

Fecha: 07-08-2025
Medio: La Tercera
Supl.: La Tercera
Tipo: Noticia general
Título: "Brainrot", videojuegos y salud mental: Congreso Futuro alista nueva jornada destinada a jóvenes

Pág.: 26
Cm2: 710.8
VPE: \$ 7.072.221

Tiraje: 78.224
Lectoría: 253.149
Favorabilidad: ☐ No Definida

Francisco Corvalán

¿Por qué cada vez nos cuesta más soltar el celular? ¿Cuánto tiempo nos consume el scroll infinito? ¿Cómo afecta esto a nuestra salud y nuestra participación en la sociedad? Estas preguntas serán el núcleo de la conversación en la sexta edición de Congreso Jóvenes Futuro, el espacio que busca empoderar a las juventudes chilenas para protagonizar el mundo que viene y construir un futuro más humano y democrático.

El encuentro se realizará este jueves y viernes en el Salón de Honor del Congreso Nacional de Santiago, donde estarán más de 30 charlistas nacionales e internacionales. El evento será inaugurado por el Presidente de la República, Gabriel Boric, y por el nuevo ministro de Ciencia, Aldo Valle.

Entre los expositores de esta versión destaca María José Castro, periodista y creadora de contenido conocida como Lady Ganga; Dani Cachilupi, influencer y cosplayer; Gabriela Arriagada, investigadora en ética de la inteligencia artificial, y el streamer conocido como Dylantero.

El evento también cuenta con la visita especial de Marijam Didžgalvytė, periodista lituana especializada en la industria gamer, quien presentará su nuevo libro "Cómo los videojuegos están cambiando el mundo".

Junto a ellos, jóvenes activistas, divulgadores, científicos y artistas debatirán sobre bienestar digital, inteligencia artificial, cultura pop, salud mental, inclusión social y participación política. Todo esto desde una perspectiva juvenil pero también intergeneracional, que atenderá críticamente el fenómeno del brainrotting, una forma de contenido digital ligero y caótico que refleja una identidad generacional y sus tensiones con el entorno digital actual.

Un evento que llega en un momento clave para el país, puesto que en Chile los adolescentes pasan cerca del 40% de su día frente a pantallas, lo que ha intensificado problemas de salud mental, especialmente en las mujeres jóvenes.

El ministro de Ciencia, Aldo Valle, saluda la iniciativa y asevera que esto se suma a las acciones que el Ejecutivo impulsa para establecer "una mejor gobernanza de los sistemas algorítmicos que influyen en el consumo digital de las personas", destacando una serie de iniciativas, como el proyecto de ley de inteligencia artificial. El secretario de Estado señala que estos esfuerzos apuntan a construir un ecosistema de IA "más ético, transparente y centrado en el bienestar de las personas, en línea con los desafíos que plantea el nuevo entorno informacional".

"Vivimos en una era de cambios exponenciales, donde las grandes plataformas tecnológicas están moldeando nuestras emociones, nuestra convivencia y hasta el futuro de nuestras democracias. Queremos que las juventudes comprendan el mundo que enfrentan y tengan herramientas para incidir en él. Si no entienden el futuro, no

"Brainrot", videojuegos y salud mental: Congreso Futuro alista nueva jornada destinada a jóvenes

Con más de 30 expositores nacionales e internacionales, esta nueva edición explorará cómo las juventudes habitan el mundo digital, crean comunidad y ejercen su poder transformador en medio de la hiperconexión.



► El encuentro se realizará este jueves y viernes en el Salón de Honor del Congreso Nacional de Santiago.

podrán decidir ni transformarlo. Y no queremos un futuro escrito solo desde una mirada adultocéntrica", señala por su parte Guido Girardi, vicepresidente ejecutivo de la Fundación Encuentros del Futuro, organización coorganizadora del evento.

Por su parte, la senadora Ximena Ordeñez, presidenta de la Comisión Desafíos del Futuro del Senado, espera que este espacio "sea una experiencia viva, donde se mezclan la ciencia, el arte, la tecnología y las voces de las juventudes. Nuestra misión es humanizar la sociedad, democratizar el futuro y construir ciudadanía, acercando grandes temas de manera entretenida y participativa".

De jóvenes para jóvenes

Para el equipo de contenidos esta edición implica el desafío de interpretar las inquietudes reales de las juventudes: qué consumen, a quiénes siguen y de dónde emergen estos nuevos liderazgos. Inspirados en la lógica del scroll y "lo absurdo de las redes sociales", el programa aborda fenómenos como los memes, las nuevas redes sociales, videojuegos, la música urbana,

el activismo digital y la innovación social. Al respecto, Hugo Opazo, encargado de contenidos del Consejo del Futuro, asegura que también se explorarán temas como el bienestar digital y una reflexión crítica sobre el uso de la tecnología y su impacto cotidiano.

El jueves, Congreso Jóvenes Futuro 2025 abrirá su programa con exponentes que reflejan la diversidad de intereses y causas que movilizan a las juventudes chilenas. Entre ellos figuran Bastián Barriá, ingeniero y activista medioambiental; Bastián Ríos, productor musical y creador audiovisual; Daniel Barriá, representante del Observatorio del Juego, e Isidora Uribe, activista por la inclusión de personas con discapacidad.

También participarán Javier Manríquez, periodista y escritor; Jaime Morales, dirigente ambiental de Bosque Barrio; Sebastián Muñoz, sociólogo e investigador de la cultura del rap y las tecnologías, y Fernanda Silva, empresaria turística dedicada a rescatar el patrimonio cultural de la caleta Chome.

La jornada del viernes, por su parte, es-

tará marcada por el cruce entre ciencia, tecnología y cultura digital, con nombres como Emilio Campos, creador del videojuego *Ánima* -inspirado en la cosmovisión mapuche-; Esteban Castro, innovador tecnológico con proyectos medioambientales; Eugenio Herrera-Berg, ingeniero experto en inteligencia artificial; Francisca Jáuregui, directora de educación del Observatorio del Juego; Hans Contreras, profesor y divulgador de contenidos pedagógicos; Ignacio Cabrera, arquitecto y líder del proyecto Chile escala Minecraft; Juan Pablo Duhalde, director nacional del INJUV; Matilda Aguirre, líder del proyecto *Alegría que Cura*; Melissa Muñoz, creadora de *AutistApp*, y Sergio Villagrán, biólogo y comunicador científico.

Con charlas en formato "Manso Speech" y conversaciones multidisciplinares en el espacio "Dale Play", los distintos expositores de esta versión abordarán desde la cultura gamer hasta emprendimientos tecnológicos con impacto social. Todo esto, consolidando el congreso como una plataforma para visibilizar las inquietudes y aportes de las nuevas generaciones.