


I Creative commons e la filosofia dei commoners





di Silvia Panzavolta

INTRODUZIONE ALLA FILOSOFIA DEI COMMONERS



Se da una parte Internet ha **cambiato il nostro modo di lavorare, comunicare e studiare**, dall'altra ha reso più labili alcune protezioni e alcune garanzie di sicurezza, in particolare per quanto riguarda la protezione del diritto d'autore e il diritto dell'utente di conoscere i termini per l'utilizzo delle risorse online. Di questo aspetto si occupa un'organizzazione no-profit a livello internazionale chiamata Creative Commons, nata nel 2002 per iniziativa di alcune prestigiose personalità come **Lawrence Lessig**, professore di diritto **all'Università di Stanford**, e **Hal Abelson**, professore di informatica e ingegneria presso il **Dipartimento di ingegneria Elettrica e informatica del MIT** (Massachussets Insitute of Technology). Dal 2003 in poi, l'iniziativa ha riscosso un tale successo che le licenze, inizialmente espresse in lingua inglese, vengono **tradotte dall'inglese in molte altre lingue** e adattate al sistema giuridico di molti paesi a livello mondiale. Attualmente, i paesi per i quali la licenza è stata adattata sono Argentina, Australia, Austria, Belgio, Brasile, Bulgaria, Canada, Cile, Croazia, Finlandia, Francia, Germania, Ungheria, Israele, Italia, Giappone, Sud Corea, Malesia, Messico, Olanda, Polonia, Slovenia, Sud Africa, Spagna, Svezia, Taiwan, Inghilterra, Galles e Scozia e in molti altri sta per essere introdotta. Creative Commons offre un **sistema flessibile di protezioni e libertà** per autori, artisti e creativi. Superando la logica del diritto d'autore tradizionale ("tutti i diritti riservati"), il progetto ha messo a punto un diritto d'autore particolare, fondato sul principio "alcuni diritti riservati" (detto "copyleft" in opposizione, appunto, al copyright tradizionale). Esistono **sei tipologie di licenze** a protezione del diritto d'autore e dell'opera d'ingegno, declinate a seconda di come l'autore decide di condividere l'opera (es. scopo commerciale, distribuzione, sviluppo ecc.). Le licenze esprimono i diritti e i doveri di chi utilizza il materiale e sono una combinazione delle **4 principali clausole**, riportate di seguito in tabella.

Simbolo/i	Claim	Nome breve	Descrizione
	Attribuzione (en: <i>attribution</i>)	by	Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originale

	Non commerciale (en: <i>non commercial</i>)	nc	Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali;
	Non opere derivate (en: <i>non derivative work</i>)	nd	Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera;
	Condividi allo stesso modo (en: <i>share alike</i>)	sa	Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.
	Questo simbolo, con numerose varianti grafiche, indica che all'opera è associata una licenza CC. L'utente dovrà poi leggere quali clausole sono combinate tra loro.		

Le risorse a cui si possono applicare le licenze Creative Commons sono **sia online sia offline** e composte da qualsiasi tipologia di supporto (audio, video, testo, immagini, materiali educativi, interattivi ecc.). Alla conferenza annuale dei commoners (i sostenitori dell'iniziativa Creative Commons), a Dubrovnick (giugno 2007), come esempio di applicazione delle licenze CC ad opere dell'ingegno offline, è stato mostrato anche **il progetto di uno spazio espositivo** per una mostra d'arte che si terrà a Rio de Janeiro e che l'autore, un architetto, ha deciso di condividere, appunto, sotto licenze Creative Commons. Altri potranno, dunque, utilizzare tale progetto per allestire lo stesso spazio espositivo nella loro città, senza dover pagare un centesimo.

