

Resumen

Título: CULTURA LIBRE DIGITAL, PROCOMÚN Y EDUCACIÓN. DESARROLLO DE LOS VALORES EDUCATIVOS DE LAS ARTES Y CULTURA LIBRE EN LA RED

Tesis Doctoral
José Carlos Escaño González

DIRECTOR:
Roberto Aparici Marino
CODIRECTORA:
Sara Osuna Acedo

Programa de Doctorado en Comunicación y
Educación en Entornos Virtuales

UNED. 2017

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1. PREGUNTAS CLAVES DE LA INVESTIGACIÓN
 - 1.2. DELIMITACIÓN DEL CAMPO
 - 1.3. RELEVANCIA SOCIAL
2. GLOSARIO BÁSICO DE CONCEPTOS
3. OBJETO DE INVESTIGACIÓN
 - 3.1. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS
 - 3.2. OBJETIVOS
4. LÍNEAS GENERALES DE LA ACCIÓN METODOLÓGICA Y JUSTIFICACIÓN
 - 4.1. PROGRAMA METODOLÓGICO
5. SÍNTESIS DE RESULTADOS DEL EJERCICIO DE INVESTIGACIÓN: CONCLUSIONES Y PROPUESTAS
 - 5.1. PREGUNTA CLAVE, REFLEXIÓN DE ORIGEN
 - 5.2. CARACTERÍSTICAS CULTURALES PARA ARGUMENTOS EDUCATIVOS
 - 5.3. DEDUCCIÓN DE VALORES EDUCATIVOS DEL ARTE DE INTERNET ENMARCADO EN LA CULTURA LIBRE
 - 5.4. DESARROLLO DE VALORES EDUCATIVOS ASOCIADOS A LAS ARTES Y CULTURA LIBRE
 - 5.5. PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN HACKER
6. DOCUMENTACIÓN COMPLETA DE REFERENCIA DE LA TESIS DOCTORAL
 - 6.1. REFERENCIAS
 - 6.2. REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS Y WEBGRÁFICAS
 - 6.3. COMUNICACIONES PERSONALES (ENTREVISTAS GRABADAS EN VÍDEO)
 - 6.4. IMÁGENES (FIGURAS)
 - 6.5. BIBLIOGRAFÍA
 - 6.6. PUBLICACIONES DERIVADAS DE LA TESIS DOCTORAL

1. INTRODUCCIÓN

Ahora bien, no podemos dar por hecho que la capacidad tecnológica de participar en la conversación cultural, de mezclarla y de apropiársela se traducirá en la libertad para hacerlo. Las prácticas de creación cultural y contracultural se sitúan en el núcleo mismo de la batalla sobre la ecología institucional del entorno digital. Tal vez esta tensión no sea nueva o exclusiva de Internet, pero su prominencia resulta hoy mayor (Benkler, 2015, p.324).

Yochai Benkler plantea en términos de batalla la situación en la que se encuentra actualmente la producción y gestión cultural, poniendo de relieve sus vínculos con la tecnología y la libertad en un contexto que el autor denomina ecología institucional del entorno digital. Es decir, un proceso complejo, histórico y contextualizado en la estructura comunicacional e informacional de nuestra sociedad. No solo es el catedrático de Harvard quien usa ese modo dramático para calificar la situación del conocimiento en el marco digital contemporáneo, Smiers y Van Schjindel (2009) alertan igualmente sobre la batalla que se está librando en el campo de la creación y representación artísticas. Un campo de batalla de significados muy simbólico para las democracias. No soy amante de la jerga belicosa para definiciones de nuestro entorno sociocultural y político, sin embargo, al margen de la idoneidad del tono, la alerta que puede producir ese uso del lenguaje en este contexto donde se aplica (el de las artes, la cultura y el conocimiento) sirva al menos como una intensa llamada de atención. Una llamada de atención de notable gravedad por una circunstancia que justo en estos momentos se está produciendo. Hoy y ahora. Arte, cultura y conocimiento, tres ámbitos, cada cual más inclusivo del concepto anterior, y que hoy día viven una encrucijada de magnitud capital, tan dramática como interesante. Tres terrenos que son cruciales para mi formación y desarrollo profesional.

Mi trabajo como educador artístico en la universidad mantiene una doble vertiente: por un lado, procurar el cambio social a través de las artes y la cultura audiovisual, y por otro, intentar motivar a cada uno y cada una de mis alumnos para que asuma igualmente este gran reto. La educación artística se convierte así en un trabajo pedagógico crítico que tiene en el contexto cultural inmediato su campo de acción y trabajo. Internet forma parte inherente de este contexto cultural no solo para el alumnado, huelga decir que para la sociedad actual en su conjunto.

El educador y educadora, desde un punto de vista general, asume el reto de la intervención en este contexto como un trabajo oportuno y prácticamente obligatorio, para extraer del mismo las posibilidades educativas y culturales que desarrolla. Por otro lado, y desde mi área específica, una educación artística crítica mantiene un férreo compromiso con la cultura y su desarrollo. La cultura como procomún supone valores que la educación, por definición, debe producir, proteger y desarrollar. Un enfoque de la cultura y la educación que implica ese trabajo crítico y de transformación, puesto que las circunstancias

globalizadoras mercantiles han configurado una idea de conocimiento y cultura acotados de manera privativa y utilitarista; circunstancias provocadoras de aquella encrucijada capital, tan interesante como dramática, de la que se alertaba. Supone un ejercicio de compromiso pedagógico y social estudiar las posibilidades creativas y valores educativos que pueden extraerse de la acción artística cultural que se desarrolla en el contexto de Internet y la cual está asociada con planteamientos propios de la cultura libre: aquella que promueve el libre uso, modificación y distribución.

En este sentido, la investigación que se propone se sitúa en el contexto de la cultura libre desarrollada en la Red, pero específicamente en los procesos de creación artística. Centrarse en los procesos artísticos supone a priori un campo más provechoso para la educación que si enfocáramos el análisis en los resultados, en los productos, en definitiva, en la información que final de una obra ya terminada. El concepto de práctica, por su naturaleza dinámica, ofrece un radio de acción (cualitativa) más amplio para las posibilidades educativas.

Este ejercicio de investigación pretende conocer los procesos artísticos visuales enmarcados en la cultura libre desarrollada en la Red, los cuales mantienen características que implican una definición y estructura de los procesos, métodos y procedimientos para llevarlos a cabo (técnicas y software), objetivos que se pretenden alcanzar y resultados de la práctica artística; por otro lado, se deducirán de estas características cuáles serían sus valores educativos, para finalmente analizar en qué medida estos valores pudieran ser desarrollados en el marco de la práctica docente. Supone un ejercicio de compromiso pedagógico, político y social estudiar este desarrollo educativo y biopolítico, el cual a su vez redundaría en una protección de los comunes del conocimiento en el s.XXI.

1.1. PREGUNTAS CLAVES DE LA INVESTIGACIÓN

Pregunta de origen: ¿Se desarrollan en nuestros contextos educativos valores pedagógicos implícitos en la cultura libre digital?

Este interrogante, de hipotética respuesta afirmativa, se desarrolla a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se definen y se desarrollan las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizados en la cultura libre?
2. ¿Cuáles son los valores educativos que lleva implícita la acción del arte de Internet enmarcada en la cultura libre?
3. ¿En qué medida estos valores pedagógicos se desarrollan en contextos educativos españoles?

1.2. DELIMITACIÓN DEL CAMPO

A partir de la emergencia del concepto de software libre, promulgado por Richard Stallman en la primera mitad de la década de los 80¹, comienza a desarrollarse toda una filosofía de trabajo y acción que no solo se circunscribirá al mundo de la computación. Como principios esenciales de su filosofía, Stallman propuso un modelo que pretende garantizar libertades básicas para el usuario: la libertad de uso del software (con cualquier propósito), la libertad de estudio del código fuente y su consecuente posibilidad de modificación del programa, la libertad de distribución, y finalmente, la libertad de contribución, mejorando y publicando las mejoras en beneficio de la comunidad.

Este modelo tiene una repercusión más allá del ámbito informático: aterriza de manera contundente en la esfera cultural y social. Y la denominada cultura libre, recoge el espíritu que se desprende de tal modelo. Esta idea fundamental será desarrollada en el apartado del marco teórico de la presente investigación. No obstante, se adelanta que la noción de cultura libre es una concepción de la propia cultura, la cual potencia la idea de libertad en la creación y la difusión libre, aprovechando el contexto de interconexión que fundamentalmente facilita Internet, en aras de la creatividad y el progreso cultural y social. Concibe la cultura bajo un paradigma abierto de libertades bajo el criterio y consigna de beneficio a la comunidad. Es decir, bajo la libertad para el uso, la modificación, la distribución y la mejora de la cultura. Confrontándose así, directamente con la noción de cultura auspiciada por la industria cultural y las actuales y restrictivas leyes de derechos de autor que se promocionan desde el occidente sociocultural.

En nuestros días vivimos un debate entre dos paradigmas culturales que se desprenden de interpretaciones de derechos universales —concretamente el artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Universales (1948): “derecho a gozar de las artes y tomar parte libremente de la vida cultural y el derecho a la protección de los intereses del autor” (p.8)—. Un modelo aferrado a un concepto de cultura que presume de proteger los intereses de los autores, y por otro lado, un modelo que concibe la cultura como un proceso en el que estamos todos implicados y del que todos podemos participar y acceder de una manera libre o al menos no tan restrictiva como la situación actual.

Ese proceso cultural define el contexto de los comunes del conocimiento. Elinor Ostrom y Charlotte Hess (2007; 2016) señalan que el estudio de los comunes del conocimiento mantiene poco recorrido: en el año 2007, que editaron y publicaron su prestigioso estudio compilatorio *Understanding Knowledge as a Commons, from theory to practice*², tildaban de primera infancia la fase de exploración en la que se hallaba semejante campo temático de investigación. A mediados de los 90 surgió un nuevo empuje por el estudio y preocupación de los comunes a partir de la emergencia del *World Wide Web*, y desde entonces se empezó a desarrollar un interés por esos nuevos comunes del conocimiento que se ubicaban en la parcela digital: artistas, activistas y académicos centraron su mirada en esa fuente de conocimiento compartido, Internet.

¹ El concepto de software libre está explicado con claridad en una de sus principales referencias: la web del proyecto del sistema operativo libre GNU <http://www.gnu.org/>

² Su traducción al castellano no se ha realizado hasta 2016: Hess, C. y Ostrom, E. (eds). *Los bienes comunes del conocimiento*. Madrid: Traficantes de sueños.

Ostrom y Hess subrayan cómo investigadores de la información comenzaron sus incursiones en nuevas áreas de comunidades virtuales y los bienes comunes, apuntando los trabajos de Rheingold (1993), Brin (1995), Hess (1995) y Kollock y Smith (1996); por otro lado, también recogen las investigaciones de otros científicos se vincularon a los dilemas de los comunes en la web, Huberman y Lukose (1997) y Gupta et al. (1997). E igualmente, también destacan la mayor ola de exploración de esos "nuevos comunes", la cual se desarrolló en el marco legal. Estos nuevos comunes desde su nacimiento como noción se vincularon asimismo y de manera definitoria al concepto de cercamiento y mercantilización. Los bienes comunes del conocimiento en la era tecnológica emergieron conceptualmente vinculados a su determinante coyuntura socioeconómica.

Este contexto enmarca nuestra investigación, definida por los procesos de creación artística desarrollados desde la cultura libre, por extensión en la Red, los valores educativos que estos mantienen implícitos y su grado de desarrollo en los contextos educativos.

- En primer lugar, será estudiado el *qué* y el *cómo* se realizan estos procesos artísticos que definen a la cultura libre digital.
- Posteriormente, en segundo lugar, se analizarán los valores educativos que se desprenden de la acción artística de esta índole.
- Y por último, analizar en qué medida tales valores se desarrollan realmente en los contextos educativos.

1.3. RELEVANCIA SOCIAL

En el apartado anterior se ha apuntado el debate actual que genera la visión de cultura libre en el conjunto global de la cultura. La polémica generada a través de propuestas nacionales como la Ley de Economía Sostenible, la que fue conocida popularmente como Sinde-Wert o proyectos legisladores internacionales (el proyecto norteamericano de Ley S.O.P.A.), cristaliza parte el debate entre posturas disímiles. Pero este debate lejos de suponer un diálogo que solo afecta y compete a élites y sus teóricos, representa una grave confrontación ética que influye (e influirá) en el devenir cultural de toda la ciudadanía.

Internet y sus posibilidades de interconexión ha supuesto un vuelco social para las relaciones culturales —incluyendo, claro está, las artísticas— y lo que está sometido en estos momentos a crisis en relación con la privatización o liberación de la cultura, es una discusión sobre cuestiones esenciales del progreso social. En la acción artística se mantiene como fin último de todas las obras que su uso esté orientado al dominio público, cuestión amparada por el derecho de diferentes constituciones nacionales como la nuestra (en su artículo 41), solo así se garantiza el avance cultural como se defiende desde la esfera de la cultura libre. No obstante, la colisión con los intereses (económicos) privativos de los derechos de autor era inevitable, esgrimiendo, por parte de

aquellos valedores de las restricciones del *copyright*, que la cultura sucumbirá sin los incentivos que conlleva la protección de estos derechos. El posicionamiento y participación en las opciones de este debate es requerido a cada participante de la ciudadanía, es decir, a cada uno y cada una de nosotros y nosotras. De las diferentes posturas y actitudes dependerá la manera en que evoluciona la cultura. La acción artística nos rodea por doquier, pero no obstante, debido a su particularidad y a su carácter inédito para una gran masa social, el hecho de dirimir y definir las características, el cómo y a través de qué estrategias se propician los procesos artísticos en la Red que provienen de la cultura libre, y sus posibles valores educativos, se hacen indispensables para adoptar un posicionamiento u otro.

Por otro lado, al margen de las interpretaciones personales que cada ciudadano o ciudadana pudiere inferir de las futuras conclusiones de una investigación de esta índole, el estudio de este tipo de acciones artísticas ofrecerá siempre una oportunidad clara para activar lazos sociales más fuertes entre la comunidad educativa y cultural: entender la cultura como un procomún es una reivindicación educativa que mantiene una proyección social de gran calado y un ejercicio de investigación como el que se propone así lo procura.

1.3.1. USO Y RELEVANCIA SOCIAL DEL SOFTWARE LIBRE

Como ya se ha adelantado y posteriormente se desarrollará en los epígrafes correspondientes del marco teórico, el uso y significación del software libre es fuente de inspiración para el desarrollo de la cultura libre. A continuación se aportan interesantes datos recabados por el Observatorio Nacional de Software de Fuentes abiertas del Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las TIC basadas en fuentes abiertas (CENATIC). Según el estudio de *Uso y valoración del Software Libre en los Hogares Españoles - 2011*, se destaca:

Uso consciente del software libre: el uso declarado de software libre se sitúa en el 20,6%, es decir 1 de cada 5 internautas son conscientes de utilizar software libre en la actualidad y el 16% afirma haberlo utilizado en el pasado.

