atores humanos na tentativa de entender a lógica do conjunto dos sistemas culturais. Partindo do que ele define como “lacuna de simulação”, Bogost destaca que “A procedural model like a videogame could be seen as a system of nested enthymemes, individual procedural claims that the player literally completes through interaction”

(Bogost 2007, 8). Nessas circunstâncias, a interatividade oferece uma interpretação da tarkat como uma doença inserida em um código cultural compreensível para o jogador casual.

Ao considerar o quadro clínico e a repulsa social gerada pela fictícia doença tarkat, a aproximação mais coerente com o mundo real parece ser a lepra. Assim como a lepra, a tarkat debilita, deforma a pele e a fisionomia, é contagiosa, incorpora a mitologia de ser considerada um castigo divino, é socialmente estigmatizada com a prática de isolamento em colônias, e seus doentes enfrentam repressão em diferentes níveis da sociedade. Alguns diálogos entre personagens do jogo ajudam a compreender essa analogia.

Em primeiro lugar, a tarkat, assim como a lepra, representava uma punição divina e de caráter moralista:

Diálogo 1:

Baraka: Apanhar tarkat não é uma falha moral.

Sindel: Não, mas evidencia a falta de cuidado (*Mortal Kombat* [2023]).

Diálogo 2:

Baraka: Por que Liu Kang deixa pessoas boas sofrerem?

Geras: Nem mesmo ele controla tudo, Baraka (*Mortal Kombat* [2023]).

A ideia de que algumas doenças têm uma razão punitiva, alinhada à moral ou a castigos divinos, é antiga. Susan Sontag (1984) lembra que na Idade Média, o leproso era um tema social conectado à corrupção e um símbolo de decadência. A sociedade medieval, conforme mencionado pelo pesquisador Gabriel Pinto “[...] encarava os leprosos com medo, desconfiança e, sem dúvida, ódio. O contato com eles era indesejado e a lepra era vista como a pior das desgraças possíveis” (Pinto 1995, 136). A historiadora Dilma Costa também argumenta que a medicina medieval integrava a etiologia da lepra a fatores como topografia, predisposição, alimentação e clima (Costa 2007, 28). Assim, “Na hipótese venérea a lepra se configurava como uma doença física, mas também moral, associando à tradição religiosa à medicina medieval” (Costa 2007, 30). Os dois diálogos de Baraka trazem à tona a religiosidade e a moralidade.

No contexto religioso bíblico, a lepra historicamente foi considerada uma metáfora de impureza (II Reis, 15:5) ou um castigo divino (Números, 5:2). Esse modelo religioso aparece em *Mortal Kombat 1*. No primeiro diálogo, Baraka explica à rainha Sindel, do reino da *Exoterra*, que sua doença não representa uma falha moral. No segundo diálogo, Baraka conversa com Geras, um personagem guardião da ampulheta do tempo, e questiona por que Liu Kang, o Deus criador daquela linha do tempo, permitiu a existência da tarkat e foi conivente com a morte de pessoas boas. Geras responde que nem mesmo um Deus pode controlar todas as coisas.

O isolamento compulsório do doente, característico na história da lepra, foi outro aspecto retratado na narrativa de *Mortal Kombat 1* em relação à fictícia doença tarkat. A historiadora Vívian

Cunha (2005, 1) menciona que na antiguidade os doentes de lepra eram expulsos da cidade, enquanto na Idade Média, muitos leprosos passavam por rituais que os desqualificavam como membros plenos da sociedade.

Representações sociais da lepra e a necessidade do seu isolamento sobreviveram ao longo dos séculos, estabelecendo uma “tradição do isolamento” para o doente de lepra. Tanto antes quanto depois da descoberta do bacilo causador da doença, o isolamento era uma medida adotada em diversas partes do mundo, incluindo a Europa e países como Moçambique, na África (Zamparoni 2017). Vívian Cunha revela que o isolamento da lepra era uma recomendação incontornável para os cientistas desde a Primeira Conferência Internacional de Leprologia (1897), inclusive proposta pelo dermatologista norueguês Gerhard Hansen, responsável pela identificação do bacilo *Mycobacterium leprae*. Como o método de transmissão da doença ainda era indefinido pela ciência na época, a autora afirma que a ideia do isolamento estava presente nas práticas médicas de profilaxia: “[...] a moldura cultural milenar do estigma, embora não mais presente nos discursos daqueles responsáveis pela profilaxia da lepra, ainda aparecia transcendente na estratégia do isolamento” (Cunha 2005, 5). De diferentes formas, como o estabelecimento de asilos-colônias no século XX, a ideia do isolamento do doente persistiu e contribuiu para a interpretação social das doenças por meio de seus estigmas. Vale ressaltar que a bíblia sagrada, em seu Antigo Testamento, também preconizava o isolamento: “Ordene aos israelitas que mandem para fora do acampamento todo aquele que tiver lepra, ou que tiver um fluxo, ou que se tornar impuro por tocar um cadáver” (Números, 5:2). Alguns diálogos entre Baraka e outras personagens em *Mortal Kombat 1* tratam do isolamento da tarkat:

Diálogo 3:

Mileena: A rota deveria estar livre. Não dava para adiar?

