

Recomendado para mayores de 10 años. Una extraña cueva parlante invita a los personajes de la aventura a adentrarse en sus oscuros secretos. Al comienzo del juego habrá que elegir tres de entre los siete personajes que buscan "aprender algo sobre sí mismos y lo que podrían llegar a ser". Esta elección determinará las relaciones entre ellos y la historia del juego.

## THE CAVE

con los demás.

Para profundizar en el concepto "comunidad" y cómo se refleja en la cultura digital, te recomendamos dos videojuegos que te permitirán observar las distintas necesidades, retos y posibilidades que surgen al relacionarnos con los demás.



*Thomas was alone* Thomas estaba solo es un juego para todas las edades. La historia transcurre dentro de un ordenador donde Thomas, una entidad representada con un pequeño rectángulo rojo, desarrolla la capacidad de tener pensamientos y personalidad propia. Thomas quiere escapar del programa y para ello se enfrenta con obstáculos y trampas. En el camino se encontrará con otros compañeros pixelados, que harán gala de distintas habilidades, con los que creará relaciones de amistad.

## THOMAS WAS ALONE

## NAKED ON PLUTO

Marloes De Valk, Aymeric Mansoux y Dave Griffiths

Ganadores del Primer Premio de Vida 13.2. En forma de videojuego online, la obra caricaturiza la proliferación de agentes virtuales que recolectan nuestros datos personales para reestructurar engañosamente nuestros entornos y perfiles en Internet. El juego, un ejercicio de ecología social en acción, descubre las prácticas semiocultas de los grandes fagocitadores de datos como Facebook y Skype, exponiendo al jugador al acoso de 57 robots que intentan capturar sus datos personales. ( [www.naked-on-pluto.net](http://www.naked-on-pluto.net) )



## ENREDOS

Daniel Canogar

En una serie de nueve fotografías, Canogar utiliza las telarañas como metáfora de las redes electrónicas de hoy en día y las complejas conexiones emocionales que creamos con el uso de estas tecnologías, que simultáneamente nos acercan y alejan, y en las que nos dejamos atrapar. ( [www.danielcanogar.com](http://www.danielcanogar.com) )

Te sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos cuyos trabajos reflexionan sobre cómo nos afectan las tecnologías digitales y el modo en que las utilizamos en nuestras comunidades.

## COTIDIANIDADES DOMÉSTICO PRODUCTIVAS

Husos

Husos realiza una investigación sobre las viviendas como núcleos que albergan en su interior actividades tanto domésticas como productivas y creativas (desde oficinas en casa, hasta una casa huerto). Su obra muestra cómo las actividades de emprendimiento integradas como parte de lo doméstico son una realidad que está cada vez más presente en las ciudades europeas, a pesar de haber sido ignoradas en la arquitectura y en el planeamiento urbano. ( [www.husos.info](http://www.husos.info) )

Welcome to the N.H.K. es una novela gráfica que reflexiona sobre las relaciones entre jóvenes y adultos en una gran ciudad como Tokio. El protagonista es Tathuhiro Satō un joven hikikomori (personas que escogen abandonar la vida social, manteniendo contacto con el exterior sólo a través del ordenador y videojuegos). Un día, Tathuhiro conoce a una misteriosa chica que intentará ayudarle en su aislamiento.

## BIENVENIDO A LA N.H.K.

Para reflexionar sobre la forma en que nos relacionamos en nuestras diferentes comunidades y cómo la cultura digital ha modificado nuestra manera de comunicarnos, os recomendamos un libro, una película y una novela gráfica.



## 1984

George Orwell (1949)

Esta novela, escrita hace más de sesenta años, reflexiona sobre la sociedad del futuro y las relaciones en un mundo controlado y dirigido por aparatos electrónicos. El protagonista, Winston Smith, tras años trabajando para el Ministerio de la Verdad, empieza a ser consciente de cómo los retoques de la historia en los que consiste su trabajo son sólo una pequeña parte de la gran farsa en la que se basa su gobierno.

## HOMBRES, MUJERES Y NIÑOS

Jason Reitman (2014)

Recomendada para mayores de 16 años. En esta película, un grupo de adolescentes de instituto y sus padres intentan comprender las muchas maneras en las que Internet ha cambiado sus relaciones, su comunicación, la imagen que tienen de sí mismos y sus vidas amorosas.