Uso real de programas de software libre: los datos de uso declarado o consciente de software libre han de ser contrastados con el uso real de aplicaciones libres por parte de los internautas. Así, al preguntar a los encuestados por los programas concretos que utilizan en sus ordenadores encontramos que el uso real de software libre se sitúa en el 83,88%, es decir, 8 de cada 10 internautas tienen instalado en su ordenador algún tipo de software libre.

Razones que motivan el uso: el uso de programas de software libre puede estar motivada por diferentes y múltiples razones. El motivo que mayor consenso encuentra entre los internautas que utilizan software libre es que su coste es mucho menor (o incluso gratis) que el de sus alternativas privativas, algo que defiende el 65,2% de los encuestados. Asimismo, la mitad de los internautas usuarios de software libre opinan que hay una multitud de programas libres y gratuitos que satisfacen sus necesidades (50,2%), más del 40% consideran que estos programas son compatibles entre versiones y entre

distintos sistemas operativos y que son muy amigables y fáciles de manejar (CENATIC, 2012, p.5).

Asimismo, en relación con el uso de software libre, se reseñan otros datos que traducen su relevancia:

Tabla 1

Relevancia de uso del Software Libre

Linux: sistema operativo con mayor crecimiento porcentual (desde 2006 hasta 2012).
Openoffice.org: mayor crecimiento porcentual hasta 2012 (ejemplo: 100 millones de descargas a nivel mundial hasta 2009)
Wikipedia - 15 millones de artículos en 260 idiomas*
Kernel Linux - 6.4 parches por hora
Firefox 3 - 330 millones de personas usan Firefox*
La mayoría de los servidores de webs tienen un servidor Apache 59% (hasta 2010)
Sourceforge - 2 millones de desarrolladores*
GNU/Linux es utilizado por el 78% de los principales 500 servidores del mundo.
El 89% de los 500 más grandes superordenadores usa Linux*
Ubuntu - 12 millones de usuarios*

*hasta el año 2009. Datos de Indeed.com

En primer lugar, parece oportuno señalar que a la luz de los datos publicados, contextualizados los primeros en el marco español y el segundo bloque a nivel mundial, el uso del software libre no es una acción ni puntual ni anecdótica por parte de la ciudadanía, su penetración social es cada vez más profunda y el uso del software abarca diferentes áreas de conocimiento, lo que lleva a considerar que de manera ineludible existe una repercusión cultural, que trasciende del ámbito informático.

Por otro lado, el uso del software libre no implica *per se* una comprensión y asimilación de su filosofía inherente y, en consecuencia, es necesario hacer pedagogía para la visibilización y explicación de la misma. Como se ha señalado en los datos expuestos la razón con más peso en la motivación del uso es el factor económico, aunque esencialmente no sea definitorio del software libre, lo cual no deja de ser coherente ya que es una obviedad que los elementos económicos en una sociedad son alta y claramente condicionantes: costumbres, modos de relación social y comunicación están mediados por los factores económicos. Por lo tanto, no es extraño entonces que la ciudadanía se acerque al software libre por motivos vinculados a la dimensión económica, en este caso, por el consecuente ahorro que supone su uso. Lo que no es una obviedad es afirmar que el factor económico pueda ser motivo no solo de uso sino de desarrollo del software libre. Existen múltiples y diferentes modelos de negocios relacionados con el software libre³, los cuales justifican igualmente el

³ Jesús González Barahona, Joaquín Seoane Pascual y Gregorio Robles —en J. Mas. y D. Megías. (Coords.) (2008). *Introducción al Software Libre*, Barcelona, España: Fundación UOC— dedican un capítulo en exclusiva a tratar el factor económico del software libre y en él

crecimiento de este sector computacional. Datos que corroboran el peso del software libre en relación con su importancia económica se pueden encontrar en el estudio *The Economic impact of open source software on innovation and the competitiveness of the Information and Communication Technologies (ICT) sector in the EU*, informe de la Comisión Europea, el cual recogía que en 2006 las empresas habían invertido 1.200 millones de euros en software liberado, generando un mínimo de 565.000 empleos y obteniendo una facturación de 263.000 millones de euros. Asimismo, según el mismo informe, el software libre puede ahorrar a las empresas más de un 36% en costes de I+D (Garaizar, 2006; UNU-MERIT, 2006). Estos datos no solo sirven para justificar el crecimiento de un sector, sino para poner en valor su uso desde un punto de vista económico-social, plantándole cara a la industria propietaria en “su” propio terreno.

2. GLOSARIO BÁSICO DE CONCEPTOS

- Cultura libre:

Concepto clave en el desarrollo de esta investigación. Para un acercamiento conceptual al término es muy esclarecedora la noción aportada por Lawrence Lessig, autor del simbólico libro 'Cultura libre, el cual define el concepto en un ejercicio de comparación, yuxtaponiendo dos conceptos paradigmáticos de cultura: “Las culturas libres son culturas que dejan una gran parte abierta a los demás para que se basen en ella; las que no son libres, las culturas del permiso, dejan mucho menos” (Lessig, 2004, p.42).

- Procomún digital o comunes del conocimiento:

El marco del procomún digital o comunes del conocimiento en nuestro contexto actual es el conjunto de conocimientos y acervo cultural facilitado en el contexto digital, el cual *nos* pertenecen como sociedad. Su justificación es tan sencilla como fácil de enunciar: todo producto cultural o idea es una obra creativa derivada. Ese conjunto de obras deviene por definición en bienes comunes, bienes de provecho común: procomún. Y en consecuencia, cada uno de nosotros y nosotras, como participantes de la ciudadanía, somos propietarios en cierto sentido de estos bienes comunes: recursos por los que hemos pagado como contribuyentes y aquellos heredados de generaciones que nos precedieron (Bollier, 2003).

- Software libre:

Richard Stallman (2004) explica de una manera clara que un programa de software libre permite al usuario particular ciertas libertades esenciales y definitorias de este tipo de software: la primera es la libertad de ejecución del programa con el propósito que sea; la segunda libertad se centra en la posibilidad de modificación del propio programa para ajustarlo a tus necesidades, para ello se debe tener acceso al código fuente; una tercera

se destacan tanto modelos de negocios basados en el software libre como su financiación: pública, privada sin ánimo de lucro, financiación con beneficios relacionados, financiación como inversión interna u otros modos de financiación.

libertad es la de poder redistribuir copias, ya sea de forma gratuita, ya sea a cambio del pago de un precio. Y por último, la libertad de distribuir versiones modificadas del software, para que la comunidad se aproveche de las mejoras introducidas.

- Copyright:

La expresión gráfica de copyright es tan popular que posiblemente muchas personas conocen el símbolo © pero no su significado concreto. El *copyright* es tenido en cuenta como la noción anglosajona de los “derechos de autor”, aunque su traducción literal es “derecho a copia”. El *copyright* circunscribe su competencia a la obra, mientras que la concepción de “derechos de autor” es más amplia.

- Copyleft:

La expresión *copyleft* define una práctica específica de ejercer los derechos de autor distinta a la que implica el *copyright*. Con el uso del *copyleft* se indica que se está permitiendo la libre distribución de la obra realizada, así como modificaciones de la misma, exigiendo que estas mismas condiciones queden preservadas en la obra derivada. Se trata de un condicionamiento relacionado con el licenciamiento de un producto, sea software u obra artística y también científica. Una de las licencias libres con *copyleft* más populares es la ya mencionada GPL/GNU.

- Arte de Internet:

Juan Martín Prada (2012) explica que el concepto de *net art* incluye bajo su definición aquellas obras para las que las tecnologías basadas en redes de telecomunicación, lo cual incluyen a Internet (aunque no sea la única red), son una condición obligada para su existencia y experimentación. Como acción artística derivada de este marco conceptual emerge la etiqueta “arte de Internet”, la cual define a “todas las manifestaciones de *net art* para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para la experimentación en la obra” (Martin, 2012, p.14).

3. OBJETO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se enmarca en el contexto de acción que está caracterizado por la influencia de conceptos generales como software libre y arte de Internet relacionado con la cultura libre. No obstante, dentro de este contexto, para delimitar y elaborar específicamente nuestro objeto de investigación se concreta del siguiente modo:

- Valores educativos, implicados en las prácticas del arte de Internet enmarcados en la cultura libre, y su desarrollo

Esta acotación queda detallada y justificada de la siguiente manera:

A. En relación a la ordenación temporal de las prácticas artísticas vinculadas a la cultura libre:

El arte de Internet fluye en paralelo junto a la propia evolución de la World Wide Web. Las primeras obras surgieron en el año 1994, aunque, como señala Martín Prada (2012), no es hasta el año 97 cuando se logró un reconocimiento internacional de tales prácticas. El importante evento de la Documenta X, en el que por primera vez se incorporan obras de net art, supone un claro reconocimiento institucional de tales prácticas como propias del arte contemporáneo.

Según la clasificación de Martín Prada el arte de Internet puede dividirse en dos etapas o épocas, las cuales están marcadas por la emergencia del concepto web 2.0 y las características comunicacionales que esta idea implica.

B. En relación a la ordenación espacial de las prácticas artísticas vinculadas a la cultura libre:

El campo de acción es Internet y no existen restricciones espaciales para investigar el trabajo artístico visual. No obstante, las concepciones arte de Internet y cultura libre actúan por definición como limitadores del terreno, debido a que su especificidad es muy característica y se concentra en una acción muy determinada del vasto ámbito del arte contemporáneo, como queda explicado en el siguiente punto.

C. En relación a la naturaleza de los procesos y prácticas artísticas (vinculadas a la cultura libre):

- Específicamente serán objeto de investigación aquellos que, asumiendo la ordenación temporal y espacial apuntada, participen del concepto de arte de Internet. Si atendemos a la definición (desarrollada en el glosario conceptual) entendemos tal concepción estética como “todas las manifestaciones de net art para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para la experimentación en la obra” (Martín, 2012, p.14). Una actividad artística digital desarrollada en y para la Red. Cualquier otra definición es más difusa o inexacta: net art, net.art (el punto ortográfico en net.art implica otra acepción), software art, game art, etc. Todas participan, como la idea de Arte de Internet, de un contexto estético general catalogado de arte de los nuevos medios, pero solo la acepción que se reseña es aquella que responde a la actividad artística online.
- Procesos y productos artísticos visuales que estén relacionados a las libertades que definen al software libre y que influyen asimismo al concepto de cultura libre.

D. En relación con el hipotético desarrollo de los valores educativos de la cultura libre en Internet:

El campo para analizar la posible influencia y desarrollo de los hipotéticos valores de la cultura libre en la Red queda enmarcado en los contextos españoles. Por un lado, se procura observar la incidencia en el profesorado en todos los niveles posibles. Por otro lado, se analiza la posible influencia en el alumnado de ciclos superiores de enseñanza, debido a que la estructura y contenido de los instrumentos de investigación que se utilizan pueden ser fácilmente adaptados tanto para el profesorado, como para alumnado de este nivel, en complejidad y tiempos.

3.1. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1. Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre, aquellos deberían promocionar principios tales como la intercreatividad, la transparencia del conocimiento, la innovación cultural y el trabajo colaborativo.
 2. Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre y, aunque no es algo exclusivo ni definitorio que la producción cultural abierta quede auspiciada bajo licencias abiertas o libres, por congruencia, la implicación del software libre será relevante en tales procesos.
 3. Asimismo, se espera como resultados de esta investigación, en relación con las hipótesis anteriores, una clasificación de características fundamentales de los prácticas del arte de Internet contextualizado en la cultura libre.
 4. Si existen valores educativos asociados a la filosofía del software libre en el campo de la educación, y a su vez la filosofía del software libre está relacionada con la acción de la cultura artística libre, ésta estará relacionada con los primeros y tendrán que ver, en consecuencia, con los principios reseñados en la hipótesis número uno.
- En relación con esta hipótesis:
 - A. Si existen tales valores asociados a la educación, se pretende como resultado de investigación una clasificación de características y colectivos y/o personas que trabajan en una educación afín a tales principios y valores, así como conclusiones de los modos y medida de tal implicación de tales valores en los contextos educativos.
 - B. Si existen tales valores educativos serán promotores del procomún digital o de los comunes del conocimiento.

3.2. OBJETIVOS

3.2.1. OBJETIVO PRIMARIO

- Revelar si existen valores educativos implicados en las prácticas artísticas de la cultura libre en la Red para analizarlos en profundidad

3.2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Definir cuáles son las características esenciales de las prácticas de creación artística de Internet enmarcadas en la cultura libre.
- Desarrollar, si es pertinente, cuáles son las características de una acción educativa influenciada por los valores de la práctica artística online propia de la cultura libre.
- Analizar en los contextos educativos y, en el caso pertinente, cómo se desarrollan los valores pedagógicos implicados en las prácticas artísticas de la cultura libre en la Red.

4. LÍNEAS GENERALES DE LA ACCIÓN METODOLÓGICA Y JUSTIFICACIÓN

El objeto de estudio de esta investigación se centra en la deducción de los valores educativos de las prácticas del arte de Internet enmarcadas en la cultura libre y así mismo analizar cómo se desarrollan en los contextos educativos, implicando para ello un estudio de sus características, prácticas y técnicas de creación, lo cual engloba por definición el desarrollo de información eminentemente cualitativa: desde las características de las obras hasta su interpretación conceptual, la inferencia de posibles valores educativos y, finalmente, el análisis de los mismos en un desarrollo dentro de los contextos educativos. Así, los objetivos e hipótesis están ubicados dentro de una perspectiva cualitativa.

Dentro de una investigación, y en relación con la interacción psicológica entre el estudioso y el objeto estudiado, Corbetta (2007) expone que la investigación cuantitativa apuesta por la observación científica, distante y neutral, y la cualitativa por la identificación empática con el objeto estudiado. En este sentido, la presente investigación participa fundamentalmente de un enfoque cualitativo.

Nuestra búsqueda y extracción de información corresponderá a un modelo de alternancia, de triangulación metodológica (Mathison, 1988) dentro de la misma perspectiva cualitativa: “la triangulación permite a los investigadores tener un mayor grado de confianza con sus resultados, en la medida que proceden de diferentes fuentes” (Marcelo, 1995, p.15). La información extraída queda revisada y validada por diferentes prácticas cualitativas (desechando así el modelo de complementación y de encadenamiento). Existe una intención por atender a la realidad estudiada como un todo, no como variables independientes. El propósito de la investigación cualitativa es obtener una visión holística de la experiencia (Bogdan, 1982; Lincoln, 1984; Lofland & Lofland, 1985).

Asimismo, como parte de esta triangulación de métodos se desarrollarán técnicas de investigación etnográfica que ayuden a “descubrir las estructuras significativas que dan razón de la conducta de los sujetos en estudio” (Martínez, 2007, p.50), en nuestro caso, por un lado, el conjunto artistas visuales contemporáneos que promueven estos procesos culturales, y por otro, el desarrollo de los valores educativos en un contexto determinado.