Li Mei: Devo permitir que tarkatâneos contaminem a cidade, Alteza? Os capturados estavam escondendo eles, em vez de entrega-los para a quarentena.

Mileena: Os seres terrenos não podem saber nossos segredos, Li Mei (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023])

Diálogo 4:

Sindel: tarkat não pode crescer livremente.

Baraka: Nos enclausurar não vai resolver a questão (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023]).

Diálogo 5:

Baraka: Arrisquei a vida pela Exoterra, imperatriz.

Sindel: E agora você a serve vivendo longe (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023]).

Diálogo 6:

Reiko: Volte para sua colônia imunda.

Baraka: Sou livre para ir onde quiser, Reiko (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023]).

Diálogo 7:

Li Mei: A lei exige que os infectados sejam isolados.

Baraka: Ela exige que sejamos tratados como monstros? (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023]).

Diálogo 8:

Baraka: A tarkat não tira meu valor como oponente

Omni-Man: Não vou tolerar que espalhe essa peste. (Diálogo em *Mortal Kombat 1* [2023]).

O diálogo 3, apresenta duas figuras importantes no reino da *Exoterra*: a princesa Mileena, filha da rainha Sindel, que simboliza o componente político-administrativo da monarquia, e Li Mei, a Primeira Condestável e líder do grupo de guerreiros de condestáveis de Sun Do, a força da ordem da capital da *Exoterra*, desempenhando o papel de aparato policial. No contexto da história, doentes de tarkat estavam sendo levados para a quarentena quando a *Exoterra* recebia a visita de lutadores do reino da Terra. Revelar os tarkat aos visitantes seria uma atitude condenável, uma vez que exporia as vulnerabilidades e problemas do reino.

Os diálogos 4, 5 e 7 endossam a prática do isolamento dos doentes como uma política de Estado da *Exoterra*. Por sua vez, o diálogo 6, entre o Reiko, leal ao general Shao e segundo na linha sucessória de comando, revela desprezo pelos doentes. Reiko exige que Baraka retorne à sua “colônia imunda”.

No diálogo 8, ocorre uma interação entre Baraka e um personagem que não pertence originalmente à franquia *Mortal Kombat*. A partir de *Mortal Kombat* (2011), alguns lutadores convidados foram incorporados, como Freddy Krueger, Kratos, Jason, Exterminador do Futuro, Predador, Leatherface, Rambo, Alien, Robocop, entre outros. No *Mortal Kombat 1*, o primeiro convidado adicionado foi o super-herói Omni-Man dos quadrinhos da série *Invincible* (Editora *Image Comics*). Omni-Man considera a doença de Baraka uma praga e pretende exterminá-lo para erradicá-la. Nesse contexto, assim como no diálogo com Reiko, a doença é percebida como uma característica de uma população “anormal”, cujos corpos não se encaixam nos padrões sociais, e devem ser exterminados (Zamparoni 2017, 33).

Como os jogadores interpretaram essa redefinição de Baraka? Há algum apelo em relação à doença? Novamente, é necessário ser cauteloso em relação à “retórica da empatia”, uma vez que o objetivo não é afirmar que os desenvolvedores pretendiam despertar conscientização sobre doenças e doentes no mundo real ou sugerir qualquer ação de assistência. Os videogames possuem seu próprio sistema de regras, autorreferência, como Juul (2001a) nos aponta, composto por uma estrutura descritiva e normativa. De acordo com o filósofo Joshua Wood (2018, 6), essa natureza autorreferencial proporciona uma percepção de mundo cujo conteúdo não pode ser transferido para o mundo real, mas sua estrutura sim. Em resumo, Wood (2018, 4) argumenta que os videogames impactam o jogador durante a interatividade, e suas experiências no jogo acabam sendo levadas e moldam sutilmente a maneira como abordam o mundo. Esses impactos, conforme o autor, quando ocorrem, dependem da cultura e do contexto.