ComoUnidades  
S O S  
X X  
N E N

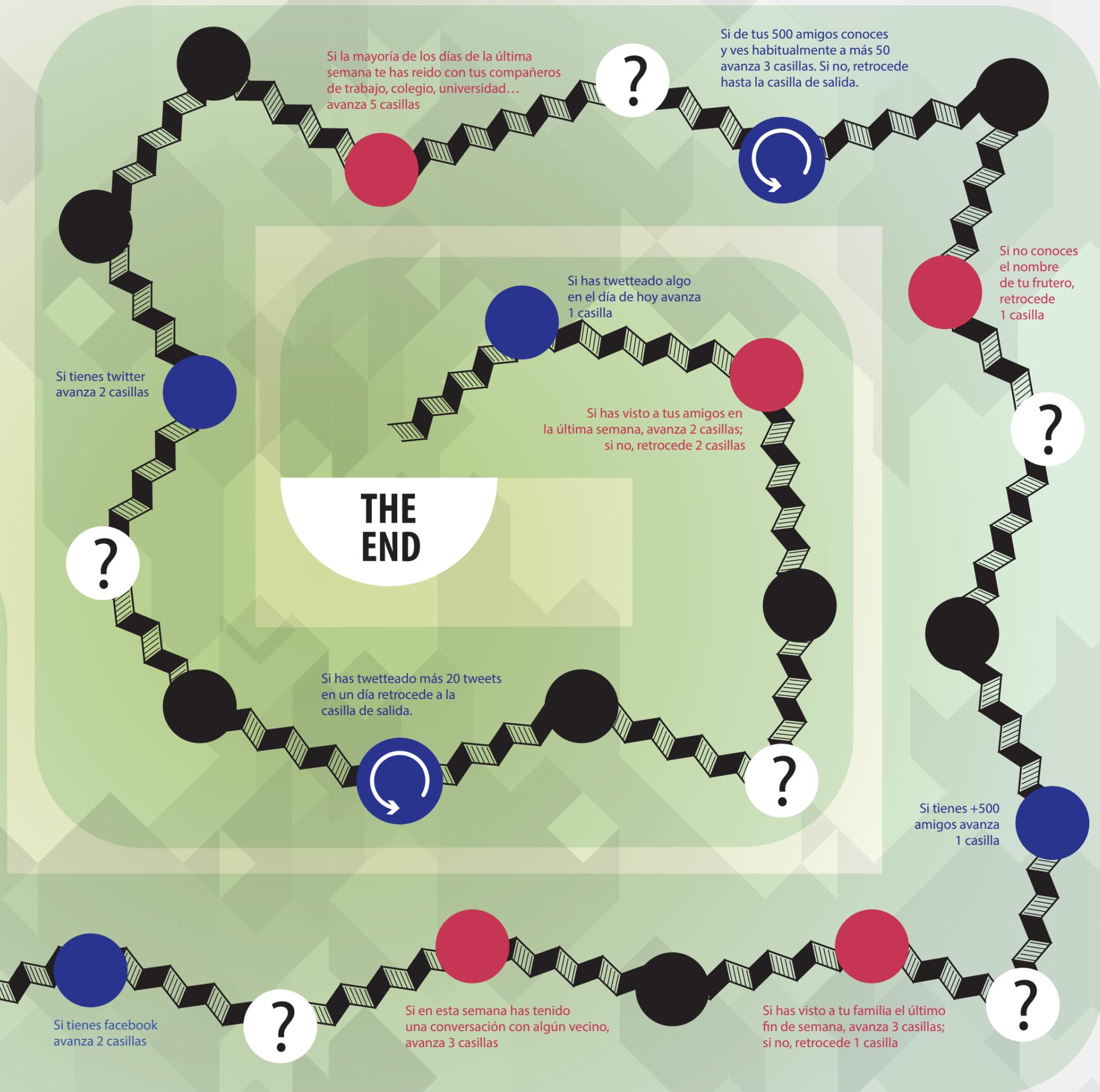
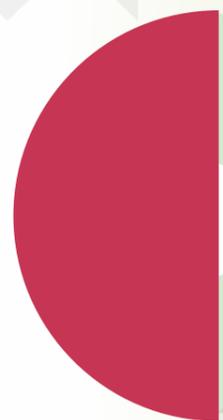


ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA  
Fuencarral, 3 · MADRID  
[espacio.fundaciontelefonica.com](http://espacio.fundaciontelefonica.com)

#talleresnexus

# Juego de las ComoUnidades

Con este juego descubriréis cuál es vuestra implicación dentro de las comunidades que os rodean. Podéis participar tantas personas como queráis, sólo necesitáis una ficha para cada uno y un dado para avanzar por el tablero. Lanzad el dado y seguid las indicaciones de las casillas en las que caigáis. En las casillas que hay un interrogante en blanco, vosotros decidís cuál es la pregunta y qué consecuencias tiene.



Si la mayoría de los días de la última semana te has reído con tus compañeros de trabajo, colegio, universidad... avanza 5 casillas

Si de tus 500 amigos conoces y ves habitualmente a más 50 avanza 3 casillas. Si no, retrocede hasta la casilla de salida.

Si no conoces el nombre de tu frutero, retrocede 1 casilla

Si has tuiteado algo en el día de hoy avanza 1 casilla

Si tienes twitter avanza 2 casillas

Si has visto a tus amigos en la última semana, avanza 2 casillas; si no, retrocede 2 casillas

**THE END**

Si has tuiteado más 20 tweets en un día retrocede a la casilla de salida.

Si conoces el nombre de tu panadero, avanza 1 casilla

Si tienes +500 amigos avanza 1 casilla

Si tienes facebook avanza 2 casillas

Si en esta semana has tenido una conversación con algún vecino, avanza 3 casillas

Si has visto a tu familia el último fin de semana, avanza 3 casillas; si no, retrocede 1 casilla

-  Comunidades virtuales
-  Comunidades físicas
-  Haz una pregunta
-  Casilla sin prueba