Atendiendo a la propuesta de decisiones investigativas, se destaca la relación con el modelo planteado por José Clares de investigación interpretativa, ya que como parte esencial de la investigación se busca una comprensión de determinados fenómenos que están en relación con la educación (artística y visual). En este caso, se intenta extraer el significado educativo que los fenómenos analizados —los procesos artísticos del arte de Internet— tienen para los protagonistas educativos, y así, finalmente, se pueda analizar cómo se desarrollan tales significados en contextos pedagógicos, procurando no ejercer control alguno sobre dichos fenómenos, considerándolos parte de un entramado social o cultural (Clares, 2005).

Así, la información recabada estará en función de diferentes técnicas e instrumentos:

- Análisis descriptivo. Análisis de fuentes secundarias.
 - Análisis semiológico de documentación sobre prácticas del arte de Internet contextualizados en la cultura libre y sus valores educativos.
 - Análisis de hitos tecnoculturales que favorecen el procomún digital/comunes del conocimiento.
- Observación participante:
 - Experimentación directa y aplicación de criterios de análisis a obras de arte de Internet.
 - Reflexión grupal sobre las posibilidades pedagógicas de herramientas online propiciatorias de valores educativos analizados.
- Entrevistas en profundidad a agentes artísticos/culturales.
- Entrevistas en profundidad a agentes educativos especialistas.
- Cuestionarios para la deducción de la medida de desarrollo de los valores educativos deducidos. (Encuestas desarrolladas en contextos educativos españoles)

4.1. PROGRAMA METODOLÓGICO

4.1.1. CORRESPONDENCIAS ENTRE PREGUNTAS, OBJETIVOS E HIPÓTESIS

- **CORRESPONDENCIA #1:** ¿Se desarrollan en nuestros contextos educativos valores pedagógicos implícitos en la cultura libre digital?

Se parte de esta pregunta de origen, la cual está relacionada inevitablemente con todos los objetivos y todas las hipótesis. No obstante, la presunción de una respuesta afirmativa, queda planteada específicamente como hipótesis: la nº4, como hipótesis final y dos variantes implicadas A) y B). El objetivo primordial asociado a pregunta e hipótesis se traduce en: revelar si existen valores educativos implicados en las prácticas artísticas de la cultura libre en la Red para analizarlos en profundidad.

Asimismo, el objetivo secundario que atiende al desarrollo pertinente de tales características educativas cobra una relevancia especial cuando es asociado al objetivo primordial señalado. Se pretende analizar y describir las implicaciones educativas del arte de Internet enmarcado en la cultura libre, pero para hacer coherente el análisis que se desprende de la consecución de tal objetivo, se deberá formular la definición y desarrollo de tales características e implicaciones través del (los) lenguaje(s) que asumen tales prácticas: audiovisual multimedia y transmedia (primero de los objetivos secundarios propuestos).

- **CORRESPONDENCIA #2:** ¿Cómo se definen y se desarrollan las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizados en la cultura libre?

Objetivo relacionado:

Definir cuáles son las características esenciales de las prácticas de creación artística de Internet enmarcadas en la cultura libre.

Hipótesis relacionadas:

Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre, aquellos deberían promocionar principios tales como la intercreatividad, la transparencia del conocimiento, la innovación cultural y el trabajo colaborativo.

Se espera como resultados de esta investigación una clasificación de características fundamentales de las prácticas del arte de Internet contextualizado en la cultura libre.

- **CORRESPONDENCIA #3:** ¿Cuáles son los valores educativos que lleva implícita la acción del arte de Internet enmarcada en la cultura libre?

Objetivo relacionado:

Desarrollar, si es pertinente, cuáles son las características de una acción educativa influenciada por los valores de la práctica artística online propia de la cultura libre.

Hipótesis relacionadas:

Si existen valores educativos asociados a la filosofía del software libre en el campo de la educación, y a su vez la filosofía del software libre está relacionada con la acción de la cultura artística libre, ésta estará relacionada con los primeros y tendrán que ver, en consecuencia, con los principios reseñados en la hipótesis número uno.

- CORRESPONDENCIA #4: ¿En qué medida estos valores pedagógicos se desarrollan en los contextos educativos?

Objetivo relacionado:

Analizar en los contextos educativos y, en el caso pertinente, cómo se desarrollan los valores pedagógicos implicados en las prácticas artísticas de la cultura libre en la red.

Hipótesis relacionada:

En relación con la hipótesis número 4, aquella que valora la posibilidad real de la existencia de valores educativos asociados a la cultura libre, se derivan dos propuestas:

- A. Si existen tales valores asociados a la educación, se pretende como resultado de investigación una clasificación de características y colectivos y/o personas que trabajan en una educación afín a tales principios y valores, así como conclusiones de la implicación de tales valores en los contextos educativos.
- B. Si existen tales valores educativos serán promotores del procomún digital o de los comunes del conocimiento.

3.1.2. FASES, ESTRATEGIAS Y PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN EN RELACIÓN A OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y PREGUNTAS

Tabla 1. *Tabla de correspondencias Preguntas – Objetivos - Hipótesis*

TABLA DE CORRESPONDENCIAS 1		
Preguntas	Objetivos	Hipótesis
1. Pregunta de origen ¿Se desarrollan en nuestros contextos educativos valores pedagógicos implícitos en la	1. PRIMARIO: Revelar si existen valores educativos implicados en las prácticas artísticas de cultura libre en la Red	1. Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre, aquellos deberían promocionar

<p>Preguntas correlacionadas</p> <p>2.1. ¿Cómo se definen y se desarrollan las prácticas y procesos artísticos propios de Internet que están contextualizados en la cultura libre?</p> <p>2.2. ¿Cuáles son los valores educativos que lleva implícita la acción del arte de Internet enmarcada en la cultura libre?</p> <p>2,3. ¿ En qué medida estos valores pedagógicos se desarrollan en los contextos educativos?</p>	<p>para analizarlos en profundidad.</p> <p>2. SECUNDARIOS:</p> <p>2.1. Definir cuáles son las características esenciales de las prácticas de creación artística de Internet enmarcadas en la cultura libre.</p> <p>2.2. Desarrollar si es pertinente cuáles son las características de una acción educativa influenciada por los valores de la práctica artística online propia de la cultura libre.</p> <p>2.3. Analizar en los contextos educativos y, en el caso pertinente, cómo se desarrollan los valores pedagógicos implicados en las prácticas artísticas de la cultura libre en la red.</p>	<p>principios tales como la intercreatividad, la transparencia del conocimiento, la innovación cultural y el trabajo colaborativo.</p> <p>2. Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre y, aunque no es algo exclusivo ni definitorio que la producción cultural abierta quede auspiciada bajo licencias abiertas o libres, por congruencia, la implicación del software libre será relevante en tales procesos.</p> <p>3. Asimismo, se espera como resultados de esta investigación, en relación con las hipótesis anteriores, una clasificación de características fundamentales de los prácticas del arte de Internet contextualizado en la cultura libre.</p> <p>4. Si existen valores educativos asociados a la filosofía del software libre en el campo de la educación, y a su vez la filosofía del software libre está relacionada con la acción de la cultura artística libre, ésta estará relacionada con los primeros y tendrán que ver, en consecuencia, con los</p>
---	---	--

		<p>principios reseñados en la hipótesis número uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En relación con esta hipótesis: <p>A) si existen tales valores asociados a la educación, se pretende como resultado de investigación una clasificación de características y colectivos y/o personas que trabajan en una educación afín a tales principios y valores, así como conclusiones de los modos y medida de tal implicación de tales valores en los contextos educativos.</p> <p>B) si existen tales valores educativos serán promotores del procomún digital o de los comunes del conocimiento.</p>
--	--	--

Tabla 2. *Tabla de correspondencias Objetivos – Fases – Estrategias y Prácticas*

TABLA DE CORRESPONDENCIAS 2		
OBJETIVOS	FASE	ESTRATEGIA Y PRÁCTICAS
1. 2.1.	1. Elaboración del marco teórico y cierre de 1ª muestra: prácticas del arte de Internet desarrollados por artistas/grupos culturales enmarcados en la cultura libre.	a) Análisis de fuentes secundarias. Análisis semiológico de documentación audiovisual, bibliográfica y webgráfica de referencia.
1. 2.1.	2. Análisis de prácticas del arte de Internet enmarcadas en la cultura libre.	a) Entrevistas en profundidad a especialistas vinculados a artistas y especialistas del arte de Internet y la cultura libre. b) Análisis de fuentes secundarias. Análisis

		<p>semiológico de documentación audiovisual, bibliográfica y webgráfica de referencia. Ejercicios derivados del análisis descriptivo y conceptual: análisis de las posibilidades de un arte libre a partir de principios del software libre (apoyado en estudio de fuentes secundarias).</p> <p>c) Práctica de observación participante. Estudio de aplicación de criterios estéticos: prácticas del arte de Internet enmarcado en la cultura libre.</p>
1. 2.2.	3. Inferencias educativas de la acción del arte de Internet enmarcado en la cultura libre	<p>a) Entrevistas en profundidad.</p> <p>b) Análisis de fuentes secundarias. Análisis semiológico de documentación audiovisual, bibliográfica y webgráfica de referencia.</p>
1. 2.3.	4. Profundización de marco teórico en relación con el estudio del desarrollo de los comunes del conocimiento en la Red y cierre de 2ª / 3ª muestras: contextos educativos en los que analizar el posible desarrollo de valores educativos deducidos.	<p>a) Análisis de fuentes secundarias. Análisis semiológico de documentación audiovisual, bibliográfica y webgráfica de referencia.</p> <p>b) Análisis del desarrollo de los comunes del conocimiento en la Red: estudio histórico sobre recorrido tecnosocial del procomún digital</p> <p>c) Implementación de cuestionarios: preparación, cumplimentación y análisis de cuestionarios a agentes educativos implicados.</p>
1. 2.1. 2.2. 2.3.	5. Análisis global de los datos y conclusión.	Análisis de documentación. redacción final

--	--	--

5. SÍNTESIS DE RESULTADOS DEL EJERCICIO DE INVESTIGACIÓN: CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

5.1. PREGUNTA CLAVE, REFLEXIÓN DE ORIGEN

La pregunta clave de origen se formulaba de la siguiente manera: *¿se desarrollan en nuestros contextos educativos valores pedagógicos implícitos en la cultura libre digital?* Y su respuesta, a priori, podía parecer sencilla e intuitiva, y con un sentido afirmativo. Después del largo trabajo desarrollado y observando el recorrido argumentativo de la respuesta, cuyo origen se sitúa en los cimientos de la cultura y la acción artística, así como las diferentes líneas trazadas del ejercicio investigativo, se ha negado esa naturaleza sencilla e intuitiva en la respuesta, para mostrar que es muy necesaria una experiencia educativa comprometida con una pedagogía elaborada para explicar algo que parece que la educación oficial olvida y desatiende: la desatención de unos valores educativos que podrían servir de mucha ayuda en el cambio de un paradigma educacional que aún no sucede (y debería suceder), el cambio de un paradigma decimonónico a un paradigma educativo 2.0. Estos valores educativos habitan la práctica del denominado arte de internet desarrollado dentro del marco de la cultura libre.

La conclusión y respuesta a la pregunta tras todo el proceso investigador es un claro y rotundo *sí*. Sin paliativos. Un *sí* concluyente, fruto del análisis, que debiera transformarse en un *sí* performativo. Un *sí* que supone la consecución del objetivo primordial y abre las puertas a las hipótesis planteadas en esta investigación.

5.2. CARACTERÍSTICAS CULTURALES PARA ARGUMENTOS EDUCATIVOS

Para dar respuesta a la pregunta de origen formulada ha sido necesario un recorrido hipertextual, complejo y plurimediativo. La respuesta ha sido articulada a partir del estudio en profundidad del fenómeno artístico en la Red enmarcado en la cultura libre y sus relaciones educativas. En primer lugar, se ha desarrollado en un marco teórico que ha cimentado el desarrollo de la investigación. Posteriormente, en ese mismo desarrollo investigativo se ha puesto en práctica estrategias tales como:

- La observación participante de una casuística artística.
- El estudio del desarrollo sociotecnológico que favorece el desarrollo de los comunes del conocimiento.
- El análisis de licencias libres/abiertas y libertades del software libre
- La realización de entrevistas en profundidad a un grupo de expertos
- Y finalmente, la implementación de cuestionarios orientados a profesorado y alumnado con la intención de valorar cómo devienen y suceden los valores educativos deducidos de las prácticas artísticas libres en la red.

El marco y fundamentos teóricos favorecen las bases filosóficas, estéticas y sociológicas de la cultura libre y sus relaciones esenciales con las ideas de autor, obra y espectador. El análisis pone de manifiesto la naturaleza social del arte desde un punto de vista histórico⁴; una naturaleza que se califica por la producción cultural compartida entre agentes implicados y por el progreso cultural como un hecho necesariamente colectivo. Pero ha sido necesario contextualizar y estudiar el momento presente como paradigma cultural que, con sus lógicas económico-sociales, sus vinculaciones modernas/posmodernas y sus lazos con la sociedad del espectáculo y la sociedad red, ponen en evidencia un sistema industrial que controla la producción cultural con unas pretensiones esencialmente mercantilistas bajo dinámicas propias de la racionalidad neoliberal, las cuales se confrontan —por la naturaleza de sus intereses y de manera inevitable— con una perspectiva que pretende asumir la cultura como un bien de provecho común⁵, sus relaciones tecnoculturales y su necesidad de protección y desarrollo. Dentro de este marco de fundamentos era oportuno profundizar en el campo de la cultura como una dimensión participante de los comunes del conocimiento. Una visión de la cultura más acorde con su naturaleza social, una visión de la cultura que comparte el arte de Internet enmarcado en la cultura libre.

Por otro lado, los ejercicios de observación participante y entrevistas proveen esencialmente de la concreción de características del discurso estético que compete a la investigación. Estas fases se convierten en los mimbres culturales que han servido para confeccionar paulatinamente la respuesta a las pregunta ¿cómo se definen y se desarrollan las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizados en la cultura libre? Pregunta relacionada directamente con el objetivo que rezaba: "definir cuáles son las características esenciales de las prácticas de creación artística de Internet enmarcadas en la cultura libre".

La respuesta de la pregunta y la consecución de tal objetivo daba las pautas formales y conceptuales necesarias para abordar la deducción de valores educativos de tal entramado cultural. Las conclusiones del transcurso investigador arrojan un interesante y argumentado conjunto de características estéticas, las cuales pueden concretarse en:

- “No repetir del mundo”: la no-institucionalización del arte.
- Pensamiento crítico, habitar político y (h)ac(k)tivismo.
- Lógicas indefinidas (y consecuencias paradójicas).
- Visibilidad del código.

⁴ Estudio publicado: Escaño, C. (2014). Artes, autoría y cultura libre. Análisis sobre el concepto de autoría: creación, producción y recepción artísticas. Ideas para un discurso estético sobre la cultura libre. ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación, N^o. 6, pp.1-15.