Ogni licenza è descritta secondo [tre diversi codici](#):

- 1) il linguaggio giuridico, con particolare riferimento al sistema giuridico del paese in questione. Per l'Italia, l'ente che ha curato l'adattamento delle licenze è il l'Istituto di Elettronica e di Ingegneria dell'Informazione e delle Telecomunicazioni ([IEIIT](#)) del Consiglio Nazionale delle Ricerche;
- 2) il linguaggio parlato, in pratica una "traduzione" del linguaggio giuridico per coloro che non sono familiari con i termini legali. Le clausole sono anche segnalate attraverso una [simbologia](#) molto semplice e facile da ricordare;
- 3) il linguaggio macchina, per cui si può associare in modo automatico la licenza scelta al proprio lavoro e senza dover conoscere il linguaggio di programmazione. In pratica, Creative Commons mette a disposizione degli autori sistemi di marcatura delle risorse in modo tale che anche una persona non esperta sia in grado di inserire la licenza d'uso nel momento in cui crea la risorsa online. Un'apposita pagina del sito italiano di Creative Commons spiega [come fare](#). In figura 1, lo script in RDF (Resource Description Framework) che può essere inserito dall'amministratore del sito in modo da visualizzare il logo Creative Commons associato alle proprie risorse ed essere quindi individuato dai motori di ricerca.

```
<!--Creative Commons License--><a rel="license" href="http://creativecommons.org/
sa/2.0/it/"></a><br/>Q
&#232; pubblicato sotto una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licen
sa/2.0/it/">Licenza Creative Commons</a> <!--/Creative Commons License--><!--
xmlns="http://web.resource.org/cc/" xmlns:dc="http://purl.org/dc/dcmets/1.1/"
xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">
<Work rdf:about="">
<license rdf:resource="http://creativecommons.org/licenses/by
<dc:type rdf:resource="http://purl.org/dc/dcmitype/Text" />
</Work>
<License rdf:about="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/Reproduction"/><permits
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/Distribution"/><requires
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/Notice"/><requires
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/Attribution"/><prohibits
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/CommercialUse"/><permits
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/DerivativeWorks"/><requires
rdf:resource="http://web.resource.org/cc/ShareAlike"/></License></rdf:RDF> -->
```

Figura 1 – Visualizzazione dello script in RDF da inserire nel codice HTML della risorsa

Le licenze italiane Creative Commons si articolano sulla base delle 4 clausole fondamentali, comprendendo anche delle combinazioni di esse. Quelle previste per il contesto italiano sono le seguenti:

- Attribuzione 2.5
- Attribuzione - Non opere derivate 2.5
- Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5
- Attribuzione - Non commerciale 2.5
- Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5
- Attribuzione - Condividi allo stesso modo 2.5

Come si vede, la clausola "Attribuzione", ossia il nome dell'autore, deve sempre essere associata alla risorsa creata in quanto, nella giurisprudenza italiana, **la paternità dell'opera** è un diritto inalienabile. In pratica, l'autore di un'opera conserverà sempre il suo ruolo di creatore dell'opera e in nessun modo potrà cederla. Rispetto, invece, alla copia, alla distribuzione e allo sviluppo dell'opera, l'autore può effettuare diverse scelte (tenere per sé i diritti, cederli ad un intermediario per scopi commerciali, cederli in parte, come nella logica CC).

Un movimento che ambisce a così alti obiettivi come sostiene la sua battaglia? Ovviamente, i luoghi, le occasioni e i tempi dell'incontro dei commoners varia. C'è chi lavora a distanza ogni giorno, sviluppando un pezzo di codice o realizzando un film in modo collaborativo, c'è chi si scrive in mailing list almeno una volta al mese, ma nessuno, in ogni caso, si fa scappare la conferenza internazionale di iCommons, che si tiene una volta l'anno. L'ultima, alla quale anche l'ente ha preso parte, si è svolta a Dubrovnik (Croazia). Per chi è interessato ad approfondire, un breve filmato informa sui contenuti della conferenza 2007 (cfr: <http://breeze.indire.it/icommons>).

Oltre alla conferenza, altri strumenti online sostengono la comunicazione e la collaborazione tra questo gruppo di appassionati professionisti. Vi è, ad esempio, la mailing list a cui tutti possono iscriversi. Vi è una mailing list generica e molte altre specifiche per progetto, tematica, o affinità professionali.

Infine, un altro importante strumento di lavoro è rappresentato dai siti nazionali e da quello internazionale. All'interno di ciascun sito, troviamo blog, wiki e quant'altro serve a supportare la collaborazione/comunicazione online.