Dessa forma, busquei realizar uma triagem da percepção de jogadores casuais, ou seja, aqueles que não são jogadores profissionais, mas sim espectadores que acompanharam a história de Baraka em *Mortal Kombat 1* e expressaram suas opiniões em redes sociais. A triagem foi conduzida nos espaços destinados a comentários dos usuários na plataforma de vídeos online *YouTube* e no fórum internacional *Reddit*. Duas perguntas orientaram minhas análises nessa garimpagem: 1 - O fato de Baraka não ser mais retratado como um monstro sanguinário nômade, mas sim como um comerciante afligido por uma doença mortal, na qual sua família também foi vítima, e agora líder de uma colônia em isolamento, teve algum impacto na empatia com o personagem? 2 - Como os jogadores se manifestam em relação à doença fictícia?

Do *YouTube*, selecionei comentários em quatro vídeos específicos que abordam a história de Baraka, sendo dois vídeos estrangeiros e dois vídeos em língua portuguesa, especialmente direcionados à comunidade brasileira. São eles, respectivamente: “GamelutioN”, um produtor de conteúdo que explora a evolução dos jogos de lutas, enredos, entre outros, dedicando uma parte significativa à série *Mortal Kombat*. No momento da redação deste artigo, o canal possui 257 mil seguidores; “Shirrako”, outro produtor de conteúdo que abrange uma variedade de jogos eletrônicos. Seu canal possui 2 milhões de inscritos; “Max Vianna”, um produtor de conteúdo especializado em *Mortal Kombat*. O brasileiro, especialista na história da franquia, possui um canal que soma mais de 622 mil inscritos; “Alpha Gamer”, um canal que cria conteúdo sobre jogos de lutas, com foco em *Mortal Kombat* e *Injustice*. O canal conta com 27 mil inscritos.

No canal de “GamelutioN” selecionei o vídeo *Baraka & Mileena Share their Experience with tarkat Disease*⁹. Em “Shirrako”, *Mortal Kombat 1 - How Baraka Became Monster Scene (MK1 2023)*¹⁰. De “Max Vianna”, *MK1: FINAL DO BARAKA*¹¹. Por último, *FALAS DO BARAKA COM OS PERSONAGENS - MORTAL KOMBAT 1*, do produtor de conteúdo “Alpha Gamer”¹².

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=LHNLMDqzAHE&t=3s> (Acesso em 25 de outubro de 2023).

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=cF4zzvVF4oU> (Acesso em 2 de novembro de 2023).

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=N29VutZ7Bp8&t=1s> (Acesso em 4 de novembro de 2023).

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=QA2KBTbSsP4&t=246s> (Acesso em 5 de novembro de 2023).

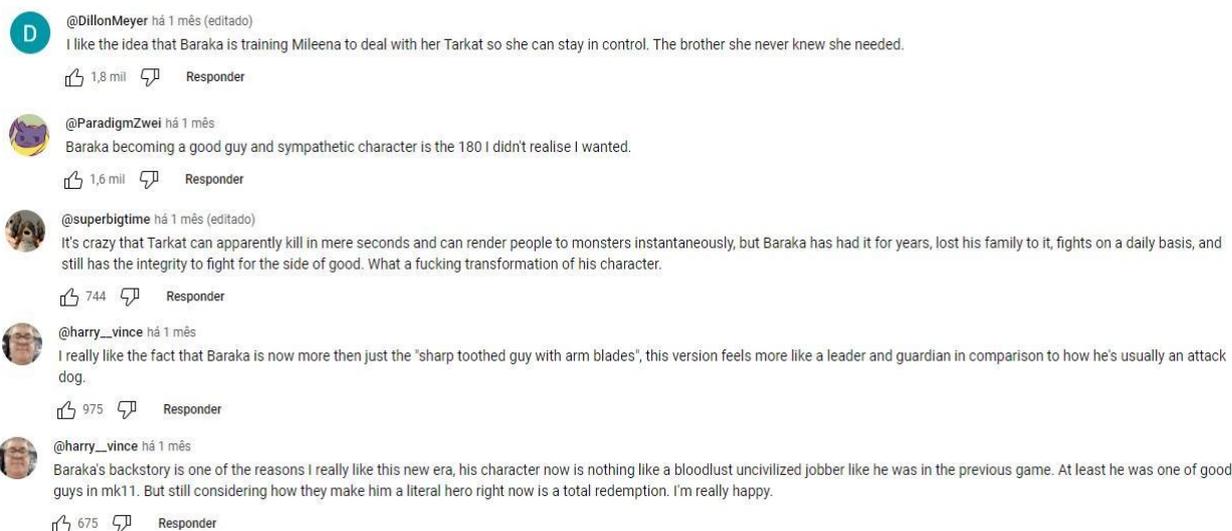


Figura 3 — “GamelutionN”, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LHNLMDQzAHE&t=3s> (Acesso em 25 de outubro de 2023).