⁵ Estudio publicado: Escaño, C. (2013). Educación Move Commons: procomún, Cultura Libre y acción colaborativa desde una pedagogía crítica, mediática y e-visual. Arte, individuo y sociedad, Vol. 25, N^o 2, pp. 319-336.

- Anonimato, amateurismo y convergencias creativas de prácticas artísticas y no artísticas.
- Colectividad, comunidad y recursividad.
- Lógicas (derivadas) de la apropiación.
- Sentido del humor.
- Implicación de licencias y software libres en el desarrollo de la cultura libre (nivel y tipo de relación)⁶.

Estas ideas reafirman la hipótesis que hacía alusión a una clasificación de características fundamentales de las prácticas del arte de Internet contextualizado en la cultura libre.

Cabe señalar, después del estudio realizado, en relación con la implicación de licencias y software libres⁷, que su relevancia en el proceso cultural libre no es **determinante** (aunque sí tiene un papel importante, dando respuesta a la segunda hipótesis de la investigación⁸). Esta conclusión contradice algunas opiniones que se encuentran en la Red, y se justifica por el carácter de inclusividad que obligatoriamente mantiene una cultura abierta, la cual, para no contradecirse en una formulación que fuere paradójica, aislando a quienes no participen de ese uso de tales instrumentos, asume que el beneficio de la comunidad y la potenciación del de los comunes del conocimiento son los fines y no precisamente el licenciamiento de la obra o el uso de un software determinado. Estos son medios que deben estar supeditados a la recursividad del colectivo y a la producción compartida y no a la inversa.

5.3. DEDUCCIÓN DE VALORES EDUCATIVOS DEL ARTE DE INTERNET ENMARCADO EN LA CULTURA LIBRE

Para llegar a respuestas que pudieran satisfacer el objetivo (y pregunta) de desarrollo de valores característicos y colectivos/personalidades de una educación vinculada a la acción cultural libre del arte de Internet (¿Cuáles son los valores educativos que lleva implícita la acción del arte de Internet enmarcada en la cultura libre?), se implementó un ejercicio de entrevistas a especialistas y el consecuente estudio analítico de fuentes secundarias. El conjunto de características educativas se ha visto recogido en los siguientes valores:

- Compromiso activo en la construcción del mundo.

⁶ Estudio publicado: Escaño, C. (2015). Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre. Educación artística: revista de investigación (EARI). Nº. 6, pp. 68-83.

⁷ Estudio publicado: Escaño, C. (2015). Experiencia estética de la cultura libre: relación entre libertades del software libre y prácticas artísticas. ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación, Nº. 8, pp. 1-8.

⁸ Segunda hipótesis: Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre y, aunque no es algo exclusivo ni definitorio que la producción cultural abierta quede auspiciada bajo licencias abiertas o libres, por congruencia, la implicación del software libre será relevante en tales procesos.

- Conocimiento compartido e inteligencia colectiva.
- Interdependencia en la creación o intercreatividad.
- Acción y participación creativa: potenciación del EMIREC.
- Pensamiento crítico (creativo).
- Remezcla docente.
- Pasión educativa: emocionalidad, apertura y comunidad⁹.

Estos valores describen lo que podría denominarse un carácter *hacker* en la educación y su descripción puede servir como mapa educativo, o mejor expresado, como brújula para el terreno educacional, puesto que la brújula no define el territorio, sino que sirve para orientarnos, y esto es lo que procuran tales valores y características. No obstante, esas características son la respuesta y verificación pertinente a la primera y cuarta hipótesis formuladas¹⁰.

Siguiendo con la metáfora, el entramado urbanístico o la orografía de ese terreno (semiexplorado o inexplorado en términos institucionales) está compuesto por sus colaboradores y representantes, agentes participantes que son ejemplos activos de otro tipo de educación (posible). Un conjunto de tales representantes han sido recogidos como grupo referencial (satisfaciendo objetivo y corroborando hipótesis) en el ejercicio de investigación y algunos de los cuales, como los miembros de Zemos98 o el IEDA, han sido colaboradores en este proceso investigador.

5.4. DESARROLLO DE VALORES EDUCATIVOS ASOCIADOS A LAS ARTES Y CULTURA LIBRE

La pregunta ¿En qué medida los valores pedagógicos implícitos de las artes y la cultura libre se desarrollan en los contextos educativos? se vinculaba a la cuarta hipótesis en su segunda derivación: "si existen tales valores educativos serán promotores del procomún digital o de los comunes del conocimiento"; lo cual conllevaría la consecución del objetivo que se relaciona con el análisis del desarrollo de esos valores pedagógicos en los contextos educativos. Después de una profundización conceptual en el contexto de los bienes comunes se ha procurado una necesaria comprensión del conocimiento y la cultura como lo que en esencia representan, comunes del conocimiento, para posteriormente poder desarrollar un instrumento de investigación más completo y ajustado al objeto de estudio. Se subraya que no existe un vínculo causal entre los valores

⁹ Estudio publicado: Escaño, C. (2015). Por una Educación Hacker: Valores Educativos del Arte de Internet enmarcado en la Cultura Libre. Invisibilidades. Revista Ibero-americana de pesquisa em Educação, Cultura e Artes. 8, pp.21-35.

¹⁰ Primera hipótesis: Si los procesos de creación artística libre en Internet están inspirados en las libertades de uso del software libre, aquellos deberían promocionar principios tales como la intercreatividad, la transparencia del conocimiento, la innovación cultural y el trabajo colaborativo.

Cuarta hipótesis: Si existen valores educativos asociados a la filosofía del software libre en el campo de la educación, y a su vez la filosofía del software libre está relacionada con la acción de la cultura artística libre, ésta estará relacionada con los primeros y tendrán que ver, en consecuencia, con los principios reseñados en la hipótesis número uno.

pedagógicos asociados a la acción estética libre digital y su implementación en contextos educativos, sin embargo, sí es posible establecer un nexo que delate que tales valores educativos se facilitan si se potencian la producción del discurso estético propio de la cultura libre digital. Se trata de tomar consciencia de las posibilidades que mantiene un discurso estético como el que abandera la cultura libre digital y potenciarlo para favorecer y facilitar los valores pedagógicos asociados que mantiene.

A partir del conocimiento de los valores educativos extraídos de la cultura libre en la red y su repercusión procomunal, la implementación de los formularios ha resultado muy fructífera e interesante, destacando las siguientes conclusiones:

- Compromiso activo en la construcción del mundo.

A tenor de los resultados, la enseñanza bancaria es negada por el profesorado y alumnado encuestados de una manera clara. Ambos agentes educativos implicados están de acuerdo en este planteamiento y sus gráficas dibujan un rechazo claro de la idea transmisiva de conocimiento, alejada de la idea bancaria del conocimiento. Una concepción que está a favor de la implementación democrática del conocimiento, unida a una indiscutible idea de la educación como instrumento de cambio y transformación de nuestra realidad, alejada de una percepción educativa técnica y acomodada.

- Conocimiento compartido e inteligencia colectiva | Interdependencia en la creación o intercreatividad.

La "Intercreatividad" es entendida como una manera de enfocar el trabajo creativo, la cual no solo funciona en colectivo, sino que depende necesariamente de *lo colectivo* para poder (co)existir y desarrollarse. La intercreatividad puede potenciarse o, por el contrario, no favorecerse a través de la educación. En este punto se advierte una diferencia clara de percepción entre profesorado y alumnado a partir las respuestas recabadas. El profesorado expone de una forma clara que cree que desarrolla *bastante* y *mucho* aquellas prácticas que fomentan el trabajo en grupo, el conocimiento compartido, la intercreación e la inteligencia colectiva, aunque el alumnado no percibe estas acciones del mismo modo. Su tendencia es a valorarlo de una manera más fría, atemperando la percepción, orientando la respuesta hacia una neutra y *suficiente* puesta en marcha de tales dinámicas. Sin embargo, coinciden cuando se les cuestiona sobre hasta qué punto crees que *tu creatividad* depende de la creatividad *de todos* (en ambos casos han respondido de manera más neutral y no posicionada claramente con una tendencia hacia algunos de los extremos de la escala). Es significativo la posible contradicción: para el profesorado la intercreatividad es un valor a potenciar de manera clara, pero no asume del mismo modo la creatividad como una capacidad basada en la interrelación e interdependencia.

- Acción y participación creativa: potenciación del EMIREC.

Ante el cuestionamiento sobre la dinámicas de investigación, creación, autoevaluación, coevaluación y aprendizaje por descubrimiento, el profesorado

no duda y responde con un porcentaje que mayoritariamente se sitúa en la *mucha* o *bastante* frecuencia en la promoción de tales estrategias pedagógicas. No obstante, el estudiantado, orienta su respuesta de un modo más moderado, y su gráfica de respuesta se sitúa en posiciones más críticas hacia el profesorado. Sobre prácticas autoevaluativas y coevaluativas las respuestas difieren: el profesorado se muestra más neutro en su respuesta y el conjunto del alumnado tiende hacia el extremo más negativo. Por otro lado, la percepción desigual queda reforzada por la diferencia que se plantea cuando el profesorado rechaza de pleno el uso del libro de texto como guía de su práctica docente y, sin embargo, el alumnado mantiene una respuesta más abierta, entendiendo que el uso de este instrumento está más generalizado que lo que expone el conjunto del profesorado.

- Pensamiento crítico (creativo).

El pensamiento crítico y creativo ha sido atendido en nuestros cuestionarios desde una perspectiva plural y su respuesta ha sido diversa y disímil según los contextos pronunciados:

El profesorado y alumnado coinciden en la gran importancia que el pensamiento crítico y creativo tienen para la docencia, pero discrepan en si son promocionadas de manera efectiva por las y los docentes. Por otro lado, el profesorado apuesta por una indiscutible potenciación del pensamiento crítico y creativo, mientras que el alumnado no lo percibe así, haciendo hincapié de un modo más evidente en la falta de impulso y desarrollo del pensamiento creativo por parte del profesorado.

Finalmente, para ambos sectores de la comunidad educativa, la filosofía y las artes están consideradas como las que más potencia el pensamiento crítico y creativo, y las que menos: matemáticas, educación física y se suma a la terna, los idiomas. Es interesante observar cómo dos de las áreas más maltratadas por el nuevo marco legal español, las artes y la filosofía, sean los saberes más ponderados y tenidos en consideración para la potenciación de tales capacidades esenciales en la educación. Algo relevante que nos llama a la reflexión sobre por qué ciertos grupos parlamentarios son reacios a un consenso legislativo que emane de la comunidad educativa.

- Remezcla docente.

En este bloque se presta atención a una redefinición de la actitud docente según los principios educativos *hacker*. Una actitud que se asemeja a la labor de un DJ y su ejercicio de remezcla, donde se combinan tareas que se alejan de los patrones de consecución de un aprendizaje instrumental, siendo abiertos a la remezcla de ideas, a la vinculación a la tecnología no desde una perspectiva instrumental, sino reflexiva y libre y al aprendizaje basado en la práctica y en el dejar hacer; todo orientado a un modo de desarrollar el conocimiento tejido desde el común y por el procomún.

Así, es significativo que las tareas mejor ponderadas por parte del profesorado y alumnado son coincidentes: entre ellas fomentar el pensamiento crítico,

investigar, formarse como docente de manera permanente, potenciar la creatividad y la solidaridad, y transformar la sociedad. Y las que menos deben ser frecuentadas por parte de un docente son igualmente destacables: seguir las pautas del libro de texto, disciplinar al alumnado o preparar al alumnado para la competitividad.

Por otro lado, en relación con la tecnología, profesorado y alumnado difieren en cómo se percibe el uso que procuran de la tecnología en las tareas docentes: mientras que el profesorado apuesta por la reflexión tecnológica y la comprensión y uso del software libre, antes que el aprendizaje técnico del software, el alumnado percibe de forma clara que ese tanto por ciento se reduce a un segmento anecdótico, prevaleciendo para ellos que el profesorado solo usa las tecnologías de un modo básico e indispensable para su docencia, sin profundizar demasiado.

Finalmente, el profesorado apuesta por la potenciación de prácticas apoyadas en la idea del aprender haciendo, pero el alumnado no percibe tal apuesta, recibéndola con más frialdad. En esta línea, el profesorado parece entenderse a sí mismo con un rol tan necesariamente intervencionista como lo hace igualmente el alumnado, el cual acentúa un poco más esa curva hacia el desacuerdo.

- Pasión educativa: emocionalidad, apertura y comunidad.

Una relación apasionada con la profesión, esa es la clave de la ética hacker. A partir de esa clave se puede comprender mejor un modo de ejercer la docencia alejada de parámetros propios de la racionalidad neoliberal que acompaña a la institución de nuestros contextos político-educativos. Esa es la clave para comprender dinámicas de cooperación, apertura y vinculación estrecha con la comunidad en la educación.

Profesorado como alumnado coinciden en que no existe un programa pedagógico grupal desde un punto de visto institucional, es decir, más global. La comunidad educativa se inclina por denunciar esta situación que afecta a la coherencia final de los resultados docentes. Por otro lado, de las cuestiones relacionadas con los vínculos e intereses con la comunidad y relaciones educosociales con el contexto, nos encontramos que ante las preguntas sobre si el profesorado plantea actividades que tengan que ver con la vida social y cultural del alumnado y su grado de conocimiento de las problemáticas del estudiantado, las repuestas se polarizan: el profesorado contesta de modo positivo, menguando considerablemente la curva por la respuesta negativa, y el alumnado no siente en absoluto esa supuesta cercanía por parte del profesorado, ni su preocupación por sus intereses y comunidad.

Finalmente, ante preguntas tan importantes que cuestionan el grado de pasión, implicación y amor del docente con y por su trabajo (clave para entender los valores *hackers* de la educación) el profesorado lo tiene claro: una gran mayoría se siente muy apasionado y amante de su trabajo... pero, el alumnado responde con más desafecto a tal percepción. ¿Qué sucede para que el alumnado no perciba el apasionamiento y amor del docente por su labor? Este

interrogante debe hacernos reflexionar a cada miembro de la comunidad educativa. En primer lugar, debería provocar reflexión en el conjunto del profesorado, principal responsable institucional de la práctica docente, el cual debe dar respuesta sincera y solución con su formación, actitud e implicación. Pero también, el alumnado debe participar de esta reflexión, sobre todo, el estudiantado que es futuro docente, y cuestionarse qué sucede en su formación para que haya este desajuste en el seno de su comunidad. Su implicación será determinante para aportar una solución que repercuta de manera sistémica en un cambio pedagógico de su profesorado.

5.5. PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN HACKER

#Libertad, atracción y pasión.

El diccionario del argot hacker, el “jargon file”, compilado de forma colectiva en la Red, define a los hackers como personas que se dedican a “programar de forma entusiasta” y creen que “poner en común la información constituye un extraordinario bien, y que además para ellos es un deber de naturaleza ética compartir su competencia y pericia elaborando software gratuito y facilitando el acceso a la información y a los recursos de computación siempre que ello sea posible” (Himanen, 2002, p.5).