Infine, alcuni spazi di discussione sono presenti in *Seond Life*. La conferenza di Dubrovnik era, infatti, in onda anche sul famoso ambiente virtuale e le domande dei partecipanti avevano perfino precedenza su quelle delle persone presenti.

Si riportano i link delle mailing list per comodità del lettore:

- ✍ Mailing list generica: <http://lists.ibiblio.org/mailman/listinfo/icommons>
- ✍ Mailing list specifiche: <http://lists.ibiblio.org/mailman/listinfo> (scorrendo la lista alla lettera "c")

IL SITO CREATIVE COMMONS E LE RISORSE PER LA SCUOLA

Il sito Creative Commons mette a disposizione una comoda [maschera di ricerca](#) alla Google che esplora tutto il web alla ricerca di risorse associate a licenze CC. In figura 2, uno *screen shot* della funzionalità suddetta. Questo è possibile proprio perché le licenze CC sono "comprensibili" anche dalla macchina e quindi ricercabili separatamente dal resto delle risorse online non CC. Nell'esempio abbiamo cercato la parola "school" (evidenziato in arancione) in Flickr, utilizzando il metamotores CC.

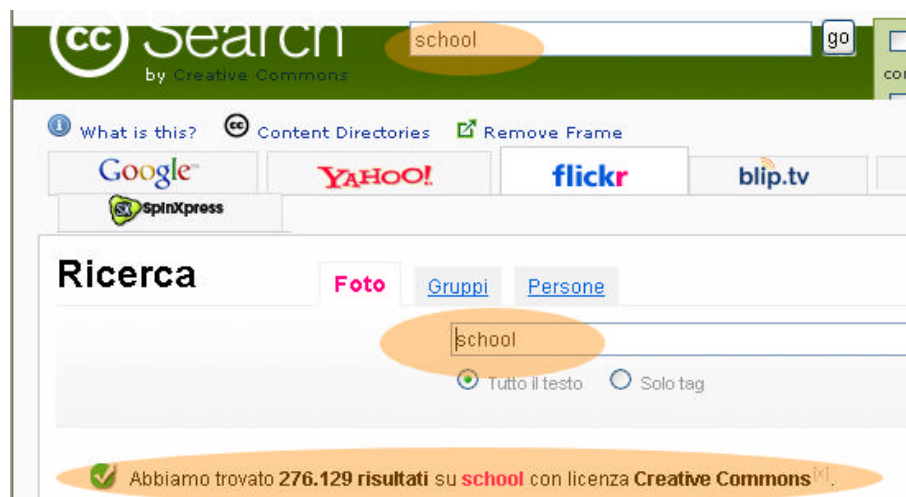


Figura 2 – La maschera di ricerca predisposta dal sistema CC per trovare sul web tutte le risorse associate a licenze Creative Commons. Esempio di ricerca con la parola "school".

Di seguito offriamo una **panoramica di siti contenenti risorse di varia natura** (file audio, video, testo, immagini ecc.), generalmente messe a disposizione da enti o soggetti pubblici.