Figura 4 — “Shirako”, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cF4zzvVF4oU> (Acesso em 2 de novembro de 2023).

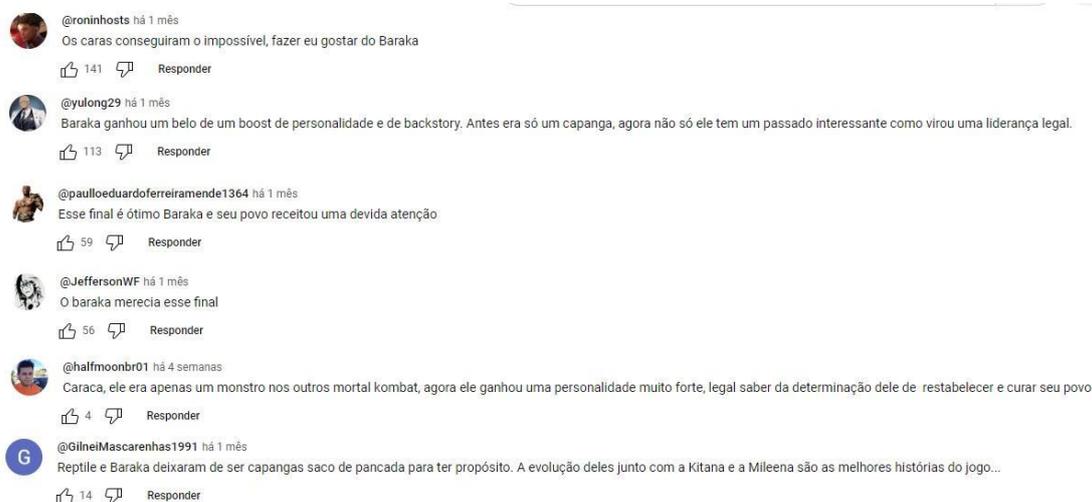


Figura 5 — “Max Vianna”, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=N29VutZ7Bp8&t=1s> (Acesso em 4 de novembro de 2023).

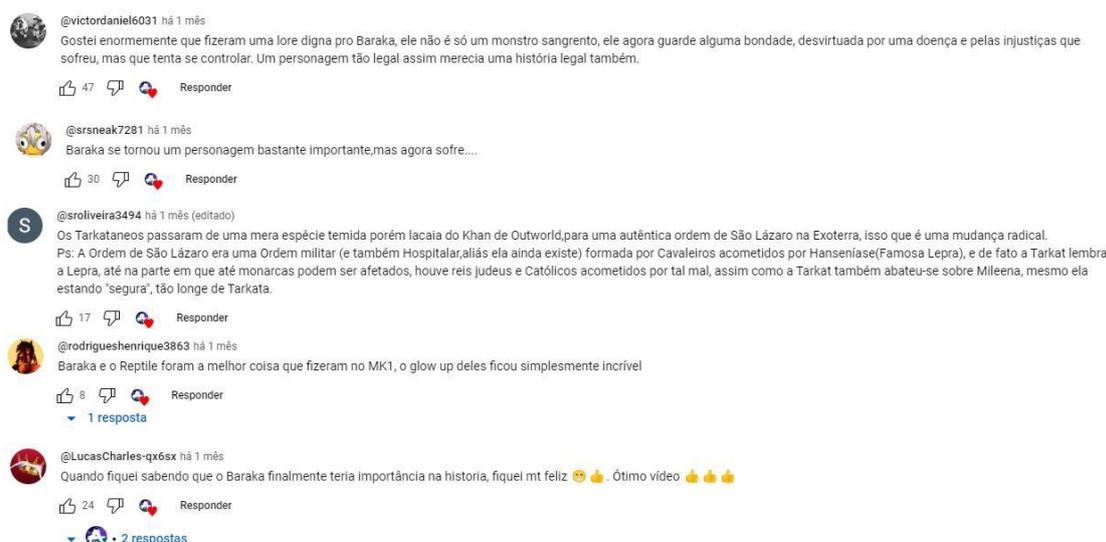


Figura 6 — “Alpha Gamer”, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=QA2KBTbSsP4&t=246s> Acesso em 5 de novembro de 2023).

