

CULTURA LLIURE A CATALUNYA

MAYO FUSTER MORELL

Harvard University / Universitat Autònoma de Barcelona

Resum: Aquest capítol és una aproximació a la cultura lliure: se'n repassa el context històric, s'analitza amb detall el concepte de cultura lliure i, finalment, es descriu aquest moviment a Catalunya a partir d'indicadors sobre la seva dimensió i d'un mapa dels sectors en què s'ha anant desenvolupant. L'estudi s'ha basat en la triangulació de mètodes, incloent-hi l'anàlisi documental, indicadors web, un e-qüestionari a 145 iniciatives i 24 entrevistes.

Paraules clau: cultura lliure, producció col·laborativa, Catalunya

Introducció: L'emergència de noves pràctiques i models basats en la cultura lliure

L'adopció de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) ha facilitat una major possibilitat d'accés i distribució de recursos immaterials (informació, cultura, coneixement). Al mateix temps s'ha donat també un canvi quantitatiu en el nombre de persones que tenen accés a instruments per a la creació cultural o per a la producció de coneixement: s'ha ampliat enormement la disposició a "crear" i a intervenir creativament. Les generacions digitals desenvolupen identitats interactives o creatives (en contrast amb la identitat passiva de "consumidor" d'espectacles) que creen, adapten continguts i alimenten les pròpies audiències; estan més (i millor) informades i tenen més disposició a construir la seva opinió i qüestionar l'autoritat. Això ha dut a una producció més gran de continguts diversos i a aprofitar l'expectativa i l'hàbit d'intercanviar i "barrejar" continguts lliurement. I, per tant, a reduir la importància dels intermediaris en els processos creatius o de generació de coneixement i d'informació.

En definitiva, s'ha anat constituint un ecosistema d'abundància i una xarxa d'intercanvi i de creació en què els continguts flueixen, es barregen i es comparteixen lliurement entre xarxes de recursos comuns i entre individus. Una sèrie de pràctiques socials lligades a aquest augment de l'intercanvi i a la circulació de continguts (com ara el fet de compartir continguts —*file sharing*— que representa la major part del tràfic d'Internet) ha conduït a la crisi

del model tradicional de la indústria musical i del cinema (i amenaça també el món de la premsa i de l'edició), mentre que la societat creativa reclama la necessitat de nous models de negoci compatibles amb l'abundància informacional i el reconeixement del valor afegit que generen les pràctiques de distribució i remescla. Així, mentre l'SGAE apunta a les pràctiques basades en el fet de compartir com a causants de la crisi d'ingressos en la industrial musical, veus del moviment en defensa de la cultura lliure (MCLL) apunten a la falta de voluntat de canvi i a les resistències a adaptar els models de negoci d'aquestes indústries al nou entorn d'Internet, i destaquen l'emergència de nous models de sostenibilitat per a les noves pràctiques creatives.

A l'emergència de les xarxes d'intercanvi i de distribució lliure de continguts s'hi uneix una altra qüestió: les possibilitats de comunicació que han obert les TIC han fet augmentar les dinàmiques d'agrupació i de col·laboració en funció d'objectius o d'interessos comuns, cosa que s'ha traduït en un nou model productiu i de distribució al voltant de la construcció col·laborativa de recursos. En efecte, el model de producció procomú entre iguals (BENKLER 2006) o les comunitats de creació en línia (FUSTER 2010) es basen en la producció i la compartició de recursos comuns a partir de la col·laboració (en ocasions, a gran escala) entre individus, per mitjà de plataformes en línia en les quals no hi ha una planificació centralitzada del procés. En aquestes plataformes, la participació és oberta, autònoma i voluntària. Aquest nou model productiu ha tingut fins ara un gran impacte en indústries com la de producció de programari, en les quals s'ha convertit en un referent clau i està qüestionant la producció d'altres continguts audiovisuals i de coneixement (per exemple, en el sector educatiu). Compartir i col·laborar lliurement han esdevingut valors insígnia de la societat digital, allò que s'ha anomenat cultura lliure o pràctiques copyleft, basades en l'ús de llicències lliures (LESSIG 2004). En resum, tant les noves pràctiques d'accés i de distribució de recursos culturals com les de creació col·laborativa de continguts estan aconseguint posar en crisi diverses indústries vinculades als recursos immaterials i basades en un règim de propietat, alhora que proposen, a partir de la pràctica, nous models de gestió i de producció de la cultura i el coneixement que s'engloben sota el paraigua de la cultura lliure.

Aquest capítol ofereix una aproximació a la cultura lliure a partir de la contextualització històrica i de l'anàlisi d'aquest concepte. També descriu la cultura lliure a Catalunya a partir d'indicadors sobre la seva dimensió i d'un

mapa dels sectors en què s'ha anat desenvolupant. La metodologia que sosté l'anàlisi s'ha basat en una triangulació. La contextualització històrica s'ha obtingut a partir de l'anàlisi documental. Per obtenir un mapa de la composició per sectors s'ha emprat un e-qüestionari per web a 145 iniciatives del MCLL. Les unitats d'anàlisi han estat iniciatives bé en català bé en el territori català vinculades a la promoció dels valors d'accessibilitat a la informació i a experiències col·laboratives de compartició o creació de recursos. Una sèrie de 24 entrevistes, una extensa anàlisi documental i de material audiovisual, una etnografia virtual i l'observació participant ens han permès contrastar i corroborar els resultats de les anàlisis documental i quantitativa. Les dades es van recollir durant el 2011.

Els orígens del moviment de cultura lliure: contextualització històrica

El desenvolupament inicial del MCLL i les seves arrels culturals es troben a la dècada dels cinquanta i continuen a partir de l'èxit de les primeres comunitats de creació en línia (CCL) a l'entorn del programari de codi lliure i obert en la dècada dels noranta. El moviment pren força sobretot amb l'augment de les polítiques restrictives de propietat intel·lectual impulsades per l'Organització Mundial del Comerç i altres institucions polítiques en diversos àmbits i per l'expansió del web 2.0 comercial i les noves possibilitats tecnològiques que s'han obert en els darrers anys. La història recent del moviment de cultura lliure va de la mà de la difusió i l'adopció social de les TIC.

A partir de la dècada de 1950: les arrels culturals del MCLL

El primer precedent històric del MCLL és la cultura *hacker*, que va sorgir en la dècada dels cinquanta al voltant del Laboratori d'Intel·ligència Artificial de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Inicialment estava basada en un sentit d'exploració i divertiment creatiu amb la tecnologia i, després, en la seva optimització. L'ètica *hacker* es caracteritza per la passió de crear i compartir coneixement i per considerar la creació col·lectiva com una acció divertida i plaent (HIMANEN 2001).