RISORSE EDUCATIVE

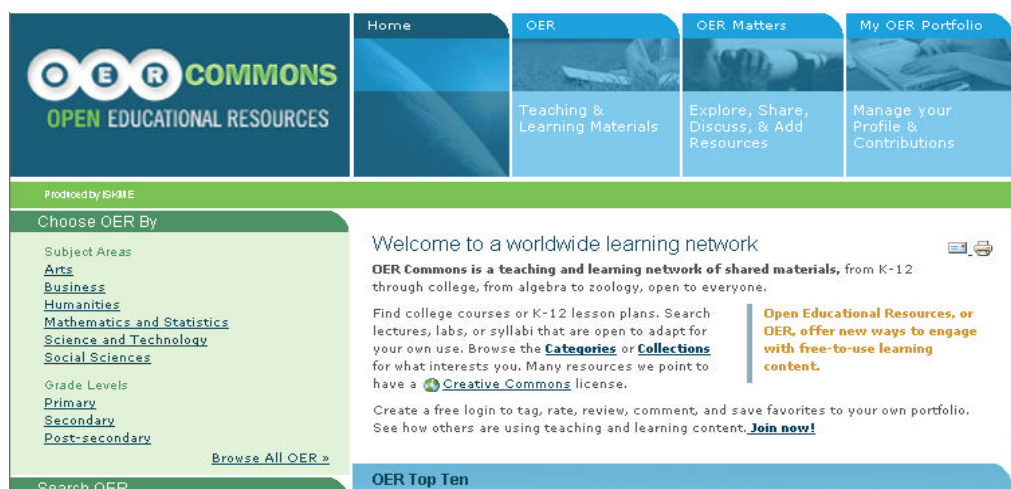


Figura 3 – Screen shot del sito OER commons.

- ✘ [OER \(Open Educational Resources\)](#), in figura 3, è un ambiente di condivisione di risorse educative per la scuola (dalla primaria alla secondaria superiore) e per l'università. Ognuno può utilizzare e modificare le risorse offerte, nonché commentarle e descriverle secondo i propri parametri. Inoltre è fortemente incoraggiata la partecipazione attiva da parte di docenti e studenti, i quali sono invitati a pubblicare e condividere le proprie risorse educative;
- ✘ [Sito del MIT](#) (Massachusetts Institute of Technology), famosa università americana, offre corsi, dispense ed altro materiale per studenti e ricercatori;
- ✘ [Learning Space](#), il portale curato dalla [Open University](#), dedicato al libero scambio di materiale educativo;
- ✘ [PLOS](#), Public Library of Science, mette a disposizione materiale bibliografico full-text. È possibile accedere ad articoli scientifici tratti da varie riviste e scaricarli gratuitamente;
- ✘ [Sidebars](#), periodico elettronico dedicato al mondo della formazione online, curato dal BCIT, Centro canadese che si occupa di apprendimento e insegnamento e cerca di promuovere le pratiche innovative nei contesti di apprendimento distribuito, <http://online.bcit.ca/sidebars/index.htm>;
- ✘ [Reusable learning](#), sito con contributi editoriali sul tema della riusabilità delle risorse educative;
- ✘ [Teslogiciels](#), sito francese che mette a disposizione più di 500 software educativi liberamente scaricabili (sia per Windows sia per Linux)
- ✘ [Connexions](#), sito dell'Università di Huston in cui è possibile condividere materiale ma anche modificarlo e crearlo grazie a particolari tool che vengono gratuitamente messi a disposizione dal progetto Connexions;
- ✘ Il Servizio di osservatorio tecnologico per la scuola, curato dal Ministero della Pubblica Istruzione, appoggia la politica dei Creative Commons (http://www.osservatoriotecnologico.net/internet/tutela_contenuti/creative_commons_scuola.html) invitando le scuole a far riferimento, appunto, a tali licenze nel momento in cui pubblicano online i loro contenuti e/o prodotti.

RISORSE MULTIMEDIALI (video, immagini, animazioni)



Figura 4

della sezione Mediateca di TV5.

– Screen shot

- ✍ [il sito di TV5](#), in figura 4, emittente televisiva internazionale, offre alcune delle sue numerose risorse sotto licenze CC. In particolare, la [mediateca](#) offre risorse utili all'insegnamento/apprendimento, quali suoni, immagini, video e piccole animazioni in Flash.
- ✍ [Flickr \(ricerca avanzata\)](#): il portale Flickr raccoglie immagini con licenze diverse, molte delle foto che si possono consultare, in realtà, sono protette da copyright. Utilizzando la form di ricerca avanzata, però, è possibile isolare solo le immagini con licenze CC, essendo sicuri, quindi, di poterle utilizzare con tranquillità. Si consiglia tale modalità di ricerca, facendo attenzione ad apporre il flag al simbolo con la doppia "c".
- ✍ [DIA](#): banca dati di immagini ad una buona risoluzione (72dpi) disponibili per gli utenti che ne fanno un uso educativo, didattico o culturale. Nelle condizioni di utilizzo sarà presto espressa la licenza CC specifica. La banca dati contiene circa 20.000 immagini di aree tematiche diverse; curata da [Indire](#).
- ✍ [CNICE -banco de images](#): banca dati di immagini con licenze cc, circa 50.000, su varie tematiche. Curata dal Ministero della Pubblica Istruzione spagnolo.