Os principais comentários destacados nos canais do *YouTube* revelam que a reinterpretação de Baraka teve um impacto emocional positivo entre os jogadores casuais. Um dos aspectos mais significativos é a relação estabelecida entre a doença e a narrativa do personagem. A presença da enfermidade trouxe uma sensibilidade a um personagem que, ao longo de décadas na franquia, era caracterizado por brutalidade e uma aparência bestial. Agora, ele se transformou em um líder protetor e humanizado. Isso fica evidente no comentário do usuário “halfmoonbr01”, que menciona: “[...] ele era apenas um monstro nos outros *Mortal Kombat*, agora ele ganhou uma personalidade muito forte. É legal saber da determinação dele em restabelecer e curar seu povo”. Um usuário do canal estrangeiro “GamelutioN”, identificado como “harry__vince”, compreendeu essa reinvenção da seguinte forma:

A história de Baraka é uma das razões pelas quais eu realmente gosto desta nova era, seu personagem agora não se parece em nada com um traficante incivilizado e sedento de sangue como era no jogo anterior. Pelo menos ele era um dos mocinhos do MK11. Mas ainda assim, considerar como eles fazem dele um herói literal agora é uma redenção total. Eu estou realmente feliz (“harry__vince”, 2024).

Praticamente todos os comentários analisados demonstraram aprovação em relação à alteração na história de Baraka, na qual a doença também desempenha um papel central. Os usuários não encaram a doença como uma punição moral, mas sim como uma fatalidade. Essa interpretação reflete, por exemplo, a leitura de Sontag (1984), em que a doença fictícia tarkat evoca sentimentos de compaixão.

É possível observar que alguns usuários buscaram estabelecer paralelos com doenças reais, como evidenciado pelo usuário “sroliveira3493”, que comparou os doentes de tarkat a uma “autêntica Ordem de São Lázaro na *Exoterra*”. Seu paralelo é intrigante, pois aproxima Baraka e

seus guerreiros tarkatâneos à Ordem de São Lázaro. De acordo com David Macombe, estudioso dos guerreiros leprosos da Ordem de São Lázaro, na Baixa Idade Média, o convento de São Lázaro tornou-se um local comum para cavaleiros leprosos, especialmente os Templários, possivelmente devido às suas ligações aristocráticas (Macombe 2003, 11). A ideia de colocar a doença como central para a história e personalidade de Baraka permite que ele transcenda seu papel secundário como mero subordinado de vilões, destacando-se e gerando empatia entre os jogadores.

Em fóruns estrangeiros, como o *Reddit*, a percepção foi semelhante, inclusive com referência à lepra:

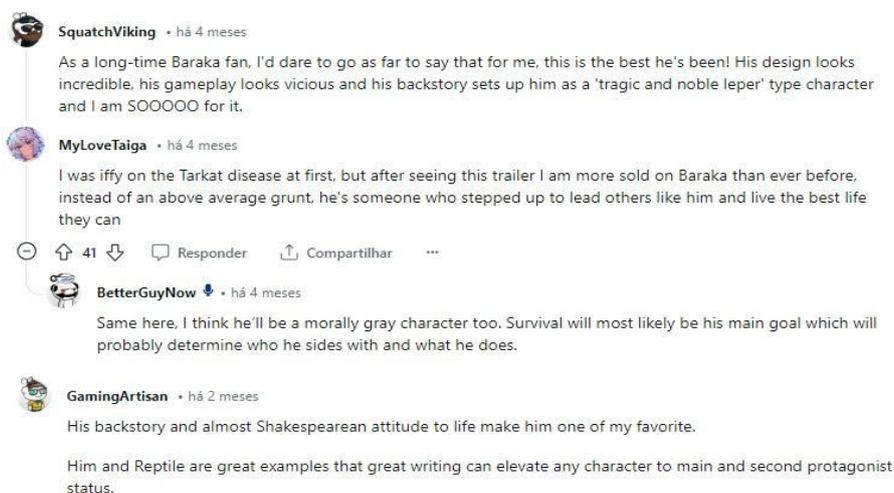


Figura 7 — Fórum *Reddit*. Disponível em: https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/156mygx/what_does_everyone_think_of_baraka_in_mk1/ (Acesso em 6 de outubro de 2023).