Durant aquest primer període, els *hackers* del MIT col·laboraven en la codificació de programari. La majoria del programari circulava lliurement entre els desenvolupadors i els *hackers* (CASTELLS 2002). Però a la dècada de 1970

va començar a generalitzar-se un sentit de propietat sobre el programari que comportava restriccions en l'ús i la incorporació d'un objectiu comercial. Richard Stallman, un programador del Laboratori d'Intel·ligència Artificial del MIT, va apuntar els riscos de la privatització del programari i els va equiparar als atacs a la llibertat d'expressió. A fi de preservar el caràcter lliure i obert del programari, Stallman va fundar el 1984 el projecte GNU per desenvolupar un sistema operatiu que havia de ser completament lliure. Stallman també va fundar el 1985, a Boston, la Fundació de Programari Lliure i va crear la Llicència Pública General i la Llicència Pública General Menor, que van permetre la protecció legal del programari lliure.

Altres referències culturals del MCLL són el moviment de contracultura de la dècada dels seixanta i el moviment en defensa de la llibertat d'expressió. En el llibre *From Counterculture to Cyberculture*, Turner presenta en detall les arrels de la cibercultura en la contracultura nord-americana dels seixanta, que va ser un dels sectors socials que va veure una utilitat social en les TIC i Internet (TURNER 2006). En aquest sentit, al 1985 WELL (*Whole Earth 'Electronic Link*, el catàleg d'enllaços al conjunt de la Terra) va ser una comunitat en línia pionera en la definició de la cibercultura. Els seus participants eren principalment membres del moviment *Back to the land* (tornar a la terra), amb seu a la costa californiana.

*Des de la dècada de 1990:
aparició de les primeres comunitats de creació en línia
i projectes de programari de codi obert i lliure*

A la dècada dels noranta, amb l'extensió d'Internet, van aparèixer les primeres comunitats de creació en línia (CCL), que es defineixen com un conjunt d'individus que es comuniquen, interactuen i col·laboren en diverses formes i graus de participació, principalment a través d'una plataforma a Internet, amb l'objectiu d'intercanviar i crear conjuntament coneixements (FUSTER 2010). Les primeres CCL que van aparèixer van ser les comunitats de desenvolupament al voltant de la programació informàtica. Al començament de 1990 Internet s'havia convertit en un mitjà de col·laboració entre els programadors. Linus Torvalds, d'Hèlsinki, va demanar col·laboracions a un grup de notícies a Internet, el 1991, per continuar el desenvolupament del nucli de Linux (el nucli és un component clau del programa). Això va portar al sorgi-

ment d'una de les primeres i més grans CCL pel desenvolupament de programari. El projecte preveia que Linux s'unís als treballs anteriors de GNU, cosa que va donar lloc al primer sistema operatiu completament lliure construït per una comunitat de desenvolupament.

Des de la dècada dels noranta, les comunitats de desenvolupament s'han multiplicat. El programari lliure es va fer molt popular i la major part del programari de la infraestructura que sosté Internet és lliure (WEBER 2004). Des del final dels noranta en endavant van començar a utilitzar-se de forma general alguns termes alternatius per al programari lliure, incloent-hi programari de codi obert (FOSS) i programari lliure i de codi obert (FLOSS). La diferència entre programari lliure i obert no té tant a veure amb una qüestió tècnica informàtica com amb dos plantejaments ideològics diferents. Mentre que el programari lliure destaca la llibertat que dóna als usuaris, el de codi obert destaca l'eficiència productiva i els models de negoci basats en la col·laboració oberta (STALLMAN 1996).

L'expansió a altres continguts: del programari lliure a la cultura lliure

Al començament del mil·lenni, la propagació d'Internet i dels ordinadors personals va reduir les barreres d'accés a la tecnologia, el que va fer augmentar els sectors de la població capaços de comunicar-se, col·laborar en línia i mantenir les habilitats necessàries per participar en activitats de creativitat cultural. A més, a partir dels anys vuitanta i noranta un grup d'acadèmics dels Estats Units, la majoria de l'àmbit del dret, va començar a preocupar-se per l'expansió de la propietat intel·lectual en el marc neoliberal i va emprendre accions per protegir la creativitat i el domini públic. Aquests acadèmics van ajudar a desenvolupar la idea del domini públic intel·lectual i van inventar les llicències Creative Commons l'any 2001. En aquest context, van començar a créixer les CCL basades en continguts diferents del programari. Van sorgir noves expressions de cultura lliure amb l'objectiu de crear contingut cultural col·laborativament i de possibilitar l'accés universal al coneixement. L'exemple més important és la Wikipedia: una enciclopèdia en línia fundada el 2001 que ha crescut enormement des de llavors i és una de les sis webs més visitades al món.

L'estratègia per construir una infraestructura autònoma de la comunicació i coordinació per part del Moviment de Justícia Global (MJG) després dels

esdeveniments de Seattle contra l'OMC del 1999 representa un altre pas important en la formació del MCLL. L'estructura de comunicació del MJG va ser molt innovadora en el seu moment i Indymedia (una pàgina web dels mitjans de comunicació alternatius) es va convertir en un punt de referència per a la publicació oberta i el contingut generat per usuaris.

El 1999, influït per l'impacte d'Indymedia, el periodisme fet per la ciutadania va començar a florir a partir de l'ús de weblogs, sales de xats, fòrums, wikis i la informàtica mòbil. A més, s'han creat centenars de comunitats de notícies virtuals i, a través d'elles, s'han anat propagant els ideals de la cultura lliure. Aquest ecosistema de mitjans ha estat d'importància vital per experimentar diferents règims en matèria de drets i concepcions de la propietat intel·lectual i com a canal de mobilització i difusió d'alarmes quan apareix un nou impediment a la lliure circulació de la cultura.

Un altre component rellevant de la configuració del MCLL són les primeres generacions digitals, les dels que van néixer a les dècades dels vuitanta i noranta. Als països rics, la majoria de les noves generacions van créixer amb accés a l'educació en diferents nivells i amb accés quotidià a Internet. Se les coneix com a *natus digitals* o *generacions natives digitals* (PALFREY & GASSER 2008). La normalitat de l'entorn multiinteractiu en línia per a la generació digital ha resultat en allò que Lessig anomena la «cultura de la barreja», també coneguda com a cultura «de lectura/escriptura» (LESSIG 2008). La cultura de la barreja es caracteritza pel fàcil accés a la informació en text, al coneixement i als materials audiovisuals, per la capacitat d'utilitzar programes i eines per crear i elaborar nous productes culturals, per les actituds proactives o prosumidores (una combinació de l'actitud del consumidor i la del productor, és a dir, una identitat de creadors, no de mers consumidors o espectadors) i per l'hàbit a l'exposició pública i a la vida en públic.