MUSICA /SUONO



Figura 5 - Screen shot del sito ccMixer.

- ✍ [Jamendo](#), sito di musica scaricabile in formato per lettore mp3 e iPod;
- ✍ [SoundTransit](#), sito di brani musicali scaricabili in vari formati;
- ✍ [CCmixter](#) (figura 5), sito che mette a disposizione brani musicali, strumentali e non, sotto licenze, che è possibile scaricare sotto licenze CC.
- ✍ [CNICE, audio](#): banca dati di suoni spagnola curata dall'Istituto della scienza, della tecnica e dell'educazione del Ministero della Pubblica Istruzione spagnolo. Recensito dagli utenti come un'ottima risorsa.

Il [progetto europeo MELT](#) (Metadata Ecology for Learning and Teaching), cui INDIRE partecipa, ha l'obiettivo di creare un portale europeo per l'accesso gratuito alle risorse educative. Tutte le risorse del portale MELT saranno soggette a licenze Creative Commons incentivandone così il riuso, in quanto l'utente è informato rispetto a quali diritti d'uso possieda sulla risorsa (distribuzione, modifica, copia ecc.). INDIRE intende condividere sia Learning Object sia Asset, ossia risorse per la didattica destrutturate ed utili alla creazione di nuovi oggetti da parte del docente. Gli asset che verranno forniti da INDIRE sono circa 18.000, tra fotografie, immagini d'archivio e scansioni di materiale storico-archivistico presenti nella banca dati [DIA](#). Per quanto riguarda i Learning Object, si procederà ad una selezione dei migliori oggetti creati per le piattaforme [PuntoEdu](#), con particolare attenzione a quelli che meglio si adattano ad un contesto internazionale. Il portale MELT sarà disponibile per tutte le scuole europee entro giugno del 2008.

LE LICENZE CC NELLA SCUOLA

La scuola è un ambiente in cui molto materiale educativo viene prodotto. **Docenti, esperti, ricercatori educativi sono spesso autori di materiali interessanti e ben fatti** che potrebbero essere utili anche in altri contesti scolastici e culturali. Spesso tale materiale rimane congelato nei PC degli autori oppure, nella migliore delle ipotesi, pubblicato sul sito della scuola, senza peraltro specificare all'utente (altri docenti e scuole) quali usi ne possa fare. Nell'ottica di favorire un processo di condivisione, se si vuole di *Knowledge Sharing*, secondo la definizione

espressa nella letterature sulla società della conoscenza, l'adozione delle licenze CC rappresenta un buon punto di partenza. Un'altra considerazione riguarda l'utilizzo sempre più diffuso di Learning Object, gli ormai celebri materiali educativi digitali il cui uso dovrebbe essere reiterato nel tempo, in contesti diversi e con la possibilità di adattare/sviluppare la versione iniziale a seconda dei bisogni educativi dei propri studenti. **Ma come promuovere tale uso virtuoso senza prevedere un sistema di tutele e diritti che possa mettere il docente nelle condizioni di essere creativo e di sentirsi libero di usare, fare, disfare?** I commoner sostengono, infatti, che in assenza di tale sistema, aperto ma giusto (*fair*, come si sforza di ripetere la Commissione Europea), la comunità educativa continuerà ad essere titubante ed impacciata rispetto all'uso/riuso di tali artefatti. In definitiva, quindi, le licenze creative commons possono essere viste come una sorta di sfondo integratore in grado di catalizzare processi di uso, riuso e creazione (magari anche collaborativa) di materiali educativi, specialmente digitali. La scuola, nella sua autonomia, potrebbe decidere, ad esempio, che tutto ciò che viene prodotto dal personale docente venga condiviso online con licenze CC.