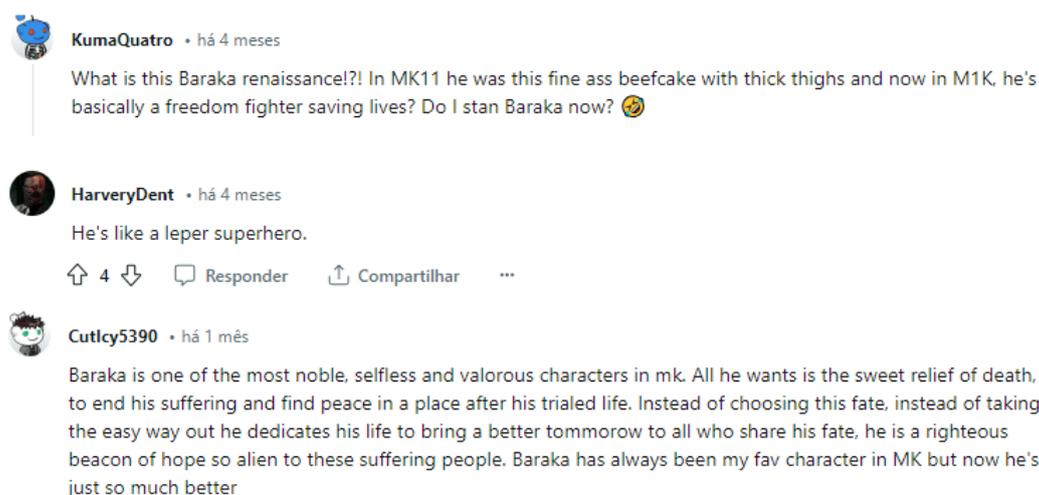


Figura 8 — Fórum *Reddit*. Disponível em: https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/156a7g7/baraka_is_now_just_a_man_suffering_from_a_fat_al/ (Acesso em 7 de outubro de 2023).

Quanto aos usuários do *Reddit*, Baraka adquiriu uma aura mais simpática, e a introdução da doença foi crucial para a aceitação dessa nova versão. Um usuário, identificado como

“HarveryDent”, chegou a descrever Baraka como um super-herói leproso. Contudo, as reações às mudanças na história de Baraka não foram unânimes. Para muitos jogadores, a caracterização do personagem foi comprometida e passou a ser incompatível com a concepção de um monstro malévolo ávido por sangue. Em uma postagem no *Reddit*, o usuário conhecido como “TheOldStag” expressou insatisfação, afirmando que Baraka se transformou em um leproso triste.¹³

Considerações finais

O objetivo do artigo foi explorar como as doenças podem ser conceptualizadas nos jogos eletrônicos. No caso em análise, a doença fictícia tarkat, presente em *Mortal Kombat 1*, possui uma conexão representativa com a lepra. A doença fictícia e a doença real são integradas em uma linguagem narrativa coesa, facilitando para o jogador estabelecer paralelos entre o jogo e o mundo real.

Uma das questões levantadas foi se essa representação se encaixaria na construção de um jogo dedicado à polêmica “retórica da empatia”. Embora seja um conceito amplamente discutível, como demonstrei, a triagem por meio das redes sociais revelou que os jogadores casuais estabeleceram uma conexão entre a lepra e a tarkat, o que favoreceu uma mudança na concepção em relação ao personagem Baraka. Anteriormente, na franquia de mais de trinta anos de *Mortal Kombat*, Baraka era percebido como um monstro nômade sedento por vingança e sangue, subserviente a quase todos os vilões. No entanto, em *Mortal Kombat 1*, sua imagem foi transformada: ele agora é apresentado como um ex-mercador e guerreiro que perdeu sua família devido à tarkat, liderando uma colônia de doentes em busca de dignidade.

Minhas conclusões não necessariamente indicam que o jogador casual, diante de uma situação real envolvendo um doente contagioso, como no caso da lepra, “calce o sapato do outro”, expressão popular para a empatia. No entanto, a imagem de um doente em busca de dignidade para sua colônia gerou simpatia entre os jogadores casuais, especialmente quando comparada às histórias de outros personagens. O que se pode extrair das fontes é que o jogo despertou sensibilidade em relação à doença, e os jogadores expressam publicamente como essa sensibilidade transforma a percepção sobre o personagem. A maneira como publicizam as suas conclusões nos foras virtuais revela como o aspecto do doente altera a percepção de uma personagem caracterizada anteriormente pela monstruosidade.