Finalment, la història del MCLL també va tenir un moment important amb el desenvolupament europeu de l'intercanvi d'arxius i de les aplicacions d'arquitectura *peer-to-peer*, que faciliten l'accés i l'intercanvi de productes culturals. L'intercanvi d'arxius és la pràctica de posar arxius a la disposició d'altres, a Internet o a xarxes d'intranet més petites. N'és un bon exemple la Pirate Bay sueca.

Els ideals del MCLL van arribar també al món de la ciència amb la construcció de procomú digital amb contingut científic. Van sorgir diversos mecanismes en línia per a la col·laboració, entre ells els repositoris de dades

empíriques (DAVID 2004). D'altra banda, un episodi important per garantir el caràcter obert del coneixement científic el van representar les lluites per l'accés als medicaments antiretrovirals per tractar la sida a Sud-àfrica durant els noranta. Aquesta campanya va impulsar arreu el desig de recuperar el caràcter públic de la investigació per mitjà de l'accés obert als seus resultats. Un exemple és el projecte Biblioteca Pública de Ciències (Public Library of Science, PloS), destinada a crear un repositori de revistes i altres textos científics d'accés obert, sota una llicència de contingut obert. Finalment, un altre exemple clar de la mobilització per a l'accés al coneixement és l'associació Estudiants per a la Cultura Lliure, formada per una xarxa de més de 35 capítols en moltes universitats nord-americanes.

2006: l'explosió de la web 2.0 comercial

Mentre que aquests antecedents són clau per entendre la gestació del MCLL, un altre fet, que suposa un repte al procomú digital, ha contribuït a donar-li força: el naixement i expansió de grans corporacions de la nova economia que operen sota lògiques restrictives quant a l'accés i l'intercanvi d'informació. Durant la tardor de 2001 la indústria tecnològica dels Estats Units va patir el que es va anomenar "la crisi punt com", que va marcar un punt d'inflexió per al sector.

Les empreses que van sobreviure al col·lapse de les punt com tenien algunes coses en comú. Amb la difusió d'Internet a la dècada dels noranta es va produir un canvi importat pel que fa a l'emmagatzematge de dades en línia i de forma virtual, que van deixar d'hostatjar-se en ordinadors individuals: el *data cloud* ('núvol de dades'). En pocs anys van anar apareixent cada vegada més i més proveïdors comercials especialitzats en aquests serveis. Així, la nova economia d'accés i d'intercanvi d'informació, també coneguda com a web 2.0 o Wikinomics, és una tendència econòmica innovadora basada en la comercialització dels fluxos i els serveis d'informació i coneixement des d'empreses multinacionals de la comunicació (O'REILLY 2005; TAPSCOTT & WILLIAMS 2007). L'exemple més característic d'aquesta nova economia és Google. Altres exemples són YouTube, MySpace o Flickr, totes elles plataformes proporcionades per empreses multinacionals de la comunicació.

El desenvolupament d'una nova economia basada en l'accés i intercanvi d'informació va contribuir substancialment a la popularització de la infra-

estructura multiinteractiva de la web. Tot i això, una de les crítiques que fa el MCLL a aquests serveis és la tendència a “capturar” els usuaris en aquestes plataformes en lloc d’afavorir la connexió en xarxa i la portabilitat de dades. La nova economia, doncs, es va inspirar en algunes de les innovacions presentades anteriorment (és a dir, FLOSS, Wikipedia i Indymedia, entre d’altres) per definir un nou model de negoci basat en el núvol de dades. Amb la diferència que els grans proveïdors d’infraestructures comercials no van assegurar als usuaris dels seus serveis les mateixes condicions d’ús de la infraestructura sota la lògica del procomú i la connexió en xarxa, sinó que van adoptar condicions restrictives o en ocasions abusives (FUSTER 2010).

Els procomuns digitals es defineixen com els recursos d’informació i de coneixement que es creen, es posseeixen i es comparteixen de forma col·lectiva entre els membres d’una comunitat i que tendeixen a ser no exclusius, és a dir, que (generalment, de forma lliure) estan a disposició de tercers. Per tant, s’orienten a afavorir l’ús i la reutilització, en lloc de l’intercanvi d’una mercaderia. A més, la comunitat de persones que els construeix pot intervenir en el govern dels seus processos d’interacció i dels seus recursos compartits (FUSTER 2010). Per tal que es donin aquestes condicions, el programari i la llicència del contingut de la plataforma en línia han de ser lliures. En canvi, la lògica corporativa de “captura” no afavoreix la mobilitat de les dades perquè no fa accessible el programari i utilitza llicències restrictives per al contingut que no afavoreixen l’intercanvi i la reutilització. Així, les visions i reivindicacions d’informació lliure, propietat compartida d’infraestructura i de béns digitals procomuns es contraposen a les nocions d’apropiació i d’ús privat de la informació i del coneixement.

Dimensió de protesta, lobby i representació política del MCLL

L’expansió de proveïdors d’infraestructura en línia corporatius basada en la captació de dades va aguditzar el conflicte amb la lògica procomú de xarxa. Aquest conflicte entre visions de les condicions relacionals a l’entorn digital, juntament amb l’augment de les restriccions sobre la propietat intel·lectual per part de les administracions i amb les iniciatives de criminalització de l’intercanvi de continguts, va donar lloc al desenvolupament de la vessant de protesta i lobby del MCLL, per posar fre al que es va interpretar com una ofensiva d’interessos privats envers la natura de xarxa i el caràcter públic d’Inter-

net. Si fins aleshores el MCLL havia estat caracteritzat sobretot per estratègies d'accés, d'intercanvi i de construcció col·laborativa de recursos en línia, llavors van començar a créixer les iniciatives de sensibilització i de protesta. Les actuacions d'Anonymous, una nova generació de *hackers* que practica l'acció directa a Internet a partir del bloqueig de l'accés a webs, entre d'altres coses, són també una de les darreres formes emergents de defensa de l'ideari de la cultura lliure.