MATERIALI SOTTO LICENZE CC E DOCUMENTAZIONE MULTIMEDIALE

Spesso nella realizzazione di un oggetto multimediale, in questo caso di una narrazione/descrizione di una esperienza educativa, si ha bisogno di materiale audio o video, che non sia protetto dal copyright. Le risorse sopra menzionate sono un utile punto di partenza, oltre al metamotore CC che consente di reperire sul web tutte le risorse la cui licenza CC sia espressa in codice RDF. Talvolta, però, tale linguaggio non è conosciuto dal realizzatore del sito o del materiale, quindi una buona regola è **controllare sempre le condizioni di utilizzo** di quanto vorremmo usare ai fini della nostra lezione. Meglio se il materiale è contrassegnato da uno o più simboli indicati sopra. A volte, però, l'espressione dei diritti non fa riferimento diretto alle licenze CC, ma ad un uso non commerciale in ambito educativo e culturale. Il principio, in pratica, è lo stesso delle licenze CC ma espresso in una forma che solo gli utilizzatori di quella lingua possono comprendere. Con l'utilizzo delle licenze CC, invece, essendo adottate e tradotte in quasi tutte le lingue del mondo, la comprensione delle condizioni d'uso è immediata. Questo è uno dei vantaggi nell'impiego di licenze CC.

Facciamo un esempio concreto. Un insegnante di educazione artistica intende avvalersi di alcune immagini derivate da Flickr. Una prima accortezza, come detto sopra, consiste nell'impostare l'apposita spunta al sottoinsieme "risorse con licenze CC", come mostrato in figura 6.



Consiglio: Trova le foto con una licenza Creative Commons.

[Altro su Flickr...](#)

Cerca soltanto tra le foto con una licenza **Creative Commons**

Trova contenuti da usare a livello commerciale

Trova contenuti da modificare, adattare o dai quali prendere spunto

Figura 6 – Maschera di ricerca avanzata nel sito Flickr.

È possibile specificare ulteriormente quale tipologia di licenza CC vogliamo trovare. L'opzione di trovare solo contenuti modificabili potrebbe essere di particolare interesse per la scuola, ma, nel nostro esempio, il docente si accontenta di reperire immagini per la sua lezione e non è interessato a materiale modificabile. Così, inserisce nel box della ricerca avanzata la parola "Picasso".

Una delle immagini è proprio quella che fa al caso del nostro insegnante. In basso, viene riportata la licenza (figura 7).

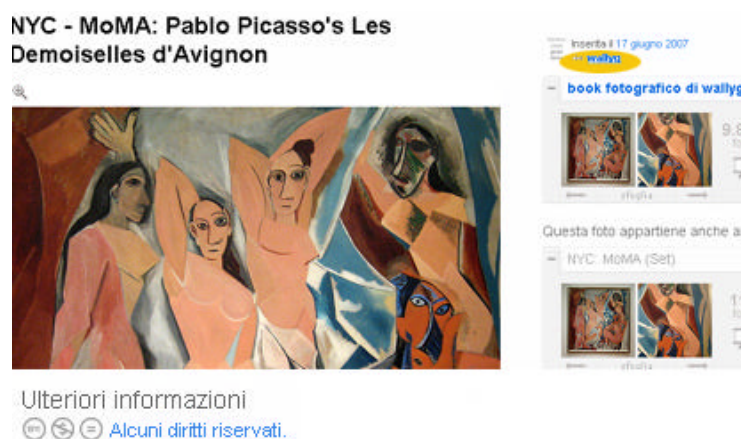


Figura 7 – Screen shot dei risultati di ricerca in Flickr con la parola "Picasso", effettuata nel subset "risorse con licenze CC".

Osserviamo che possiamo usarla come vogliamo, purché non la modifichiamo e non la utilizziamo a fini di lucro. Un'ultima accortezza è la citazione dell'autore ("wallyg", cfr. in alto a destra). Così, ogniqualvolta volessimo utilizzare questa immagine, dovremmo riportare i seguenti dati: "licenza cc by: wallyg, nc-nd".

Allo stesso modo, se il docente volesse pubblicare sul sito della scuola la traccia di lezione che ha utilizzato in classe, sarebbe opportuno specificare la licenza alla quale egli decide di associare il suo lavoro.