Do ponto de vista dos estudos sobre “retórica processual” nos videogames, conforme proposto por Ian Bogost, essas pesquisas enriquecem meu argumento ao delimitar o videogame e

¹³https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/16ogf1d/i_hate_that_all_the_evil_characters_are_now/ (Acesso em 5 de outubro de 2023).

os jogos eletrônicos como artefatos culturais capazes de conter processos persuasivos. Essa perspectiva é essencial para a definição cultural das ações nos jogos eletrônicos e seus códigos internos. A retórica processual presente em *Mortal Kombat 1*, especialmente em relação ao personagem Baraka, busca torná-lo mais afetivo, dotando-o de características morais como honra, liderança e proteção. A introdução da doença como elemento narrativo procura afirmá-lo nessas condições, exercitando a simpatia, e expressando, por meio da programação, padrões específicos de valor cultural, como destacado pelo conceito de “retóricas processuais” (Bogost, 2007, 54).

Ao final, aliar a perspectiva da representação social das doenças, do ponto de vista da História, com um artefato cultural como jogos eletrônicos, amplia as possibilidades de investigação dos historiadores por meio de novas modalidades de fontes. Apesar de jogos eletrônicos e fóruns de debates virtuais, como o *Reddit* ou *Youtube*, parecerem ainda distante para alguns historiadores, há, na verdade, um campo em expansão no que diz respeito às interações sociais e à História Pública. Os usuários que divulgam virtualmente suas opiniões e interagem com outros usuários, oferecem e negociam a sua visão de mundo sobre diferentes temas. A sensibilidade com o tema da doença foi um fator decisivo para que alterassem as suas impressões sobre Baraka.

Referências

- Aarseth, Espen. “O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos”. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, n. 4 (2003): 9-23.
- Albieri, Sara. “História Pública e Consciência Histórica”. Em: *Introdução à História Pública*, org. Juniele Rabêlo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai. São Paulo: Letra e Voz, 2011.
- Almeida, Juniele Rabêlo de, e Rovai, Marta Gouveia de Oliveira, org. *Introdução à História Pública*. São Paulo: Letra e Voz, 2011.
- Avedon, Elliott, e Sutton-Smith, Brian, org. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 1971.
- Bíblia Sagrada*. São Paulo: Editora “Ave Maria” Ltda., 1982.
- Boon, Ed. 2023. “Ed Boon explica história e novo gameplay. Entrevista concedida a Thiago Barros”. <https://meups.com.br/noticias/mortal-kombat-1-ed-boon-explica/> (Acesso em 12 de outubro de 2023).
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge & London: The MIT Press, 2007.
- Carvalho, Leonardo Dallacqua de. *O Historiador e os videogames: uma introdução*. São Luís: EDUEMA, 2024.
- Cassel, Justine, e Jenkins, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.
- Church, David. *Mortal Kombat: Games of death*. Chicago: University of Michigan Press, 2022.
- Costa, Dilma Fátima Avellar Cabral da. “Entre ideias e ações: medicina, lepra e políticas públicas de saúde no Brasil (1894-1934)”. Tese de doutoramento, Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2007.
-

Cunha, Vívian da Silva. “O isolamento compulsório em questão: políticas de combate à lepra no Brasil (1920-1941)”. Dissertação de mestrado, Rio de Janeiro, FIOCRUZ, 2005.

Dennin, Kimberly, e Burton, Adriana. “Experiential Play as an Analytical Framework: Empathetic and Grating Queerness in *The Last of Us Part II*”. *Games Studies: the international journal of computer game research*, 23, n. 2, (2023).

Donovan, Tristan. *Replay: the history of video games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2023/09/mortal-kombat-chega-aos-30-bilionario-mas-ainda-luta-contr-a-sua-fama-de-violento.shtml> (Acesso em 14 de outubro de 2023).

<https://www.deseret.com/1994/11/16/19142815/marvel-entertainment-buys-up-malibu-comics> (Acesso em 14 de outubro de 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=cF4zzvVF4oU> (Acesso em 2 de novembro de 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=LHNLMdQzAHE&t=3s> (Acesso em 25 de outubro de 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=N29VutZ7Bp8&t=1s> (Acesso em 4 de novembro de 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=QA2KBTbSsP4&t=246s> (Acesso em 5 de novembro de 2023).

<https://www.mortalkombat.com/pt-br/roster> Acesso em 15 de setembro de 2023.

https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/156a7g7/baraka_is_now_just_a_man_suffering_from_a_fatal/ (Acesso em 7 de outubro de 2023).

https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/156mygx/what_does_everyone_think_of_baraka_in_mk1/ (Acesso em 6 de outubro de 2023).

https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/16ogf1d/i_hate_that_all_the_evil_characters_are_now/ (Acesso em 5 de outubro de 2023).

<https://thegameawards.com/nominees/innovation-in-accessibility> (Acesso em 17 de novembro de 2023).