Per últim, cal esmentar el moviment per a la transparència i contra la corrupció política, que reclama més accés a les dades generades en la gestió pública, amb Wikileaks com a capdavanter: una iniciativa que proporciona eines per afavorir l'accés a informació rellevant i superar el cercle de censura dels mitjans de comunicació. Cal destacar també que, en relació amb els canvis en la regulació de la propietat intel·lectual i la pressió de defensa dels interessos de la indústria de la cultura, recentment està guanyant importància una dimensió política més convencional del MCLL; per exemple, amb la presència del Partit Pirata suec al Parlament Europeu.

Què és la cultura lliure?

Després de presentar una contextualització històrica de la cultura lliure, explorarem ara en detall què és i què la defineix. Primer aportarem una aproximació a partir del subjecte vinculat i després analitzarem les condicions que defineixen una obra com a lliure.

En clau de subjecte: el moviment de cultura lliure

En tant que subjecte o actor de la societat, la cultura lliure es refereix a un moviment social. El moviment de cultura lliure és una xarxa d'individus i d'organitzacions vinculats per relacions més o menys denses, llaços de solidaritat i moments de confluència, que comparteixen una identitat col·lectiva i un conjunt de valors i principis comuns, entre els quals destaquen l'accessibilitat i el flux de la informació i el coneixement, la creativitat, els formats participatius, la configuració en xarxa i la propietat comunal. L'acció conjunta del MCLL té com a objectiu qüestionar les formes d'accessibilitat a la informació i de creació de coneixement mitjançant la participació en la construcció de béns comuns digitals i les mobilitzacions contra els mitjans de comunicació

i indústries culturals, els seus grups de pressió i les institucions polítiques —als àmbits nacional, regional i mundial.

En clau d'objecte: les obres o expressions culturals de la cultura lliure

No hi ha una definició unívoca de què és la cultura lliure. Tanmateix, un primer aspecte que cal destacar, i on hi ha un consens general, és que la cultura lliure no és cultura gratuïta. “Lliure”, en cultura lliure, es refereix a llibertat, no que les obres han de ser necessàriament de lliure accés. En les famoses paraules d’Stallman: «Lliure com en ‘llibertat d’expressió’, no necessàriament lliure com en ‘cervesa (o barra) lliure’» (FUNDACIÓ DE PROGRAMARI LLIURE, web). L’equívoc pot haver-se creat perquè en anglès *free* pot significar tant “lliure” com “gratuït”. Hi ha algunes obres de cultura lliure que estan disponibles gratuïtament, o bé estan acompanyades de publicitat o es fan disponibles de franc com a part d’un pla de negoci que compta amb altres elements que assegurin el lucre i la sostenibilitat, però la gratuïtat no és una condició de la cultura lliure.

Quan tractem d’esbrinar què és la cultura lliure, el següent aspecte és que té com a referent el programari lliure. De fet, és l’expansió de la lògica del programari lliure a altres àrees de la cultura. El programari es defineix com a lliure a partir de les quatre llibertats que va establir Stallman: la llibertat de l’usuari d’utilitzar el programari per al que vulgui, la d’estudiar-lo (per la qual cosa el codi del programa ha de ser visible), la de modificar-lo i millorar-lo (perquè es pot “escriure” sobre el codi) i, per últim, que es mantingui la mateixa llibertat inicial sobre el codi (redistribuint-lo sota les mateixes condicions de llibertat). Aquesta definició sobre la base de les quatre llibertats resulta clara per establir una línia de demarcació entre el que és i el que no és el programari lliure.

Tot i que la cultura lliure té com a referent principal el programari lliure, la idea de llibertat, o les condicions que estableixen què és “lliure”, en aquest moviment no estan establertes de forma tan unívoca. D’una banda, no hi ha una definició de referència com en el cas del programari. El llibre cabdal de la cultura lliure, de l’advocat americà Lawrence Lessig, *Cultura lliure. De com els grans mitjans de comunicació utilitzen la tecnologia i les lleis per enclaustrar la cultura i controlar la creativitat*, no en conté una definició. Igualment, les llicències més comunes a la cultura lliure (com ara les llicències Creative Commons) no estableixen com a requisits que es donin les quatre llibertats del

programari lliure. Per a Lessig (2004), i en la filosofia de les llicències Creative Commons, la llibertat és que les persones creadores puguin triar en quines condicions de llibertat, lligades als seus drets d'autor, volen que la seva obra estigui accessible. Així, la llibertat no és que necessàriament l'autor hagi de triar les quatre llibertats. En altres paraules: la cultura lliure es descriu com la llibertat dels autors de triar com es llicencien les seves obres i quins drets es reserven. Creative Commons permet la llibertat de reservar alguns drets en lloc que tots els drets estiguin reservats a l'autor, com s'estableix amb una llicència de copyright habitual.

Posar les obres sota una llicència Creative Commons, per tant, no significa que es perdin els drets d'autor; tot al contrari, és una manera d'exercir-los i de poder oferir alguns drets a terceres persones en determinades condicions. Les condicions les escull l'autor o l'autora triant (o no) quatre aspectes:¹

1. Reconeixement de l'autoria (*attribution*).
2. Permís d'ús comercial o no comercial (*non commercial*).
3. Permís d'obres derivades o no-autorització d'obres derivades (*no derivative works*): si l'autorització per explotar l'obra n'inclou o no la transformació per crear una obra derivada.
4. Compartició igual (*share alike*) o no: si l'explotació autoritzada inclou la creació d'obres derivades sempre que mantinguin la mateixa llicència en ser divulgades, o si qualsevol llicència estarà permesa.

Amb aquestes quatre condicions combinades es poden generar les sis llicències Creative Commons:

- Reconeixement (*by*): es permet qualsevol explotació de l'obra, incloent una finalitat comercial i la creació d'obres derivades, la distribució de les quals també és permesa sense cap restricció.
- Reconeixement-NoComercial (*by-nc*): es permet la generació d'obres derivades sempre que no se'n faci un ús comercial. Tampoc es pot utilitzar l'obra original amb finalitats comercials.
- Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual (*by-nc-sa*): no es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original.

¹ Segons la web de Creative Commons Catalunya.

- Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (*by-nc-nd*): no es permet un ús comercial de l'obra original ni la generació d'obres derivades.
- Reconeixement-CompartirIgual (*by-sa*): es permet l'ús comercial de l'obra i de les possibles obres derivades la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original.
- Reconeixement-SenseObraDerivada (*by-nd*): es permet l'ús comercial de l'obra, però no la generació d'obres derivades.