Así recoge Pekka Himanen el sentido del término *hacker* en su libro “Ética Hacker y el espíritu de la era de la Información”. El autor, apoyándose de nuevo en el *jargón files*, hace eco igualmente en las páginas de su libro de la idea de *hacker* como una algo que trasciende de la esfera meramente informática; es decir, entender al *hacker* como un entusiasta o un experto de cualquier tipo: el término en cuestión designa una relación siempre apasionada con un trabajo o profesión (Himanen, 2002). Esta definición hace posible pensar que puedan existir no sólo *hackers* en el ámbito de la computación, sino *hackers* periodistas, *hackers* arquitectos, *hackers* artistas o *hackers* docentes.

Si existe una ética hacker, puede existir una educación hacker. ‘Pasión por la educación’ sería su mejor definición. No obstante, podemos deducir diferentes características definitorias del término. Características que han sido esgrimidas a lo largo de esta investigación. Características apoyadas en la libertad de acción educativa, en la crítica y la permanente colaboración e intercreatividad. La educación hacker implica, propone y es, en definitiva, un proceso con más preguntas que respuestas.

#Más preguntas que respuestas

¿Cuáles son las preguntas que han surgido a lo largo del proceso de reflexión inherente en esta investigación?

¿No debería la educación *hacker* ser la práctica educativa de cualquier profesor y profesora?

¿Cuáles son los argumentos y razones que lo impiden?

¿Hasta qué punto permitirá el paradigma cultural imperante una *revolución hacker* de la cultura y la educación?

¿Para lograr un cambio de paradigma cultural que procure una revolución educativa no debemos en primer lugar lograr la revolución educativa para lograr el cambio cultural?

Si la educación y la cultura participan de los comunes del conocimiento, y los comunes del conocimiento los conformamos entre todas las personas que integramos el conjunto global de la sociedad, ¿no tendríamos la responsabilidad todos y todas de participar en ese cambio cultural paradigmático?

¿Y qué papel debe representar la educación universitaria en ese cambio de paradigma?

¿Qué papel debe representar primeros y ciclos medios educativos en ese cambio de paradigma?

¿Qué grado de alfabetización digital y crítica es necesaria para que se desarrolle entre el profesorado una educación de este tipo?

¿De qué manera se podría llevar a cabo la alfabetización necesaria del profesorado para optimizar una educación *hacker*?

¿Qué posibilidades tiene una educación *hacker* de formar parte del currículum educativo de un país?

¿Cómo podría proteger y desarrollar mejor el procomún cultural desde los contextos educativos?

¿Cómo podría llevarse a cabo un currículum *hacker* en la educación que favorezca los comunes del conocimiento?

¿Es una contradicción hablar de currículum educativo *hacker*?

¿Cómo docentes (y estudiantes) podríamos apasionarnos más intensamente por la práctica docente?

Además de las existentes, ¿qué propuestas pueden desarrollarse como educación *hacker*?

#¿Qué propuestas pueden desarrollarse como educación *hacker* que fomenten el procomún cultural?

Existen muchas posibilidades de propuestas investigadoras, al menos tantas como interrogantes formulados (que no son suficientes los aquí formulados). Pero por emergencia y necesidad, cada vez se hace más perentorio un estudio pormenorizado de cómo la educación mediática y artística favorecen los entornos más necesitados de potenciación comunal del conocimiento, es decir, aquellos espacios necesitados de inclusión social.

Es cierto que la universidad, los estudios superiores y la enseñanza formal en sus diferentes grados medios y primarios, mantienen unas estructuras que, aunque deficitaria en ocasiones, precarias en otras, siempre están dentro de un sistema atendido por el estado y una amplia red de centros públicos que lo sostiene. Es cierto, igualmente, que las dinámicas políticas pueden desmantelar (y de hecho, se procura desde la *gubernamentalidad* neoliberal) la estructura pública estatal que soporta la educación presente y futura de la ciudadanía. Pero en este contexto de preocupación quien siempre necesita más atención y urgencias son los sectores fuera de este sistema: contextos necesitados de inclusión social. Siempre las personas que permanecen en un régimen de exclusión o de riesgo de exclusión social, aquellas más necesitadas de dinámicas y estrategias educativas que las hagan partícipes del gran acervo cultural procomunal que nos representa, nos enriquece y nos conforma como seres humanos en colectividad ecosocial.

Una propuesta clara iría en esa línea que aúna las dimensiones de la educación, la cultura, el procomún y los contextos necesitados de tales dimensiones. Un humilde ejemplo que argumenta y corrobora esta línea propositiva de trabajo se encuentra en el sentido y dinámicas del proyecto de cooperación iniciadas entre la Universidad de Sevilla (a la que el investigador doctorando que firma la presente tesis doctoral pertenece) y la Fundación Vicente Ferrer, donde estrategias educativas artísticas y cooperación educativa se encuentran en el proceso de desarrollo del procomún cultural: toda la información sobre el proyecto de cooperación denominado "Educación Artística y Desarrollo Humano", puede encontrarse en el enlace <https://communiars.wordpress.com/>

6. DOCUMENTACIÓN COMPLETA DE REFERENCIA DE LA TESIS DOCTORAL

6. 1. REFERENCIAS

Adorno, T. y Horkheimer, M. (1988). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Recuperado de <http://losdependientes.com.ar/uploads/41kp1y3e7d.pdf>

Adorno, T. (2004). *Teoría estética*. Madrid, España: Akal.

Against DRM 2.0. (Sin fecha) *Version española Against DRM*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20160702030610/http://www.freecreations.org/Against_DRM2_es1.html

- Aguilera, F. (2012). Hardin, Ostrom y los recursos de propiedad común: un desencuentro inevitable y necesario. *Documentación Social. Revista de Estudios Sociales y de Sociología aplicada*, 165, 49-66.
- Alpers, S. et. al (2003). Cuestionario sobre cultura visual, *Estudios Visuales*, 1, 83-126.
- Aparici, R., García, A., Fernández, J. y Osuna, S. (2009): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Aparici, R. (2010). Introducción: la educomunicación más allá del 2.0. En R. Aparici. (Coord.), *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 9-23). Barcelona, España: Gedisa.
- Aparici, R. (coord.) (2010b). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Madrid, España: UNED.
- Arañó, J.C. (2005). Estructura del conocimiento artístico. En R. Marín. (Ed.), *Investigación en Educación Artística* (pp. 19-42). Granada, España: Universidad de Granada.
- Aristóteles (Sin fecha). *Política*. Recuperado de <http://usuarios.multimania.es/politicane/documentos/politica.pdf>
- Arnaldo, J. (1996). El movimiento romántico. En V. Bozal (Ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (pp. 195-205) Vol. 1. Madrid, España: Visor.
- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona, España: Paidós.
- Aronowitz, S., Martinsons, B. y Menser M. (comp.) (1998). *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona, España: Paidós.
- Badiou, A. (2015). Las condiciones del arte contemporáneo. En A. Arozamena (Ed.), *El arte no es la política. La política no es el arte* (pp.27-35). Madrid, España: Brumaria.
- Baran, P. (1964). *On Distributed Communications: I. Introduction to distributed communications networks. The Rand Corporation*. Recuperado de <https://goo.gl/hXIAHO>
- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. Recuperado de <http://goo.gl/ZPF15k>
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y Simulacro*. Barcelona, España: Kairós.
- Baudrillard, J. (1998a). El éxtasis de la comunicación. En H. Foster (Ed.), *La postmodernidad* (pp.187-197). Barcelona, España: Kairós.
- Baudrillard, J. (1998b). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*. Barcelona, España: Tusquets.

- Bauman, Z. (2007b). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona, España: Gedisa.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires, Argentina: Taurus.
- Benjamin, W. (2010). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid, España: Casimiro.
- Benkler, Y. (2003). *La economía política del procomún*. Recuperado de <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/yochai.pdf>
- Benkler, Y. (2015). *La riqueza de las redes*. Barcelona, España: Icaria.
- Bennholdt-Thompsen, V. (2012). Subsistence: perspective for a society based on commons. En D. Bollier y S. Hefrich (Eds.), *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/first-thoughts-phenomenology-commons>
- Bisquerra, R. y Sabariego, M. (2004). Fundamentos metodológicos de la Investigación Educativa. En R.A. Bisquerra (Coord.), *Metodología de la Investigación Educativa* (pp. 19-49). Madrid, España: La Muralla.
- Blondeau, O. et al. (2004). *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Bogdan, R.C. & Biklen, S. (1982): *Cualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston, EE.UU.: Allyn and Bacon, Inc.
- Bollier, D. (2003). *El redescubrimiento del procomún*. Recuperado de <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.pdf>
- Bollier, D. (2007). The Growth of the Commons Paradigm. En C. Hess y E. Ostrom (Eds.), *Understanding Knowledge as a Commons* (pp. 27-40). Massachusetts (EEUU): The MIT Press, Cambridge.
- Bollier, D. (2009). *Why Karl Polanyi Still Matters*. Recuperado de <http://bollier.org/why-karl-polanyi-still-matters>
- Bourdieu, P. (2003). *Creencia artística y bienes simbólicos*. Buenos Aires: Aurelia Rivera.
- Bourasa, G.N. (2017). Toward an Elaboration of the Pedagogical Common. En A.J. Means, D.R. Ford y G. B. Slater, *Educational Commons in Theory and Practice. Global Pedagogy and Politics* (pp. 77-94). New York, EE.UU.: Palgrave Macmillan.
- Bowley, A.L. (1901). *Elements of Statistics*. London, Reino Unido: P. S. King & Son.
- Boyle, J. (2008). *The Public Domain. Enclosing the Commons of the Mind*. New Haven, EEUU: Yale University Press.

- Bravo, D. (2005). *Copia este libro*. Recuperado de <http://copiaestelibro.bandaancho.st/>
- Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, España: CASA.
- Brea, J.L. (2009). *e-ck [capitalismo_cultural_electrónico]*. Recuperado de http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/e-ck.pdf
- Brihuega, J. (1996). Las vanguardias artísticas: teorías y estrategias. En V. Bozal (Ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (pp.127-146) Vol. 2. Madrid, España: Visor.
- Brin, D. (1995). The Internet as a Commons. *Information Technology and Libraries*, 14 (4), 240-242.
- Broch, H. (1970). *Kitsch, vanguardia y el arte por el arte*. Barcelona, España: Tusquets.
- Bruner, J. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*, 31, 21-32. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/200772774_The_Act_of_Discovery
- Búgeda, J. (1956). Los instrumentos de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista de Estudios Políticos*, 85, 137-162.
- Burger, P. (1989). The disappearance of meaning: a postmodern Redding of Michael Tournier, Botho Strauss, and Peter Handke. *Polygraph*, 2 (3), 124-139.
- Bush, V. (1945). *As We May Think*. *The Atlantic*. Recuperado de <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>
- Caldentey, D. y Morales, E. (2016, mayo 12). España, a la cabeza junto a Bélgica, Holanda y Francia en educación concertada. *La información.com*. Recuperado de http://www.lainformacion.com/mundo/Espana-Belgica-Holanda-educacion-concertada_0_916109644.html
- Calinescu, M. (1991). *Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardia, decadencia, Kitsch, postmodernismo*. Madrid, España: Tecnos.
- Callejo, J. (2008). *El esquema espacio temporal en la sociedad digital*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. Madrid, España: Alianza.
- Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf>
- Castells, M. (2009): *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza.

- CENATIC (2012). *Informe sobre el Uso del Software Libre en los Hogares Españoles 2011*. Recuperado de <http://www.cenatic.es/dossier/panel-informe-hogar2011>
- Chomsky, N. (2000). Apuntes sobre el anarquismo. Rebelión. Recuperado de <https://www.rebelion.org/hemeroteca/chomsky/0010anar.htm>
- Chukrov, K. (2015). Sobre la falsa democracia del arte contemporáneo. En A. Arozamena (Ed.), *El arte no es la política / La política no es el arte* (pp-63-80). Madrid, España: Brumaria.
- Clares, J. (2005). *Informática aplicada a la investigación educativa*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla.
- Cloutier, J. (2010). Historia de la comunicación. En R. Aparici (Coord.), *Conectados al ciberespacio* (pp.45-50). Madrid, España: UNED.
- Coloriuris (Sin fecha). *El Sistema | colores de autor*. Recuperado de <http://www.coloriuris.net/presentaciones/explicacion-sistema/#/2/>
- Coloriuris (Sin fecha). *Código de colores*. Recuperado de http://www.coloriuris.net/es:codigo_colores
- Connor, S. (2002). *Cultura postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Madrid, España: Akal.
- Copyleft attitude (2005). *Licencia Arte Libre*. Recuperado de <http://artlibre.org/licence/lal/es>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana.
- Creative Commons, (Sin fecha) Recuperado de <http://es.creativecommons.org/>
- Crocker, L., Llabre, M., and Miller, M.D. (1988). The Generalizability of Content Validity Ratings. *Journal of Educational Measurement*, 25, 287-299.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona, España: Paidós.
- De Corral, M.(2002). El arte en este fin de siglo. En J. Martínez (Comp.). *Observatorio siglo XXI. Reflexiones sobre Arte, Cultura y Tecnología* (pp.167-184). Barcelona, España: Paidós.
- De Vicente, J.L. (2005). Inteligencia Colectiva en la web 2.0. En Baigorri, L. et al. *Creación e inteligencia colectiva* (95-102). Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Debord, G. (1990). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Recuperado de <http://www.contranatura.org/articulos/Polit/Debord-Comentarios.htm>
- Dedbord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Valencia, España: Pre-textos.

- Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948). Recuperado de http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf
- Delgado-Rico, E., Carretero-Dios, H. y Ruch, W. (2012). Contentvalidity evidences in test development: an applied perspective. *International Journal of Clinical and health Psychology*, 12 (3), 449-460.
- Del Rincón, D. et al. (1995). *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid, España: Dykinson.
- Derrida, J. (2001). *La verdad en pintura*. Barcelona, España: Paidós.
- Dewey, J. (2002). *Democracia y Educación*. Madrid, España: Morata.
- Díaz, R. (2009). Nosotros, siempre nosotros... más algunos amigos. En Villaespesa, M. et al., *Código fuente: la remezcla* (pp. 7-19). Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Dorfles, G. (1974). *Las oscilaciones del gusto*. Barcelona, España: Lumen.
- Dubet, F. (2005). *La escuela de las oportunidades. ¿Qué es una escuela justa?* Barcelona, España: Gedisa.
- Duncan, P. y Young, P.(2009). *Cine artístico*. Colonia, Alemania: Taschen.
- Eco, U. (1988). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, España: Lumen.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Recuperado de http://www.bsolot.info/wp-content/uploads/2011/02/Eco_Umberto-Obra_abierta.pdf
- Efland, A. (2002). *Una historia de la educación del arte*. Barcelona, España: Paidós.
- Efland, A.; Freedman, K. y Sturh, P. (2004). *Educación en el arte posmoderno*. Barcelona, España: Paidós.
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona, España: Paidós.
- Estalella, A. (2013). Por una ciencia en borrador. *Teknocultura*, 10 (1), 15-20.
- FCF (2011). *Free Culture Foundation*. Recuperado de <http://freeculture.org>
- FCForum. (2012). Carta para la innovación, la creatividad y el acceso al conocimiento. En F. Acero et al., *Cultura Libre Digital* (pp. 86-97). Barcelona, España: Icaria.
- Feltrero, R. (2006). *La Filosofía del Software Libre*. Vol. 1. Madrid, España: UNED.
- Ferreira, A. (2006). *Arte na blogosfera*. Recuperado de <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1904200606.htm>
- Foucault, M. (1996). *Historia de la Sexualidad I. La voluntad de Saber*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1999). *Estrategias de poder*. Barcelona, España: Paidós.