Juul, Jesper. “Games Telling stories? A brief note on games and narratives”. *Game Studies: the international journal of games*, 1, n. 1, (2001a).

Juul, Jesper. “The repeatedly lost art of studying games”. *Game Studies: the international journal of games*, 1, n. 1, (2001b).

Liddington, Jill. “O que é História Pública: os públicos e seus passados”. Em *Introdução à História Pública*, org. Juniele Rabêlo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

Lucchesi, Anita, e Carvalho, Bruno Leal Pastor de. “História Digital: reflexões, experiências e perspectivas”. Em *História pública no Brasil: Sentidos e itinerários*, org. Ana Maria Maud, Janiele Rabêlo de Almeida e Ricardo Santhiago. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

Macombe, David. *Leper knights: the order of St. Lazarus of Jerusalem in England, 1150-1544*. Rochester, NY: The Boydell Press, 2003.

Malerba, Jurandir. “Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História?: uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre

Public History”. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, Ouro Preto, 7, n. 15, (2014): 27–50.

Malerba, Jurandir. “Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital”. *Revista Brasileira de História*, 37, n. 74, (2017): 135-154.

Mccall, Jeremiah. “Playing with the past: History, video games, and why it might matter”. *Journal of Geek Studies*, v. 6, n. 1, (2019): 29-48.

Mick-Lúcifer. 2012. “In Konversation: Mortal Kombat Online vs John Tobias - Part 1”. <https://www.mortalkombatonline.com/t/classic/in-konversation-mortal-kombat-online-vs-john-tobias-part-1/NDYXrilRqJV5> (Acesso em 10 de setembro de 2023).

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 1. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 2. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 3. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 4. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 5. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat: Sangue e trovão. v. 6. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1994.

Mortal Kombat 1. NetherRealm Studios. Chicago-IN: 2023. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat II. Midway Games. Chicago-IN: 1993. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat II: Collector's Edition Comic Book. Chicago-IN: Midway, 1993.

Mortal Kombat II: Revista Oficial de Colecionado. v.1. São Paulo: Editora Escala, 1995.

Mortal Kombat III. Midway Games. Chicago-IN: 1995. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat Especial: Baraka: BARAKA. São Paulo: Editora Escala LTDA, 1996.

Mortal Kombat Gold. Midway Games. Chicago-IN: 1999. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat: Deception. Midway Games. Chicago-IN: 2004. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat VS Dc Universe. Midway Games. Chicago-IN: 2008. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat. NetherRealm Studios. Chicago-IN: 2011. Jogo eletrônico.

Mortal Kombat Trilogy. Midway Games. Chicago-IN: 1996. Jogo eletrônico.

Ultimate Mortal Kombat III. Midway Games. Chicago-IN: 1995. Jogo eletrônico.

Nascimento, Dilene Raimundo do. *As Pestes do século XX: tuberculose e Aids no Brasil, uma história comparada*. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2005.

Pinto, Paulo Gabriel Hilu da Rocha. “O estigma do pecado: A lepra durante a Idade Média”. *PHYSIS – Revista de Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, 5, n. 1, (1995): 131-144.

Rosemberg, Charles. “Disease in History: Frames and framers”. *The Milbank Quarterly*, 67, supp. 11, (1989): 1-15.

Ruberg, Bonnie. “Empathy and its alternatives: Deconstructing the rhetoric of ‘empathy’ in video games”. *Communication, Culture and Critique*, 13, n. 1, (2020): 54-71. <https://doi.org/10.1093/CCC/TCZ044> (Acesso em 11 de outubro de 2023).

Sontag, Susan. *A doença como metáfora*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

Solberg, Dan. “The problem with empathy games”. 2016. <https://killscreen.com/articles/the-problem-with-empathy-games/> (Acesso em 13 de outubro de 2023).

Wilcox, Steve. “Videogames and empathy: Toward a post-normative ludic century”. *First Person Scholar*, 2014. Disponível em <http://www.firstpersonscholar.com/videogames-andempathy/> (Acesso em 13 de outubro de 2023).

Wood, Joshua. *Affective Gaming: At the Intersection of Rhetoric, Affect, and Video Games*. Dissertation. Clemson, SC, Clemson University, 2018.

Woodcock, Jamie. *Marx no fliperama: videogames e luta de classe*. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020.

Zamparoni, Valdemir. “Lepra: doença, isolamento e segregação no contexto colonial em Moçambique”. *Ciências, Saúde – Manguinhos*, Rio de Janeiro, 24, n.1, (2017): 13-39.

Recebido: 20 de novembro de 2023

Aprovado: 12 de março de 2024