D'aquesta manera, amb les llicències Creative Commons l'autor pot triar les condicions, més o menys restrictives, amb què es gestionaran els drets que té. Tot i així, segueix havent-hi ambigüïtat sobre quines condicions s'han de complir perquè una obra es defineixi com a lliure. Una de les raons és que la cultura lliure té expressions molt variades (des de cançons fins a cartells), la qual cosa dificulta definir què és llibertat en un ventall tan ampli de formats, mentre que en el programari és més fàcil, perquè es tracta fonamentalment d'un únic format (el codi).

Hi ha hagut diversos intents de definir de forma més clara la cultura lliure. Un dels més destacats, que va emergir dels debats que van tenir lloc pels volts de 2007, és la definició d'*obra lliure*, que estableix les següents llibertats essencials:

- La llibertat d'utilitzar l'obra i de gaudir dels beneficis d'ús.
- La llibertat per estudiar l'obra i aplicar el coneixement adquirit.
- La llibertat per fer i redistribuir còpies, totals o parcials, de la informació o expressió.
- La llibertat per fer canvis i millores, i per distribuir les obres derivades.²

Per garantir aquestes llibertats essencials segons la definició de cultura lliure, l'obra no només ha de tenir una llicència que les afavoreixi (que, en el cas de Creative Commons, serien només aquelles llicències que no restringeixen l'ús comercial i que permeten l'obra derivada),³ sinó que també ha d'estar disponible d'una manera que les assegurui, com ara que la font de les dades que ha utilitzat estigui disponible, que es facin servir formats lliures (que permeten la còpia) i que, en resum, no hi hagi restriccions tècniques que li-

² <http://freedomdefined.org/Definition/Ca>.

³ <http://freedomdefined.org/Licenses/CC-BY>.

mitin les quatre llibertats essencials. En altres paraules, ni restriccions legals ni tècniques ni de qualsevol mena han de limitar les quatre llibertats essencials.

Un altre intent més recent de definir cultura lliure —i que està guanyant força adeptes darrerament— ha estat la definició de coneixement lliure de la Fundació pel Coneixement Obert.⁴ Segons aquesta, una obra és oberta si la seva forma de distribució satisfà les condicions següents:

- Accés: l'obra ha d'estar disponible en una forma convenient i ha de ser modificable.
- Redistribució: la llicència no ha de restringir a ningú la possibilitat de vendre o distribuir l'obra en ella mateixa o com a part d'un paquet fet d'obres de moltes fonts diferents.
- Reutilització: la llicència ha de permetre fer modificacions i obres derivades, i també que aquestes siguin distribuïdes en les mateixes condicions que l'obra original.
- Absència de restriccions tecnològiques: l'obra s'ha de proporcionar de tal manera que no hi hagi cap obstacle tecnològic per executar les accions esmentades.
- Reconeixement: com a condició per redistribuir i reutilitzar l'obra se n'ha de reconèixer l'autoria de forma apropiada, però sense donar a entendre que el llicenciador fa suport o en patrocina el nou ús.
- Integritat: la llicència pot requerir com a condició que l'obra pugui ser distribuïda amb modificacions, que l'obra resultant porti un nom diferent o un número de versió diferent de l'obra original.
- Cap discriminació de persones o grups.
- Cap discriminació d'àmbits de treball.
- Distribució de la llicència: els drets adjunts a l'obra s'han d'aplicar també a qualsevol persona a qui li sigui distribuïda sense necessitat que aquesta executi una llicència addicional.
- La llicència no ha de ser específica d'un paquet: els drets adjunts a l'obra no poden dependre que formi part d'un paquet particular. Si l'obra s'extreu d'aquell paquet i s'utilitza o es distribueix dins dels termes de la seva llicència, totes aquelles parts a les quals sigui redistri-

4 <http://opendefinition.org/okd/catala/>.

buïda hauran de tenir els mateixos drets que els que es concedeixen conjuntament amb el paquet original.

- La llicència no ha de restringir la distribució d'altres obres que es distribueixen conjuntament amb l'obra subjecta a la llicència.

Aquests dos intents de definició de cultura lliure possiblement siguin una expressió prou representativa del sentir general al MCLL. Tot i així, també hi ha concepcions que posen l'accent en altres aspectes que van més enllà de les condicions legals i tècniques que n'asseguren la llibertat. És el cas de la definició d'infraestructura lliure i oberta feta el 2011, que tracta d'anar més enllà de les condicions d'accés per incloure també les condicions de producció, com la governança del procés de producció o els drets econòmics del valor derivat (FCFORUM 2011).

La cultura lliure a Catalunya

Tal com hem presentat a la part de contextualització històrica, podem trobar als EUA molts dels referents històrics del MCLL (la mateixa invenció d'Internet hi va tenir lloc, de fet). Però també hem de tenir en compte idees i invencions a altres indrets (com ara el desenvolupament de la World Wide Web a Europa), que conforma una amalgama d'idees que s'ha difós i ha arrelat en diversos indrets del planeta i també a Catalunya. A continuació, presentem una descripció empírica del moviment de la cultura lliure a Catalunya, entenent com a tal les expressions de cultura lliure bé en llengua catalana bé amb base territorial a Catalunya. La "glocalització" de la cultura lliure a Catalunya, com possiblement no podia ser d'una altra manera, ha donat alguns trets distintius, que presentarem. Així, en una primera secció, veurem el rol que ha tingut Catalunya en la introducció de la cultura lliure a l'Estat espanyol. Seguidament presentarem, sobre la base d'una anàlisi de 145 casos, un mapa de la distribució per sectors de la cultura lliure a Catalunya.

La cultura lliure a Catalunya en el marc de l'Estat espanyol

Hí ha diversos fets que suggereixen que la cultura lliure a Catalunya ha tingut un paper destacat en la introducció de la cultura lliure a l'Estat espanyol. La Viquipèdia en català fou la segona wikipedia que es va fundar, el març del

2001, després de l'anglesa, que és del gener del mateix any.⁵ Actualment és la tretzena wikipedia amb més articles (411.471 articles),⁶ la qual cosa significa que es posiciona just al darrere de la xinesa i per damunt d'altres llengües amb un nombre de parlants molt superior.