- Freedomdefined (2013). *Definition of Free Cultural Works*. Recuperado de <http://freedomdefined.org/Definition>
- Freire, P. (2001). *Pedagogía de la indignación*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Freire, P. (2007). *Pedagogía del oprimido*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Freire, P. (2009). *Pedagogía de la esperanza*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Frías-Navarro, D. (2014). *Apuntes de SPSS*. Recuperado de <http://www.uv.es/friasnav/ApuntesSPSS.pdf>
- Fukuyama, F. (1992). *El fin de la historia y el último hombre*. Barcelona, España: Planeta.
- Garaizar, P. (2006). *El Software Libre en Europa*. Recuperado de <http://softwarelibre.deusto.es/el-software-libre-en-europa/>
- Garriga, A. y Platoniq (2004). *Licencia Aire Incondicional*. Recuperado de http://www.platoniq.net/aireincodicional_licencia.html
- Garcés, M. (2013). *Un mundo común*. Barcelona, España: Edicions Bellaterra.
- García de Blas, E. (2014, Junio 2). España figura a la cabeza de la UE en privatización de la escuela. *El País*. Recuperado de http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/06/01/actualidad/1401644024_776502.html
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, España: Paidós.
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona, España: Paidós.
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 Update*. Boston, EE.UU.: Allyn & Bacon
- Gil, F. (2010). *Abrelatas*. Recuperado de <http://blogs.zemos98.org/abrelatas/acerca/>
- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona, España: Paidós.
- Giroux, H. (2008). Introducción: Democracia, educación y política en la pedagogía crítica. En P. McLaren y J.L. Kincheloe (Eds.), *Pedagogía Crítica. De qué hablamos, dónde estamos* (pp. 17-22). Barcelona, España: Grao.
- Glien, J.A. y Gliem, R.R. (Octubre de 2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. *Midwest Research to Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education*. The Ohio State University. EE.UU. Recuperado de <http://www.ssnpstudents.com/wp/wp-content/uploads/2015/02/Gliem-Gliem.pdf>

- Glusberg, J. (1993). *Moderno – Posmoderno*. Buenos Aires, Argentina: Emecé editores.
- GNU (1985). *Manifiesto GNU*. Recuperado de <https://www.gnu.org/gnu/manifiesto.es.html>
- GNU (2012a). *¿Qué es software libre?* Recuperado de <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>
- GNU (2012b). *Varias licencias y comentarios acerca de las mismas*. Recuperado de <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>
- Green, R. (2000). *Una historia del Arte de Internet. Aleph (España)*. Recuperado de http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html
- Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX. del posminimalismo a lo multicultural: 1968-1995*. Madrid: Alianza.
- Gupta, Alok, Jukic, B., Parameswaram, M., Stahl, D.O., y Whinston, A.B.(1997). Streamlining the Digital Economy: How to Avert a Tragedy of the Commons. *IEEE Internet Computing*, 1 (6), 38-46.
- Gutiérrez, A. (2010). Creación multimedia y alfabetización en la era digital. En R. Aparici (Coord.), *Educomunicación: más allá del 2.0*. (pp.171-186). Barcelona, España: Gedisa.
- Habermann, F. (2012). We are not born as egoists. En D. Bollier y S. Hefrich (eds.). *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/we-are-not-born-egoists>
- Habermas, J. (1998). La Modernidad, un proyecto incompleto. En H. Foster (Ed.). *La Posmodernidad* (pp. 19-36). Barcelona, España: Kairós.
- Hardin, G. (1968). The Tragedy of Commons. *Science*, 162, 1243-1248.
- Hardt, M. y Negri, A. (2004). *Multitud. Guerra y democracia en la era del imperio*. Barcelona, España: Debate.
- Hardt, M. y Negri, A. (2000). *Imperio*. Cambridge, EE.UU.: Harvard University Press.
- Hardt, M. y Negri, A. (2009). *Common Wealth. El proyecto de una revolución del común*. Madrid, España: Akal.
- Hardt, M. y Negri, A. (2012). *Declaración*. Madrid: , España: Akal.
- Harris, M. (1990). *Antropología cultural*. Madrid, España: Cátedra.
- Hess, C. (Mayo de 1995). The Virtual CPR: The Internet as a Local and Global Common Pool Resource. En E. Bergey y A. Sandberg (Co-presidentes). *Reinventing the Commons. Fifth Annual Conference of International Association for Study of Common Property*. International Association for Study of Common Property. Noruega.

- Hess, C. y Ostrom, E. (Eds.) (2007). *Undersatnding Knowledge as a Commons*. Cambridge, EE.UU.: The MIT Press.
- Hess, C. y Ostrom, E. (Eds.) (2016). *Los bienes comunes del conocimiento*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Himanen, P. (2002). *Ética Hacker y el espíritu de la era de la información*. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>
- Huberman, B. y Lukose, R.M. (1997). Social Dilemmas and Internet Congestion. *Science*. 277 (5325), 535-537.
- Huergo, J.A. (2010). Una guía de comunicación/educación, por las diagonales de la cultura y la política. En R. Aparici (Coord.), *Educomunicación: más allá del 2.0*. (pp.65-104). Barcelona, España: Gedisa.
- Huh J, Delorme y Reid (2006). Perceived third-person effects and consumer attitudes on preventing and banning DTC advertising. *Journal of Consumer Affairs*, 40, 90.
- I2P (2016) I2P. *El proyecto de Internet invisible*. Recuperado de <https://geti2p.net/es/>
- IEDA (Sin fecha). *En los medios*. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/ieda/dicen-del-idea>
- INE (2016). Mujeres en el profesorado por enseñanza que imparte (Instituto Nacional de Estadística). Recuperado de http://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925481851&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout¶m3=1259924822888
- Jameson, F. (1991). *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: Imago.
- Jameson, F. (1996). *Teoría de la Postmodernidad*. Valladolid, España: Trotta.
- Jameson, F. (1998). Posmodernismo y sociedad de consumo. En H. Foster (Ed.). *La Posmodernidad* (pp. 165-197). Barcelona, España: Kairós.
- Jenkins, (2007). *Transmedia storytelling 101*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenks, C. (1989). *What is Post-modernism?* London, Reino Unido: Academy Press.
- Jiménez, P. (2005). ¿Deberíamos construir un nuevo paradigma para la educación en medios? En Baigorri, L. et al., *Creación e inteligencia*

colectiva (pp. 123-129) . Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.

- Kaplan, R.M. y Saccuzzo, D.P. (1982). *Psychological Testing: Principles, Applications, and Issues*. Salt Lake City: Brooks/Cole Publishing
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- Kincheloe, J.L. (2008). La pedagogía crítica en el siglo XXI: evolucionar para sobrevivir En P. McLaren, P. y J.L. Kincheloe (Eds.), *Pedagogía Crítica. De qué hablamos, dónde estamos* (pp. 25-69). Barcelona, España: Graó.
- Klein, N. (2002). *No logo: el poder de las marcas*. Barcelona, España: Paidós.
- Kollock, P. y Smith, M. (1996). Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities. En S. Herring (Ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 109-128). Amsterdam, Holanda: John Benjamin.
- Kranich, N. (2016). Para contrarrestar el cercamiento, recuperar los bienes comunes del conocimiento. En C. Hess y E. Ostrom (Eds.), *Los bienes comunes del conocimiento* (pp. 107-142), Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Krauss, R. (1985). La escultura en el campo expandido. En H. Foster (Ed.), *La Posmodernidad* (59-74). Barcelona, España: Kairós.
- Kropotkin, P. (2008). *La moral anarquista y otros escritos*. Buenos Aires, Argentina: Libros de Anarres.
- Kuper, A. (2012). I. Guerras de cultura. II Cultura, Diferencia, Identidad. En N. Fernández (Comp.), *Antropología y comparación cultural: Métodos y teorías* (69-98). Madrid, España: UNED.
- Lafuente A. (2007). *Qué es el Procomún*. Recuperado de http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomunLafuente
- Lafuente A. (2007b). Los cuatro entornos del procomún. *Archipiélago. Cuadernos de Crítica de la Cultura*, 77-78, 15-22.
- Lafuente, A. y Corsín, A. (2010). Comunidades de afectados, procomún y don expandido. *Fractal*, 57, 17-42.
- Larousse (2012). *L'Encyclopédie en ligne*. Recuperado de <http://www.larousse.fr/encyclopedie>
- Laval, C. y Dardot, P. (2013). *La nueva razón del mundo. Ensayo sobre la sociedad neoliberal*. Barcelona, España: Paidós.
- Laval, C. y Dardot, P. (2015). *Común*. Barcelona, España: Paidós.
- Leslie, S. (Sin fecha). *The Open Educator as DJ - Towards an Actual Practice of Educational Remix*. Recuperado de <http://edtechpost.wikispaces.com/Open+Educator+as+DJ+%28Final%29>

- Lessig, L. (2004). *Por una cultura libre. Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Recuperado de <https://cyber.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>
- Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2009). *El código 2.0*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona, España: Icaria.
- Levine, P. (2016). La acción colectiva, el compromiso cívico y el conocimiento como bien común. C. Hess y E. Ostrom (Eds.), *Los bienes comunes del conocimiento* (pp. 267-294), Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Recuperado de <http://www.textos.pucp.edu.pe/pdf/2281.pdf>
- Liang, L. (2004). *Guide to Open Content Licenses*. Recuperado de http://digital-rights.net/wp-content/uploads/books/ocl_v1.2.pdf
- Licea, I. Collazo, Y. Céspedes, A. (2002). Algunas consideraciones en torno al derecho de autor. *Acimed*, 10 (5). Recuperado de <http://eprints.rclis.org/5134/1/algunas.pdf>
- Lincoln, y. & Guba, E. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills CA: Sage Publications.
- Lofland, J. & Lofland, L.M. (1984). *Analyzing Social Settings: A Guide to Qualitative Observation and Analysis*. Belmont, EE.UU.: Wodworth.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2003). *La era del vacío*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lipovetzsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lynn M.R. (1986). Determination and quantification of content validity. *Nursing Research*, 35, 382-385.
- Loewenthal, M. (1996). *An introduction to Psychological Tests and Scales*. London, Reino Unido: UCL Press.
- Lyotard, J. F. (1998). *La condición postmoderna*. Madrid, España: Cátedra.
- Lyotard, J. F. (1999). *La Postmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, España: Gedisa.
- Malatesta, E. (2009). *Amor y anarquía*. Baix Llobregat, España: CGT.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, España: Paidós.

- Martín, J. (2001). *La Apropiación Posmoderna: Arte, Práctica apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad*. Madrid, España: Fundamentos.
- Martín, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.
- Martínez, J. A. (2011). *El poder, el bien común y los intereses individuales y sociales, en Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/12/jamg.htm>
- Martínez, F. (2002) *El cuestionario. Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales*. Barcelona, España: Laertes.
- Martínez, F. (2014). *Copyright y Copyleft. Modelos para la Ecología de los Saberes*. Sevilla, España: Aconcagua.
- Martínez, M. (2007). *La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico-Práctico*. Sevilla, España: Editorial Trillas- Editorial MAD.
- Martínez, R. (2012). Los cercamientos digitales. En F. Acero et al. *Cultura Libre Digital* (pp. 44-64). Barcelona, España: Icaria.
- Marx, K. y Engels, F. (1981). *El manifiesto comunista*. Madrid, España: Ayuso.
- Mas, J. y Megías, D. (Coords.) (2008). *Introducción al Software Libre*. Barcelona, España: Fundación UOC.
- Mathison, S. (1988). Why triangulate? *Educational Researcher*, 17 (2), 13-17.
- Mattei, U. (2012). First thought for a phenomenology of the commons. En D. Bollier y S. Hefrich (Eds.), *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/first-thoughts-phenomenology-commons>
- McLaren, P. (1994). *La vida en las escuelas: Una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación*. México D.F., México: Siglo XXI Editores.
- McLaren, P. (1997). *Pedagogía crítica y cultura depredadora. Políticas de oposición en la era posmoderna*. Barcelona, España: Paidós.
- McLaren, P. (1999). Pedagogía revolucionaria en tiempos posrevolucionarios: repensar a economía política de a educación crítica. En F. Imbernón (Coord.), *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato* (pp.101-120). Barcelona, España: Graó.
- McLaren, P. y Kincheloe, J.L. (2008). *Pedagogía Crítica. De qué hablamos, dónde estamos*. Barceona, España: Graó.
- McLaren, P. y Jaramillo, N. (2011). Las artes, la estética y la pedagogía crítica (pp.37-60). En C. Escaño, C. y R. Gutiérrez (Eds.), *Actas 3er Congreso Internacional de Educación Artística y Visual*. Málaga, España: Universidad de Málaga (SPICUM).

- MECD (2016). *Datos y cifras del sistema universitario español Curso 2015-2016* Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/universitaria/datos-cifras/datos-y-cifras-SUE-2015-16-web-.pdf>
- Meretz, S. (2012). The Structural Communalidad of the Commons. En D. Bollier y S. Hefrich (Eds.), *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/structural-communalidad-commons>
- Merriam-Webster (2012). *Merriam-Webster Dictionary*. Recuperado de <http://www.merriam-webster.com>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona, España: Paidós.
- Moulier-Boutang, Y.M. (2004). Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo. En O. Blondeau, et al., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva* (pp. 107-128). Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Muñoz, J. (2009). *Por una Crítica de la Razón Docente*. Recuperado de <http://elblogdejuanjo.wordpress.com/2009/03/10/por-una-critica-de-la-razon-docente/>
- Nietzsche, F. (2004). *Estética y teoría de las artes*. Madrid, España: Tecnos.
- Nunnally, J.C. (1978). *Psychometric theory*. New York, EE.UU.: McGraw Hill.
- OMPI (1979). *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. Recuperado de http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html
- OMPI/WIPO: *¿Qué es la Propiedad Intelectual?* Recuperado de <http://www.wipo.int/about-ip/es/>
- Open Designs Initiative (2003). *Libre Designs General Public License 'LDGPL'*. Recuperado de http://web.archive.org/web/20070504141237/http://opendesigns.ourproject.org/article.php3?id_article=3&lengua=en
- Opuscommons (Sin fecha): *OPUS [Open Platform for Unlimited Signification]*. Recuperado de <http://www.opuscommons.net/templates/doc/index.html>
- O'Reilly, T. (2005). *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Recuperado de <http://goo.gl/MrNww>
- Ortega y Gasset, J. (2008). *La deshumanización del arte*. Madrid, España: Austral.
- Osuna, S. (2009). Comunicación Digital. *Educação & Linguagem*, 12 (19), 95-110.

