

## Jogos de vídeo sobre massacre em columbine causa mal-estar nos estados unidos

---

Um jogo de vídeo que reproduz fielmente o tiroteio ocorrido há sete anos na escola de Columbine, nos Estados Unidos, cujo criador diz apenas pretender "promover o diálogo", gerou mal-estar entre os pais das vítimas do pior massacre alguma vez registado numa escola secundária americana.

O "Super Columbine Massacre RPG", disponível gratuitamente na internet, coloca os jogadores na pele de Eric Harris e Dylan Klebold, os adolescentes que mataram 12 alunos e um professor e depois se suicidaram, em 20 de Abril de 1999, na localidade de Columbine, Colorado.

O objectivo do jogo não é outro senão o de entrar na escola e disparar contra a multidão, estando repleto de referências aos factos reais, com datas e fotos dos assassinos, incluindo até imagens registadas após a sua morte. O criador do jogo, conhecido pelo pseudónimo de "Columbine", aceita dar entrevistas apenas por correio electrónico e defende a sua obra como uma "ferramenta educativa".

"Quero que as pessoas fiquem abaladas, ou que pelo menos reflectam", afirmou nesta semana ao jornal "Rocky Mountain News", de Denver. "Acredito que o objectivo final do jogo seja o de promover o diálogo sobre os massacres ocorridos em escolas, a violência, o papel dos meios de comunicação social, entre outros", refere "Columbine".

Os pais e amigos das vítimas não demoraram a criticar o jogo. "Quero que as pessoas saibam o que aconteceu em Columbine, mas não através de um jogo de vídeo", afirma Joe Kechter, cujo filho morreu no massacre que comoveu o mundo e reacendeu o debate sobre o controle de armas nos Estados Unidos. O ataque foi também tema para o documentário "Bowling for Columbine", da autoria do polémico realizador Michael Moore.

Richard Castaldo, de 24 anos, é um dos 24 feridos resultantes do ataque e vive hoje numa cadeira de rodas.

Apesar de sentir afinidade com os jogos de vídeo e de inclusivamente ter planos para trabalhar na área de produção deste tipo de jogos, manifestou-se surpreendido com o lançamento do Super Columbine Massacre RPG.

"Acho que um jogo com estas características pode até ser comercializado, mas não é de longe o melhor exemplo para fazer com que as pessoas reflectam e entendam o que aconteceu", disse Castaldo.