La voluntat de promoure la cultura catalana ha estat presentada com una de les raons per les quals la Viquipèdia és més gran que altres wikipèdies amb idiomes molt més estesos. La mateixa motivació és present en la promoció del domini .cat, que va ser el primer domini de nivell superior atorgat a una comunitat lingüística.⁷ Els criteris perquè una pàgina web tingui el domini .cat són que estigui escrita en català o que estigui relacionada amb la cultura catalana. Fou aprovat el 2005 per la ICANN i és gestionat per la Fundació puntCat.⁸ D'altra banda, l'associació Amical Viquipèdia va ser el primer grup promotor de la Wikipedia que es va formar a l'Estat espanyol, el 2007, tres anys abans de la creació d'un grup promotor de la Wikipedia en castellà a l'Estat espanyol.⁹

Barcelona també va ser la porta d'entrada de les llicències Creative Commons a l'Estat espanyol. El projecte CC Catalunya es va iniciar el febrer de l'any 2003, quan la Universitat de Barcelona va decidir buscar un sistema per publicar material docent, seguint l'exemple del MIT. Es va decidir optar pel sistema de llicències Creative Commons i es va establir un acord de treball segons el qual la UB lideraria el projecte d'adaptació de les llicències a l'Estat espanyol en castellà i català, que es van adaptar a la legislació sobre propietat intel·lectual de l'Estat espanyol que van estar disponibles el 2004.¹⁰

A grans trets, i tenint present que aquestes són dades molt preliminars i que unes conclusions definitives requeririen més investigació, aquests episodis suggereixen que el MCLL a Catalunya està força internacionalitzat i connectat amb idees procedents d'altres països, i que juga un paper important de pont amb l'exterior. Tot i així, té una dimensió més limitada respecte de la resta de l'Estat, més concretament en relació amb allò que representa Madrid.¹¹

5 <http://ca.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>.

6 <http://ca.wikipedia.org/wiki/Portada>.

7 <http://www.fundacio.cat/>.

8 http://ca.wikipedia.org/wiki/Domini_.cat.

9 Font: entrevista a l'editora de la Viquipèdia.

10 <http://cat.creativecommons.org/projecte/>.

11 Font: entrevista a Javier de la Cueva, Advocate, 13 de juliol de 2011.

La forma com les institucions polítiques han promocionat la cultura lliure a Madrid (amb la creació, per exemple, del Medialab Prado, que té un paper catalitzador del MCLL i promotor del procomú a Madrid, o l'aposta per la recerca amb un programa dedicat expressament a l'economia digital de l'Escola d'Organització Industrial) ens sembla que podria ser uns dels aspectes que han contribuït que la cultura lliure s'hagi consolidat més en aquesta Comunitat.

Tot i així, cal remarcar que, paradoxalment, la manca de provisió per part del mercat i de recolzament institucional per assegurar l'accés a Internet a zones rurals del Pirineu català han estat les raons que han portat a la creació, per part d'una iniciativa ciutadana, de guifi.net, la xarxa *wireless* lliure més extensa del món (FUSTER 2010).¹²

Mapa per sectors del MCLL a Catalunya

Es poden identificar diverses àrees d'activitat vinculades a la cultura lliure a Catalunya, cada una amb un nivell de desenvolupament i consolidació diferents. Seguidament, presentarem el mapa de sectors del MCLL a Catalunya i el pes que té cada sector en el seu conjunt. Ens basem en l'anàlisi d'una mostra de 145 iniciatives. Les iniciatives han estat considerades com a part del MCLL, d'una banda, perquè promouen l'accés a la informació o al coneixement i, de l'altra, perquè estan basades en una metodologia de participació oberta. Les categories s'han definit a partir de sectors d'activitat diferenciats durant les entrevistes realitzades (seguint una aproximació de *grounded theory*).

La unitat d'anàlisi ha estat definida com aquelles iniciatives: a) en català o/i en el territori català o/i dirigides a la població catalana; b) vinculades a la promoció dels valors d'accessibilitat a la informació i que afavoreixen l'accés a un recurs sota llicències lliures o sense llicència restrictiva i/o es basen en un procés de creació col·laboratiu obert sota llicència lliure o sense llicència restrictiva, i c) que són tecnològicament intensives o estan vinculades a l'ús de la tecnologia, tot i que aquesta no ha estat una condició necessària —així, per exemple, editorials que promouen l'ús de llicències Creative Commons, com ara Virus Editorial, també formen part de la mostra.

¹² Font: entrevista a Roger Baig Viñas, Guifi.net, 20 d'octubre de 2011.

Taula 1: Distribució de les àrees d'activitat de cultura lliure a Catalunya.

Àrea	%
Programari lliure	19
Periodisme	13
Cultura	10
Campanyes	9
<i>Hacker</i>	8
Educació	7
Legal	6
Editorials	6
CCE	6
Emprenedoria econòmica	6
Marc <i>commons</i>	4
<i>File sharing</i>	2
Administració electrònica	2
Exclusió social	1

Font: Elaboració pròpia.

Segons es desprèn de la gràfica i la taula anteriors, doncs, les àrees d'activitat vinculades a la cultura lliure que s'han identificat a Catalunya són les següents:

i) Àmbit legal

Es refereix tant a bufets d'advocats que defensen pràctiques vinculades als Creative Commons o que porten endavant denúncies en contra de l'SGAE, com al grup de promoció de les llicències Creative Commons en català. Aquesta àrea representa el 6% de les 145 iniciatives analitzades.

ii) Hackers

Es poden diferenciar diverses accepcions de *hacker*. *Hacker* pot ser entès en un sentit més tecnològic: són aquells que fan desenvolupament tecnològic i creen infraestructures (com ara guiffi.net) o desenvolupen tecnologia per als moviments socials (com el grup de desenvolupadors vinculats a Indymedia.org). També poden ser aquells que es troben a *hacklabs*, els espais on es comparteixen pràctiques *hacker* (com el *hacklab* del carrer Riereta de Barce-

lona) i es reuneixen als *hackmeetings*, que són reunions anuals de la comunitat *hacker*. Els *hackmeetings* i la cultura *hacker* en un sentit col·lectiu, que són vinculats als moviments socials en general, van arribar a l'Estat espanyol a través de la influència d'aquest moviment a Itàlia. Per últim, hi ha el sentit de *hackers* individuals que busquen els forats de seguretat als webs. Globalment, aquesta àrea agrupa el 8% de les iniciatives estudiades.¹³

iii) Programari lliure

Es refereix a comunitats de programadors que col·laboren en el desenvolupament de paquets de programari lliure. Va ser el primer sector a desenvolupar-se a Catalunya i és el que està més estès pel territori català i el més institucionalitzat. Hi ha comunitats de desenvolupament amb arrel a Catalunya (sobre programari com Linux, Ubuntu, Debian, Gnome, Mozilla, Firefox o Open office), grups de promoció del programari lliure (com la comunitat en defensa del web de Mozilla) i comunitats de dissenyadors de webs (que entenen la seva tasca de disseny com una forma de recolzament a la inclusió per la millora de la usabilitat). En aquestes comunitats hi és present l'anomenada cultura *geek*. Un *geek* és una persona amb una gran fascinació per la tecnologia i la informàtica com a forma de vida. Sovint també són fans del cinema, dels llibres o de l'estètica de la tecnologia i de la ciència ficció.¹⁴