- Osuna (2010). Interactuantes e interactuados en la Web 2.0. En R. Aparici (Coord.). *Conectados en el ciberespacio* (pp.135-150). Madrid, España: UNED.
- Owens, C. (1998). El discurso de los otros: las feministas y el posmodernismo. En H. Foster (Ed.), *La Postmodernidad* (pp.93-124). Barcelona, España: Kairós.
- Padilla, M. (2012). *El kit de la lucha en Internet*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Pagola, L. (2007). *Cultura Libre y actitud copyleft: Nuevos nombres para viejas Prácticas*. Recuperado de http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/lila_pagola.pdf
- Panofsky, E. (2006). *El significado de las artes visuales*. Barcelona, España: Paidós.
- Platoniq (2006). *BCC (Banco Común del Concimiento)*. Recuperado de <http://www.bancocomun.org/Wiki/BccHistorialYInvestigacion/>
- Plazaola, J. (1999). *Introducción a la Estética. Historia, Teoría, Textos*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Polanyi, K. (2003). *La Gran Transformación*. Madrid, España: Ediciones de La Piqueta,
- Proudhon, P.J. (2005). *¿Qué es la propiedad? Investigaciones sobre el principio del derecho y del gobierno*. Buenos Aires, Argentina: Libros de Anarres.
- Racioppe, B. (Sin fecha): *Cultura libre y Copyleft: una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural*. Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/562/866>
- Raymond, E.S. (1997). *La catedral y el bazar*. Recuperado de <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>
- Read, H. (1986). *Educación por el arte*. Barcelona, España: Paidós.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html>
- Reig, D. (2012). Educación social autónoma abierta. En R. Díaz y J. Freire (Eds.), *Educación Expandida* (pp. 207-234). Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electric Frontier*. Nueva York, EE.UU.: Addison-Wesley.
- Rodríguez, N. (2006). Arte y copyleft en Copyleft. En J. González et al., *Copyleft. Manual de uso* (pp.77-112). Madrid, España: Traficantes de Sueños.

- Rodríguez, R. y Marínez, F. (2016). *Poder e Internet. Un análisis crítico de la Red*. Madrid, España: Cátedra.
- Ryan, J. (2010). *A history of the Internet and the digital future*. Chicago, EE.UU.: The University of Chicago Press.
- Rousseau, J. C. (2007). *El contrato social*. Madrid, España: Edaf.
- Rubido, S. (2010). Modelo EMEREC de comunicación. En R. Aparici, R. (Coord.), *Conectados al ciberespacio* (pp.37-44). Madrid, España: UNED.
- Sabariego, M. (2004). La investigación educativa: génesis, evolución y características. En R. Bisquerra (Cood.), *Metodología de la Investigación Educativa* (pp. 51-49). Madrid, España: La Muralla.
- Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. Madrid:, España: Pearson.
- Sánchez, A. (1965): *Las ideas estéticas de Marx (Ensayos de estética marxista)*. México D.F., México: Ediciones Era.
- Sánchez, A. (1996): *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. México D.F. , México: Fondo de Cultura Económica.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo, Brasil: Paulus.
- Schlager, E. y Ostrom, E. (1992). Property Rights Regimes and Natural Resources: A Conceptual Analysis. *Land Economics*, 68, 249-262. University of Wisconsin (EEUU).
- Silva, M. (2008). *Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Barcelona, España: Gedisa.
- Smiers, J y Van Schijndel, M. (2008). *Imagine... No copyright*. Barcelona, España: Gedisa.
- Spivack, N. (2007). *How the WebOS Evolves?* Recuperado de http://novaspivack.typepad.com/nova_spivacks_weblog/2007/02/steps_towards_a.html
- Stallman, R. (2000). *El copyright contra la comunidades la era de redes de ordenadores*. Recuperado de <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/stallman-copyright.html>
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Stam, R. Burgoyne, R. y Flitterman-lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Stapleton, J. (2006). Future of Copyright an the regulation of creative practice. *AHRC Copyright research Network, Birkbeck School of Law*. London University y Public Programmes Departament of Tate Modern.

- Subirats, J. (2012). Bienes comunes y contemporaneidad. Algunas reflexiones desde la lectura de Karl Polanyi. *Documentación Social. Revista de Estudios Sociales y de Sociología aplicada*, 165, 67-88.
- Surowiecki, J. (2005). *Cien mejor que uno. La sabiduría de la multitud o por qué la mayoría siempre es más inteligente que la minoría*. Barcelona, España: Ediciones Urano.
- Taibo, C. (2013). *Repensar la anarquía. Acción directa, autogestión, autonomía*. Madrid, España: Los libros de la Catarata.
- Thiebaut, C. (1996): La mal llamada postmodernidad (o las contradanzas de lo moderno). En V. Bozal (Ed.) (1996), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (pp.311-327). Vol II. Madrid, España: Visor.
- Torrado, M. (2004). Estudios de encuesta. En R. Bisquerra (Coord.), *Metodología de la Investigación Educativa* (pp. 231-257). Madrid: La Muralla.
- Tribe, M. y Jana, R. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid, España: Taschen.
- Tylor, E.B.(1871) *Primitive Culture*. Londres, Reino Unido: J. Murray.
- Valderrama, C.E. (2010). Movimientos sociales: TIC y prácticas políticas. En R. Aparici (Coord.), *Conectados en el ciberespacio* (pp.175-188). Madrid, España: UNED.
- Vattimo, G. (1994): ¿Postmodernidad: una sociedad transparente? (pp.9-19). En G. Vattimo et al., *En torno a la Postmodernidad*. Barcelona, España: Anthropós.
- Vattimo, G. (1998). *El fin de la Modernidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Vilar, G. (1996). Para una estética de la producción: las concepciones de la Escuela de Francfort. En V. Bozal (Ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (pp.147-158) Vol. 2. Madrid, España: Visor.
- Villaespesa, M. (2009). Preludio: instrucciones de uso. En M. Villaespesa et al., *Código fuente: la remezcla* (pp. 39-53). Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- UNU-MERIT (2006). *The Economic impact of open source software on innovation and the competitiveness of the Information and Communication Technologies (ICT) sector in the EU*. Recuperado de <http://goo.gl/epFpQk>
- Walther, I. F. (Ed.) (2001). *Arte del siglo XX*. Colonia, Alemania:Taschen.
- Wellmer, A. (1993). *Sobre la dialéctica de la Modernidad y la Postmodernidad. La crítica de la razón después de Adorno*. Madrid, España: Visor.

- Wesch, M. (2012). De almacenar conocimiento a ser capaces de obtenerlo: aprendiendo en los nuevos entornos mediáticos. En R. Díaz y J. Freire (Eds.) *Educación Expandida* (153-163). Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Whitelaw, M. (2009). Processing. En W. Lieser et. al. *Arte digital* (pp.176-179). Colonia, Alemania: H.F. Ullman.
- Wiley, D. (2005). *Teacher as DJ*. Recuperado de <http://opencontent.org/blog/archives/227>
- Winqvist, C.E. et al. (2002): *Enciclopedia del Posmodernismo*. Madrid, España: Síntesis.
- Wolff, J. (1997). *La producción social del arte*. Madrid, España: Ediciones Itsmo.
- Yarza, I. (2004). *Introducción a la estética*. Pamplona, España: Eunsa.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid, España: Fórcula.
- Zallo, R. (1992). *El mercado de la cultura. Estructura económica y política de la comunicación*. San Sebastian, España: Tercera Prensa.
- Zemos98 (2010). *Equipo*. Recuperado de <http://equipo.zemos98.org/About>
- Zubero, I. (2012). De los «comunales» a los «commons»: la peripecia teórica de una práctica ancestral cargada de futuro. *Documentación Social. Revista de Estudios Sociales y de Sociología aplicada*, 165, 15-41.
- Zweig, S. (1999). *El misterio de la Creación Artística*. Recuperado de <http://www.morfologiawainhaus.com/pdf/Zweig.pdf>

6.2. REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS Y WEBGRÁFICAS

- 0100101110101101.ORG (2003). *Life Sharing*. Recuperado de <http://0100101110101101.org/home/lifesharing/index.html>
- 15m.cc (2013). *15M.cc*. Recuperado de <http://www.15m.cc/>
- Bard, P. (2007). *Man with a Movie Camera: The Global Remake*. Recuperado de <http://dzigaperrybard.net/>
- Bewersdorf, K. (2008). *Stock photography watermarks as the Presence of God*. Recuperado de <http://artfcity.com/2008/07/23/img-mgmt-stock-photography-watermarks-as-the-presence-of-god/>
- Bollier, D. (Sin fecha). *David Bollier. News and perspectives on the commons*. Recuperado de <http://www.bollier.org>
- Bookchin, N. (1999). *The intruder*. Recuperado de <http://bookchin.net/intruder/index.html>

- Bookchin, N. (Sin fecha). *Natalie Boohchin*. Recuperado de <http://bookchin.net/>
- Cheang, S.L. (1998). *Brandon*. Recuperado de <http://brandon.guggenheim.org/>
- Colegio Aljarafe (Sin fecha). *Colegio Aljarafe*. Recuperado de <http://www.colegioaljarafe.es/>
- Coloriuris (Sin fecha). *Coloriuris*. Recuperado de <http://www.coloriuris.net>
- Ćosić, V. (1998). *Deep ASCII*. Recuperado de <http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/>
- Culinaria Hacker (Sin fecha). *Culinaria Hacker*. Recuperado de <http://culinariahacker.wordpress.com/>
- Digital Commons Network (Sin fecha). *Digital Commons Network. Open Access*. Recuperado de <http://network.bepress.com/>
- Donesllop (Sin fecha). *Donesllop*. Recuperado de <http://x0y1.net/blog/?p=464>
- Donestech (Sin fecha). *Donestech*. Recuperado de <http://donestech.net/>
- Electronic Disturbance Theater (1998). *Zapatista Tactical FloodNet*. Recuperado de <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>
- Etoy (2000) *Etoy.SHARE*. Recuperado de <http://www.etoynet.com/>
- Fry, B. y Reas, C. (2001) *Processing*. Recuperado de <http://processing.org>
- GNU. (Sin fecha). *Design Science License*. Recuperado de <http://www.gnu.org/licenses/dsl.html>
- Goldberg, K. (1995) *Telegarden*. Recuperado de <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/telegarden/>
- Goteo(Sin fecha). *Goteo*. Recuperado de <http://goteo.org/>
- I/O/D (1997) *Web Stalker*. Recuperado de http://www.museumsandtheweb.com/mw98/beyond_interface/fuller_fr.html
- Jana, R. (Sin fecha). *Reena Jana*. Recuperado de <http://reenajana.com/>
- Jimpunk y Linkoln, A. (2005). *Screenfull.net*. Recuperado de <http://www.screenfull.net/stadium/>
- Jodi (1995). *wwwwwwwww.jodi.org*. Recuperado de <http://wwwwwwwww.jodi.org/>
- Knowbotic Reseach y Sandbichler, P. (2002). *Minds of Concern::Breaking News*. Recuperado de <http://web.archive.org/web/20031115105608/http://unitedwehack.ath.cx/barca/barca1>
- Lialina, O. (1996). *My Boyfriend Came Back From the War*. Recuperado de <http://www.teleportacia.org/war/war.html>

- Lialina, O y Heath Bunting (1999) *Identity Swap Database*. Recuperado de <http://www.teleportacia.org/swap/>
- Lieser, W. (Sin fecha). *Lieser*. Recuperado de <http://www.dam.org/>
- Martín, J. Sin fecha). Juan Martín Prada. Recuperado de <http://www.juanmartinprada.net/>
- Medialab Prado (Sin fecha). Medialab Prado. Recuperado de <http://medialab-prado.es>
- Minipimer (Sin fecha). Minipimer. Recuperado de <http://www.minipimer.tv/>
- Mouchette (1996). *Mouchette.org*. Recuperado de <http://mouchette.org>
- MTAA (2005). *1 year performance video (aka samHsiehUpdate)*. Recuperado de <http://turbulence.org/Works/1year>
- Napier, M. (1998) *Shredder 1.0*. Recuperado de <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>
- McIntosh, J. (2012) *Batman Remixed & Reimagined*. Recuperado de <http://batmanremix.tumblr.com/>
- Mendi y Obadike, K. (2003). *The Pink of Stealth*. Recuperado de <http://www.blacknetart.com/pink.html>
- Montage (2008). Montage: Unmonumental Online (exposición colectiva). Recuperado de <http://archive.rhizome.org/exhibition/montage/projects.php>
- OER Commons (Sin fecha). OER Commons. Recuperado de <https://www.oercommons.org>
- Oficina de Software Libre de la Universidad de Granada (Sin Fecha). Recuperado de <http://osl.ugr.es>
- Oficina de Software Libre de la Universidad de Zaragoza (Sin Fecha). Recuperado de <http://osluz.unizar.es>
- P2P Foundation (Sin Fecha). P2P Foundation. Recuperado de <http://p2pfoundation.net/>
- PAH(Sin Fecha). Plataforma de Afectados por la Hipoteca. Recuperado de <http://afectadosporlahipoteca.com/>
- Platoniq (Sin fecha). Youcoop. Recuperado de <http://www.youcoop.org/>
- Radioqualia (2002). *Free Radio Linux*. Recuperado de <http://www.radioqualia.va.com.au/freeradiolinux>
- RAQS Media Collective (2001). *Opus*. Recuperado de <http://www.opuscommons.net/main.php>
- RSG (2001). *Carnivore*. Recuperado de <http://r-s-g.org/carnivore/>
- ©TM ARK (2002). TM ARK. Recuperado de <http://www.rtmark.com>

- Riot Cinema Collective (2013). *El cosmonauta*. Recuperado de <http://es.cosmonautexperience.com>
- Rhizome (Sin fecha). *Montage Unmonumental Online*. Recuperado de <http://archive.rhizome.org/exhibition/montage/statement.php>
- Rhizome (2012). *Shu Lea Cheang on Brandon-*. Recuperado de <http://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/>
- Schleiner, A.M., Leandre, J. y Condon, B. (2002). *Velvet-Strike*. Recuperado de <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>
- Sollfrank, C. (1997). *Female Extension*. Recuperado de <http://artwarez.org/femext>
- Staehele, W. (2001). *2001*. Recuperado de <http://www.e-flux.com/announcements/2001-an-installation-by-wolfgang-staehle/>
- Stallman, R. (2011). *El software libre y la educación* [vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aRvorE9PJso>
- La Tabacalera (Sin fecha). *La Tabacalera*. Recuperado de <http://latabacalera.net/>
- Tribe, M.(Sin fecha). *Mark Tribe*. Recuperado de <http://www.marktribe.net/>
- Wikipedia (Sin fecha). *Cornelia Sollfrank*. Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/Cornelia_Sollfrank
- Young-Hae Chang Heavy Industries (2004). *Bust down the door again! Gates of Hell-Victoria Version*. Recuperado de http://www.yhchang.com/GATES_OF_HELL.html

6.3. COMUNICACIONES PERSONALES (ENTREVISTAS GRABADAS EN VÍDEO)

Astorga, P. Comunicación personal, 7 de junio de 2013.

