

Se inauguró un Museo del Holocausto dentro del popular videojuego Fortnite y hay polémica

06/10/2023



Se trata de un museo virtual creado por el diseñador de videojuegos oriundo de Los Ángeles Luc Bernard, lanzado hace poco más de un mes y aprobado por la plataforma Epic Games, que pueden visitar los millones de jugadores de Fornite, en medio de las batallas y combates.

La «arquitectura» del museo es una suerte de mansión con grandes ventanales y un suelo de mármol reflectante: la exposición comienza con información sobre La noche de los cristales rotos, los atentados de 1938 contra los judíos en la Alemania nazi, ampliamente reconocidos como el inicio del Holocausto, en el que murieron más de seis millones de personas.

Las diferentes salas del museo dedicado a las «voces de los olvidados» cuentan historias de personajes emblemáticos como Abdol Hossein Sardari, un diplomático iraní que ayudó a los judíos a escapar de la Francia ocupada, y la israelí Haika Grosman, que participó en la resistencia judía en Polonia.

«Los videojuegos son la plataforma más utilizada del mundo, así que no tenía sentido que no hubiéramos sido capaces de abordar esta historia allí», explicó el creador del museo, Luc Bernard, en un artículo publicado en el periódico especializado The Art Newspaper.

El autor del museo señaló que lo creó, con gran preocupación, frente al resurgimiento del neonazismo y el antisemitismo en Estados Unidos. Incluso, Bernard fue objeto de acoso en internet cuando se hizo público por primera vez su proyecto para Fortnite.

Algunas voces han cuestionado que un museo sobre las atrocidades del Holocausto funcione dentro de un popular videojuego conocido por sus «skins», que permite a los jugadores parecerse a personajes como Spiderman o John Wick. Fortnite ocupa el primer puesto entre los juegos gratis descargados en PlayStation 4.

Sin embargo, la experiencia de este espacio virtual pretende hacer accesible la historia del Holocausto a una audiencia que quizás no visite los museos por su propia cuenta. Además, aborda un tema complejo que lleva mucho tiempo presentándose en instituciones culturales pero que tiene nula presencia en el universo de los videojuegos.

Fuente: Télam