Un altre sector vinculat al programari lliure és el que té com a finalitat la traducció de les interfícies dels programes al català, com Softcatalà, que promou l'accessibilitat de programari lliure en català. Com apunta un dels seus eslògans: «A Internet estàs enfonsat si el teu navegador no parla la teva llengua». També hi ha tot un seguit de cooperatives que donen serveis de comunicació en programari lliure, com Pangea o la Fundació puntCat, que gestiona el domini .cat. També s'han creat una càtedra a la Universitat Politècnica de Catalunya, l'Associació Catalana lafarga.cat, una coordinadora per a la promoció del programari lliure a les administracions i una Associació d'Empreses per al Programari Lliure (CatPL). En l'àmbit estatal hi ha l'Observatorio Nacional del Software de Fuentes Abiertas (ONSEA).¹⁵

¹³ Font: entrevista a Jaume Nualart, Hack Lab Riereta, 3 d'abril de 2011. Entrevista a Kenneth Peiruzza, Partit Pirates de Catalunya, i entrevista a un participant de les Jornades sobre programari lliure, 29 d'octubre de 2011.

¹⁴ Font: entrada Geek de la Viquipèdia.

¹⁵ Font: entrevista a Joan Gomà, president de l'Associació Amical Viquipèdia, 4 d'abril de 2011.

Les iniciatives vinculades al programari lliure són les més nombroses i representen el 16% de la mostra. Aquesta dada resulta consistent amb el grau d'institucionalització i extensió territorial.

iv) *Periodisme*

Al sector periodístic hi trobem dues modalitats d'activitat. D'una banda, el periodisme vinculat a la cultura lliure perquè, tot i estar fonamentat en la figura del periodista en un sentit tradicional, incorpora les TIC i les llicències lliures a la vessant de difusió, com el diari electrònic VilaWeb. Una altra modalitat de periodisme és el que no només incorpora les TIC i les llicències obertes sinó que, alhora, experimenta amb formats col·laboratius i oberts en la creació de continguts, com el portal Menéame. Les notícies a Menéame es visualitzen en funció de si són *meneadas* ('valorades') pels lectors. Per últim, també hi ha un volum considerable de blogs o *podcasts* sota llicència oberta dedicats a continguts vinculats a la cultura lliure (com la Manzana Mecànica, un lloc creat per una xarxa de persones que difon *podcasts* sobre últimes notícies o periodisme d'investigació relacionat amb els temes de la cultura lliure). Les iniciatives vinculades al periodisme són les segones més freqüents a la mostra (12%). Això es deu sobretot a la proporció de blogosfera dedicada a temes de cultura lliure.

v) *Editorials*

Es tracta d'editorials que bé han adoptat les llicències Creative Commons (com ara Virus editorial) bé promouen l'escriptura col·laborativa o la distribució en línia amb impressió només sota demanda (com Amentia Editorial). Són el 6% de la mostra.

vi) *Educatiu*

Han aparegut iniciatives en diversos nivells educatius, entre els quals destaquen les universitats. A la Universitat de Barcelona (a banda del grup de promoció de les llicències Creative Commons) hi ha un grup que promou l'adopció de wikis i altres eines col·laboratives al sistema d'ensenyament. També s'han impulsat revistes sota llicència oberta. Una experiència destacada és l'Institut i Acadèmia del Coneixement Lliure, que ofereix formació de grau o de postgrau sobre temes vinculats a la tecnologia i la cultura lliures amb una metodologia col·laborativa, oberta i completament en línia d'elaboració cur-

ricular i dels materials de text. Altres grups, com ara Eclèctica, es dediquen a l'ensenyament informal, i ofereixen cursos de formació sobre l'ús de Linux o altres tecnologies.¹⁶ Els projectes educatius són el 7% de les iniciatives de la mostra.

vii) Redacció/creació col·laborativa en línia

Les comunitats de creació en línia són comunitats que col·laboren en el desenvolupament d'un contingut que va més enllà del programari lliure. El mètode i la lògica organitzativa són similars, però la base social és més àmplia, atès que en moltes ocasions els continguts no requereixen un alt domini tecnològic. El cas de referència d'aquestes comunitats és la Viquipèdia en català, amb tots els projectes que l'acompanyen, com ara el diccionari wiki. Com la Viquipèdia, que és el node local en llengua catalana de la Wikipedia, hi ha altres comunitats de contingut, com Open Streets Maps, que desenvolupa un sistema de mapes com Google Maps, però basat en programari lliure, amb llicència lliure i un sistema d'autogovern procomú. També hi ha una comunitat, Arduino, al voltant de la construcció col·laborativa de *hardware*, que és una de les últimes tendències al MCLL.¹⁷ Aquestes comunitats són el 6% de la mostra.

viii) Cultura

En aquest àmbit hi ha tant artistes individuals que difonen les seves obres a través d'una plataforma en línia sota llicència oberta (com ara la parella d'artistes de *net.art* Enlloc.org), com la creació experimental de documentals o una orquestra que fa música amb els sons dels portàtils i la distribueix lliurement (la Laptop orquestra).

Al marge de la vessant de creació cultural, hi ha tot un seguit de portals d'intercanvi (legal o il·legal) de música o vídeo (com LaMundial, Filmni o Spotify) amb una creixent sofisticació en la selecció del contingut i en l'oferta de serveis, i amb una recerca de fórmules de sostenibilitat.¹⁸

Pel últim, en l'àmbit artístic hi ha x.net (anteriorment, EXGAE), associació que, com el seu eslògan indica, assessora els ciutadans i els creadors contra l'abús de les entitats de gestió dels drets d'autor, com ara l'SGAE. Celebra cada

16 Font: entrevista a Lize De Clercq, Eclèctica, febrer de 2011. Entrevista a un editor de la Viquipèdia.

17 Font: entrevista a Joan Gomà, president de l'Associació Amical, 9 de juny de 2011.

18 Font: entrevista a Emmanuel Rodríguez, Madrilonia, 18 de juny de 2011.

any un festival on dóna premis a obres lliures i és un dels organitzadors del Fòrum Internacional de Cultura Lliure (www.fcforum.net). Ha impulsat diverses campanyes en aquest àmbit. Les iniciatives de cultura representen el 10% de les iniciatives de la mostra.