Gil, F. G. Comunicación personal, 20 de mayo de 2013.

Jiménez, P. Comunicación personal, 20 de mayo de 2013.

Martín, J. Comunicación personal, 4 de junio de 2013.

Muñoz, J.. Comunicación personal, 7 de junio de 2013.

Zafra , R. Comunicación personal, 7 de mayo de 2013.

6.4. IMÁGENES (FIGURAS)

Figura 1. Jiménez, P. y Rodríguez, B. (2011). Taller de Educación Expandida [Fotografía]. Recuperado de <https://goo.gl/gargpE>

Figura 2. Simó, F. (2008). Guggenheim [Fotografía]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/71665997@N00/3179302856>

Figura 3. Sveter (2009). Street graffiti of Guevara wearing a Che t-shirt in Bergen, Norway. Recuperado de <https://goo.gl/cfrJ03>

Figura 4. Fincher, D. (1999). El Club de la lucha [Fotograma de película]. Recuperado de <https://goo.gl/TsVk5t>

Figura 5. Metiever, P. (2007). Nam June Paik's Video Flag [Fotografía]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/feuillu/738310105/>

Figura 6. Debord, G. (1973). La Sociedad del Espectáculo [Fotograma de película]. Recuperado de <https://lamula.pe/media/uploads/a7c5610b-c175-40ff-a348-1fec37f7409a.jpg>

Figura 7. Greenhalgh, H. (1994): Black Hole Sun de Soundgarden [Fotograma de videoclip]. Recuperado de:

<http://tutupash.com/assets/Black-Hole-Sun-tutupash.jpg>

<https://media.giphy.com/media/xiUYUdcMwKO0E/giphy.gif>

https://media2.giphy.com/media/13tYmJfRN5vNu/200_s.gif

Figura 8. Greenaway, P. (1989). A TV Dante [Fotograma de obra audiovisual]. Recuperado de http://www.stockholmfilmfestival.se/sv/festival/1990/film/a_tv_dante

Figura 9. Sherman, C. (1989). Serie Sex [Fotografía] Recuperado de <https://goo.gl/M5A51L>

Figura 10. Napier, M. (1998). Shredder 1.0 [Imagen de obra de net art]. Recuperado de <https://goo.gl/bWMcPN>

Figura 11. Scott, R. (1982). Blade Runner [Fotograma de película]. Recuperado de <https://goo.gl/7XA00c>

Figura 12. Gaylor, B. (2009). RIP: A Remix Manifesto [Imagen del cartel de la película]. Recuperado de <http://www.imdb.com/title/tt1397511/mediaviewer/rm2293337600>

Figura 13. Grueso, S. (2011). ¡Copiad, malditos! [Fotograma de película]. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>

Figura 14. Escaño, C. (2012). El hombre sin la cámara [Fotograma de película]. Recuperado de <https://vimeo.com/38662356>

- Figura 15. Botter, J. (2004). Enjoy Capitalism [Fotografía]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/jakecaptive/3422554>
- Figura 16. Botter, J. (2004). Enjoy Capitalism [Fotografía]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/jakecaptive/3422554>
- Figura 17. Medialab Prado (Sin fecha) Laboratorio del procomún [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun
- Figura 18. Medialab Prado (Sin fecha). Cultura(s) de lo común [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de http://medialab-prado.es/article/culturas_de_lo_comun
- Figura 19. Colaborabora (Sin fecha). Colaborara [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://www.colaborabora.org>
- Figura 20. Bookcamping(Sin fecha). Bookcamping [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://bookcamping.cc>
- Figura 21. Platoniq (Sin fecha). BCC [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://platoniq.net/es/bcc/>
- Figura 22. Digital Commons Network (Sin fecha). Digital Commons Network [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://network.bepress.com/>
- Figura 23. OER Commons (Sin fecha). OER Commons [Captura de pantalla de la web] <https://www.oercommons.org>
- Figura 24. Escaño, C. (2013). Remedios Zafra [Fetrografía]
- Figura 25. Escaño, C. (2013). Pedro Jiménez y Felipe Reyes (Zemos98) [Fetrografía]
- Figura 26. Escaño, C. (2013). Juan Martín Prada [Fetrografía]
- Figura 27. 0100101110101101.org (2000-2003). Life Sharing (2000-2003) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://cogdogblog.com/2014/02/life-sharing-2000-2003/>
- Figura 28. 15m.cc (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://www.15m.cc/>
- Figura 29. Bard, P. (2007). Man with a Movie Camera: The Global Remake. [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://www.perrybard.net/man-with-a-movie-camera/>
- Figura 30. Falzon, M. (2007). Logotipo oficial de la Definición de las obras culturales libres [Diseño Gráfico]. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_libre
- Figura 31. Escaño, C. (2013). Juan José Muñoz y Purificación Astorga [Fetrografía].

- Figura 32. Bookchin, N. (Sin fecha). Web de Natalie Bookchin [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://bookchin.net/>
- Figura 33. Medialab Prado (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://medialab-prado.es/>
- Figura 34. La Tabacalera (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://latabacalera.net/>
- Figura 35. Platoniq (Sin fecha). [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://platoniq.net>
- Figura 36. Colegio Aljarafe (Sin fecha). [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://www.colegioaljarafe.es/>
- Figura 37. P2PFoundation (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://p2pfoundation.net>
- Figura 38. X0y1 (2014). Culinaria Hacker [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://x0y1.net/blog/?tag=culinaria-hacker>
- Figura 39. Medialab Prado (Sin fecha). Margarita Padilla [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de http://medialab-prado.es/person/margarita_padilla
- Figura 40. Wikipedia (Sin fecha). Cornelia Sollfrank [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/Cornelia_Sollfrank
- Figura 41. Donestech (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://donestech.net/>
- Figura 42. X0y1 (2014). Donesllop (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://x0y1.net/blog/?p=464>
- Figura 43. Minipimer (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://www.minipimer.tv/>
- Figura 44. PAH (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://afectadosporlahipoteca.com/>
- Figura 45. Goteo (Sin fecha) [Captura de pantalla de la web]. Recuperado de <http://goteo.org/>

6.5. BIBLIOGRAFÍA

- Acero, F. et al. (2012). *Cultura Libre Digital*. Barcelona, España: Icaria.
- Alonso, L. E. (coord.) (2015). El procomún y los bienes comunes. *Doseieres EsF*, 16.
- Alperovitz, G. y Daly, L. (2008). *Unjust Deserts: How the Rich Are Taking Our Common Inheritance*. Nueva York., EE.UU.: New Press.

- Aparici, R. (Coord.) et. al. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona, España: Gedisa.
- Aparici, R. (Coord.) et. al (2010). *Conectados al ciberespacio*. Madrid, España: UNED.
- Baigorri, L. et al. (2005). *Creación e inteligencia colectiva*. Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.
- Barnes, P. (2006). *Capitalism 3.0: A Guide to Reclaiming the Commons*. Oakland, EE.UU.: Berrett-Koehler.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona, España: Gedisa.
- Bollier, D. y Hefrich, S. (Eds.) (2012). *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press.
- Bollier, D. y Weston, B.H. (2012). Green Governance: Ecological Survival, Human Rights and the Commons. En D. Bollier y S. Hefrich (Eds.), *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/green-governance-ecological-survival-human-rights-and-commons>
- Bozal, V. (ed.) et. al (1996). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. 1 y 2. Madrid, España: Visor.
- Buck, S. (1998). *The Global Commons: An Introduction*. Washington, EE.UU.: Island Press.
- Castells, M. (2009): *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2005). *Rizoma*. Valencia, España: Pre-textos.
- Díaz, R. y Freire, J. (Eds.) (2012). *Educación Expandida*. Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Estalella, A., Rocha, J. y Lafuente, A. (coords.) (2013). Laboratorios del procomún. *Revista Teknokultura*, 10 (1).
- Federici, S. (2012). Feminism and the Politics of the Commons. En D. Bollier y S. Hefrich (Eds.). *The Wealth of the Commons. A world beyond Market and State*. Massachusetts, EE.UU.: Levellers Press. Recuperado de <http://wealthofthecommons.org/essay/feminism-and-politics-commons>
- Fisher, W. (2004). *Promises to Keep: Technology, Law and the Future of Entertainment*. Stanford, EE.UU.: Stanford University Press.
- Foster, H. (Ed.) (1998). *La Posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- Fuster, M., et al. (2015). *Procomún Digital y Cultura Libre ¿Hacia un cambio de época?* Barcelona, España: Icaria.

- González, J et al. (2006). *Copyleft. Manual de uso*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Lafuente, A. et al. (2010). El retorno de los comunes. *Revista Fractal*, 15 (57).
- Lieser, W. et. al. (2009). *Arte digital*. Colonia, Alemania: H. F. Ullman.
- Linn, K. (2007). *Building Commons and Community*. Oakland, EE.UU.: New Village Press.
- Marcelo, C. (1995). *Desarrollo Profesional e Iniciación a la Enseñanza*. Barcelona, España: PPU.
- Nonini, D. (2007). *The global idea of 'The Commons'*. Nueva York, EE.UU.: Bergham Books.
- Patel, R. (2009). *The Value of Nothing: How to Reshape Market Society and Redefine Democracy*. New York, EE.UU.: Picador.
- Pontbriand, C. (2013). *The contemporary, the common: art in a globalizing world*. Berlin, Alemania: Sternberg Press.
- Proudhon, P.J. (1970). *¿Qué es la propiedad? Investigaciones sobre el principio del derecho y del gobierno*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Proyección S.R.L.
- Sánchez, A. (2007). *Creación, estética y filosofía política. Mi recorrido intelectual*. Madrid, España: Ed. Complutense.
- Shiva, V. (1997). *Biopiracy: The Plunder of Nature and Knowledge*. Boston, EE.UU.: South End Press.
- Smiers, J. (2006). *Un mundo sin copyright. Artes y medios en la globalización*. Barcelona, España: Gedisa.
- Stevenson, G. (1991). *Common Property Economics*. New York, EE.UU.: Cambridge University Press.
- The Ecologist (1994). Whose Common Future: Reclaiming the Commons. *Environment and Urbanization*, 6 (1).
- Vaidhyanathan, S. (2001). *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity*. New York, EE.UU.: New York University Press.
- Villaespesa, M. et al. (2009) *Código fuente: la remezcla*. Sevilla, España: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos.
- Zemos98 (2012). *Procomún, amor y remezcla*. Recuperado de <http://14festival.zemos98.org/procomun>
- Zubero, I. (Coord.). (2012). Los bienes comunes: cultura y práctica de lo común. *Documentación Social. Revista de Estudios Sociales y de Sociología aplicada*, 165.

6.6. PUBLICACIONES DERIVADAS DE LA TESIS DOCTORAL

6.6.1. ARTÍCULOS PUBLICADOS

Escaño, C. (2013). Educación Move Commons: procomún, Cultura Libre y acción colaborativa desde una pedagogía crítica, mediática y e-visual. *Arte, individuo y sociedad*, 25 (2), 319-336

Referencias de calidad e indexación:

Índice de impacto: SCIMAGO (SJR), 2012, área Arts & Humanities, subárea Visual Arts & Performing Arts: 0.111. Cuartil 2, posición 75 de 228. IN-RECS (Educación), 2011: 0.163. Cuartil. 2, posición 32 de 162. RESH (2005-2009), 0,12

ÍCR: IN-RECH, IN-RECS, MIAR, RESH

Indexada en Bases de Datos/Directorios: SCOPUS, A&HCI, Latindex, WOK, DOAJ, Francis, IDD, ISOC, Ulrich's International Periodicals Directory, DICE, Dialnet, Google Scholar

Escaño, C. (2014). Artes, autoría y cultura libre. Análisis sobre el concepto de autoría: creación, producción y recepción artísticas. Ideas para un discurso estético sobre la cultura libre. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 6, 1-15.

Referencias de calidad e indexación:

Índice de impacto: MIAR: 3.301

ICR: MIAR, RESH

Indexada en Bases de Datos/Directorios: Latindex, DOAJ, DICE, Dialnet, Rebiun, Google Scholar

Escaño, C. (2015). Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 6, pp. 68-83.

Referencias de calidad e indexación:

Índice impacto: MIAR: ICDS 1.44

ICR: MIAR

Indexada en Bases de datos/Directorios: Base-Search, Sherpa Romeo, ERIH PLUS, ULRICHSWEB, Latindex, Dialnet, Redined, Genamics, Dulcinea, Jiurn, e-revista CSIC, Worldca, BNE, Rebiun, InSEA Research, Google Scholar

Escaño, C. (2015). Por una Educación Hacker: Valores Educativos del Arte de Internet enmarcado en la Cultura Libre. Invisibilidades. *Revista Ibero-americana de pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 8, 21-35.

Referencias de calidad e indexación:

Índice de Impacto MIAR: 0.778

Indexada en Bases de Datos/ Directorios: Latindex, Catálogo BNP (Biblioteca Nacional de Portugal), RIUnB. Repositorio Universidad de Brasilia, Repositorio AbERTO. Universidade AbERTA, Repositorio Universidad de Lisboa, Repositorio Universidade de Évora

Escaño, C. (2015). Experiencia estética de la cultura libre: relación entre libertades del software libre y prácticas artísticas. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 8, 1-8.

Referencias de calidad e indexación:

Índice de impacto: MIAR: 3.301

ICR: MIAR, RESH

Indexada en Bases de Datos/Directorios: Latindex, DOAJ, DICE, Dialnet, Rebiun, Google Scholar

6.6.2. OBRA AUDIOVISUAL

Escaño, C. (2013). *Cultura Libre y Educación Hacker*. Disponible en: <https://vimeo.com/74514091>

Referencias de calidad:

Premio Nacional #ccALM, Almería Creative Commons Film Festival

6.6.3. PUBLICACIONES ACEPTADAS PARA SU PUBLICACIÓN

Capítulo de libro: "Cultura y Procomún en la sociedad red. Desplazamientos desde la Industria Cultural hacia los comunes culturales" En libro monográfico editado por Iberoamérica Social.

Artículo en revista: "Bienes Comunes del Conocimiento: Una propuesta de desarrollo histórico del procomún digital". En revista OPCIÓN.

Referencias de calidad e indexación:

Revicyhluz, World List of Social Science Periodicals (UNESCO), Ulrich's International, Periodicals Directory, The Library of Congress USA, Rezulcyt, Latindex, CLASE, CERPE, RedALyC, Dialnet, DOAJ (Directory of Open Access Journal), e-revistas, Scielo, Scielo Social Science, Scimago Journal & Country (SCOPUS)