

Un avatar en Fortnite al rescate de niños maltratados en Francia

A través de un avatar con alas y vestido de azul en Fortnite, el famoso juego en línea, más de 350 niños o adolescentes maltratados, pudieron hablar discretamente con adultos “reales” durante el confinamiento en Francia.

La asociación francesa de protección de la infancia «L’Enfant bleu», que llevó a cabo esta campaña en secreto, espera que pueda servir de trampolín para crear un sistema permanente. De esta forma, los videojuegos se pueden convertir en un medio para que los niños en peligro alerten sobre su situación.

Para la directora de la asociación, Laura Morin, el objetivo de esta operación, la primera de este tipo en Francia y sin equivalente en el extranjero, es responder al “desafío número uno” al que se enfrentan quienes ayudan a los menores maltratados: “permitir que el niño hable y que los adultos detecten que hay un problema”.

Pero “los jóvenes no usan los mismos medios que nosotros los adultos. Tenemos que adaptarnos y encontrar nuevas formas de llegar a ellos”, dice Morin.

Para ello, los voluntarios de la asociación entraron en el mundo virtual de Fortnite bajo la apariencia de un personaje llamado “Enfant Bleu” (Niño Azul). Se turnaron para darle “vida” todos los días durante un mes.

La misión de este avatar era responder a los jóvenes, que estaban conectados al mismo tiempo, que querían hablar con él sobre sus problemas personales.

En un mes, un total de 1.200 niños o adolescentes, de entre 10 y 17 años de edad, entraron en contacto con este emisario virtual, un número “extraordinario”, según Morin.

En la mayoría de los casos, los jóvenes hacían clic solo por curiosidad. Pero más del 30% de ellos “le confiaban problemas personales más o menos graves”, y “algunos declaraban encontrarse en una situación de extrema urgencia”, según la asociación. A veces podía remitirlos a otras estructuras especializadas, como las que luchan contra el acoso escolar.

Para que el experimento funcionara, tenían que informar a los jóvenes de la posibilidad que se les ofrecía en Fortnite. Pero sin que sus padres, potencialmente violentos, estuvieran al corriente.

Por lo tanto, los promotores mantuvieron el proyecto en secreto y recurrieron a conocidos personajes influyentes del mundo gamer.

“Lo que esperamos es ofrecer una herramienta más del arsenal disponible para que los niños pidan ayuda. Adoptando su punto de vista”, insiste el director de la asociación.

Con información del diario El Nacional