ix) Campanyes i ciberactivisme

Ens referim a campanyes com «No els votis» (referida als partits polítics que van aprovar la llei Sinde) o a les accions portades a terme per Anonymous, que va bloquejar les webs de contraris a la cultura lliure.¹⁹ Aquestes iniciatives són el 9% de la mostra.

x) File sharing o compartició d'arxius

Són portals que afavoreixen l'intercanvi o la capacitat de descarregar-se contingut cultural. Sorpren que aquestes iniciatives només siguin el 2% de la mostra, perquè són les activitats que acaparen més atenció als mitjans de comunicació. Aquest baix percentatge també es pot deure al recent augment de les iniciatives d'emprenedoria que experimenten amb models de sostenibilitat econòmica vinculats a la cultura lliure.

xi) Política institucional

Aquesta àrea es refereix a iniciatives que estan adreçades a l'impacte en el sistema de representació (com ara Pirates de Catalunya) o de promoció de l'*open data* a les institucions. Són només el 2% de la mostra. Això posa en relleu el baix nivell de presència de la cultura lliure en els espais polítics i administratius.

xii) Emprenedoria econòmica

Són empreses o cooperatives que experimenten amb nous models de sostenibilitat econòmica vinculats a la provisió de serveis sobre activitats de cultura lliure, com ara Fimni que, per una quota, dóna accés a pel·lícules, o iniciatives de *crowdfunding* (com Verkami i Goteo).²⁰ Són el 6% de la mostra.

19 Font: entrevista a Carlos Almeida, Bufet Almeida, 10 de juny de 2011.

20 Font: entrevista a Daniel Granados, Producciones Doradas, 30 d'octubre de 2011.

xiii) Promoció del marc commons

Són iniciatives que utilitzen el paradigma *commons* com a model organitzatiu. És el cas de l'Ateneu Candela de Terrassa que, tot i que no té una forta activitat en línia, desenvolupa activitats de promoció del paradigma organitzatiu vinculat amb la cultura lliure. Són el 4% de la mostra.

xiv) Exclusió i TIC

Són les iniciatives que tracten de denunciar o trobar solucions a les noves formes d'exclusió vinculades a les TIC a partir de l'ús de programari lliure o de llicències lliures. És el cas de Donestech, que treballa sobre gènere i TIC.²¹ És l'àrea menys coberta per la cultura lliure, amb només l'1% de la mostra.

Segons això, doncs, el nivell de desenvolupament i institucionalització de cada àrea i el seu pes al MCLL són bastant diversos. Les àrees del programari lliure (16%), periodisme ciutadà (12%), cultura (10%) i campanyes de sensibilització (9%) semblen particularment desenvolupades, mentre que altres, com les que cerquen representació institucional (2%) i les que lluiten contra l'exclusió social vinculada a les TIC (1%), tenen una presència molt reduïda.

Conclusions

La revisió del concepte i de les pràctiques de cultura lliure mostra clarament que aquesta no es pot equiparar simplement a cultura gratuïta. La cultura lliure s'inspira en la llibertat del programari lliure, però, a diferència d'aquest, no compta amb una definició unívoca. Més aviat hi ha un ventall de posicions: des de les que consideren que cultura lliure fa referència principalment a la llibertat de l'autor de definir amb quines condicions es gestionaran els seus drets d'autor, fins a concepcions que tracten de reproduir les quatre llibertats del programari lliure (utilitzar, estudiar, modificar i redistribuir en les mateixes condicions de llibertat), o les que no només posen l'accent en les condicions d'accés i ús, sinó també en les de producció en termes de governança i de drets econòmics respecte del valor generat.

Alguns dels fets que hem presentat suggereixen que Catalunya ha jugat un paper capdavanter a l'hora d'incorporar la cultura lliure a l'Estat espanyol.

²¹ Font: entrevista a Núria Vergés, Hack Lab Riereta i Donestech.

L'anàlisi dels diversos àmbits d'activitats mostra, a més, una àmplia diversitat d'expressions en expansió, però sota uns certs principis comuns.

Referències bibliogràfiques

- BENKLER, Y. 2006. *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. New Haven: Yale University Press.
- CASTELLS, M. 2002. «La dimensió cultural de Internet». *Cultura XXI: nova societat?, nova economia?*. Institut de Cultura de Barcelona. http://www.uoc.edu/culturaxxi/cat/articles/castello502/castello502_imp.html (consultat el 25 de setembre de 2013).
- DAVID, P.A. 2004. «Understanding the emergence of 'open science' institutions: Functional economics in history context.» *Industrial and Corporate Change* 13: 71–589.
- FCFORUM. 2011. «Principis per a una infraestructura lliure i oberta». http://fcforum.net/files/sustainable-creativity/Fcf_Manual-cat_I-O.pdf (consultat el 25 de setembre de 2013).
- FUSTER MORELL, M. 2010. *Governance of online creation communities. Provision of platforms for participation for the building of digital commons*. Tesi doctoral no publicada. Florència: Departament de Ciències Socials i Polítiques, European University Institute.
- HIMANEN, P. 2001. *The hacker ethics and the spirit of information age*. New York: Random House.
- LESSIG, L. 2004. *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press.
- . 2008. *Remix culture: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Londres: Penguin Press. [Traduïda al castellà com a *Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona: Icaria. 2012]
- O'REILLY, T. 2005. «What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software». Web de O'Reilly. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (consultada el 25 de setembre de 2013).
- PALFREY, J. & U. GASSER. 2008. *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.
- STALLMAN, R.M. 1996. «The free software definition». Web GNU. <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html> (consultat el 25 de setembre de 2013).
- TAPSCOTT, D. & A. Williams. 2007. *Wikinomics. Portfolio*. New York: Penguin.
- TURNER, F. 2006. *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*. Chicago: University of Chicago Press.
- WEBER, S. 2004. *The success of open source*. Cambridge: Harvard University Press.

Webgrafia

Creative Commons Catalunya. Web. <http://cat.creativecommons.org> (consultat el 25 de setembre de 2013).

Definició d'obra de cultura lliure. Wiki. <http://freedomdefined.org/Definition/Ca> (consultat el 25 de setembre de 2013).

Fundació de Programari Lliure. «Definició de programari lliure». Web. <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html> (consultat el 25 de setembre de 2013).

Fundació puntCat. Web. <http://www.fundacio.cat/> (consultat el 25 de setembre de 2013).

Open Knowledge Definition. Web. <http://opendefinition.org/okd/catala/> (consultat el 25 de setembre de 2013).

Viquipèdia. Wiki. <http://ca.wikipedia.org> (consultat el 25 de setembre de 2013).