Effettuiamo, infine, una ricerca su materiale con licenze CC che la cui modifica sia autorizzata dall'autore. Inseriamo la spunta nella solita maschera di ricerca avanzata e analizziamo i risultati. Tra le tante immagini, il nostro docente ne trova una che ritiene utile.



Figura 8 – Risultato di ricerca in Flickr su risorse con licenze CC che autorizzano la modifica da parte di terzi.

L'immagine mostrata in figura 8 può essere modificata, venduta ecc., l'unica regola da osservare è la citazione dell'autore (cfr. "ginieland", in alto a destra), infatti compare solo il simbolo "by". La medesima procedura vale ogniqualvolta vogliamo utilizzare una risorsa scaricata dal web e/o vogliamo pubblicare online il nostro lavoro.

L'attenzione a queste regole minime di "correttezza" nell'uso e nella gestione dei propri e altrui materiali garantisce il diffondersi di una società della conoscenza democratica, creativa e partecipativa.

BIBLIOGRAFIA TEMATICA

1. ALIPRANDI SIMONE, *Capire il copyright: percorso guidato nel diritto d'autore*, 2007, <http://www.copyleft-italia.it/libro3/Aliprandi_capirecopyright.pdf>: il testo (126 pp.) affronta il tema del copyright in un'ottica giuridica, prendendo in esame sia il panorama normativo italiano sia il contesto internazionale. Interessanti le riflessioni sulla produzione di sapere/i in epoca contemporanea, che, secondo l'autore, impone un cambiamento anche nella normativa a tutela delle opere di ingegno;
2. ALIPRANDI SIMONE, *Il copyleft in tasca: un vademecum completo ed efficace per muovere i primi passi nel mondo del copyleft*, 2007, <http://www.copyleft-italia.it/vademecum/vademecum_copyleft.pdf.pdf>: il testo (22 pp.), scaricabile e disponibile anche nella versione stampabile, offre una panoramica della filosofia copyleft, chiarendo anche alcune ambiguità rispetto al copyleft dei prodotti software e ripercorrendo, da un punto di vista storico, la nascita del movimento CC con i tentativi del Public Domain (PD), dell'open source e delle licenze GNU (general public license);
3. ALIPRANDI SIMONE, *Teoria e pratica del copyleft*, 2006, <<http://www.copyleft-italia.it/libro2/aliprandi-copyleft2.pdf>>: il testo (160 pp.) illustra il panorama delle licenze copyleft presenti nel panorama internazionale ed italiano, partendo dalle licenze più diffuse - le famose licenze Creative Commons e GNU - per arrivare a quelle anche solo

- nazionali (Art libre e Copyzero X), offrendo alcune indicazioni pratiche rivolte agli autori di contenuti e software che volessero abbracciare la filosofia open content. Si tratta di una versione estesa e approfondita del Vademecum pubblicato nel 2007;
4. BECCARIA ANTONELLA, *Permesso d'autore: percorsi per la creazione di cultura libera*, 2006, <<http://permessodautore.it/libro/permessodautore.pdf>>: il testo (139 pp.) offre una panoramica delle molte iniziative, progetti e professionisti che condividono le loro opere sotto licenze open content o che si sono occupati/si occupano di produzione di cultura libera;
 5. *Compendio di libertà informatica e cultura open* (a cura di Aliprandi S.), 2006, <<http://www.copyleft-italia.it/compendio/aliprandi-compendio.pdf>>: il testo (160 pp.) affronta in particolare il tema dell'open source in ambito software, con una parte interamente dedicata al sistema operativo open, LINUX; infine, dopo una approfondita disamina della normativa sui brevetti, si affronta il tema dell'iniziativa Creative Commons, ultima evoluzione delle licenze open content;
 6. LESSIG LAWRENCE, *Cultura libera* (trad. it.), Milano, Apogeo, 2005, <<http://www.copyleft-italia.it/pubblicazioni/Lessig-CulturaLibera.pdf>>: Lessig, presidente ed inventore di Creative Commons, spiega in questo testo la filosofia del movimento, la sua storia e i principi normativi ai quali si ispira;
 7. NULLI GIOVANNI, "Condividere allo stesso modo in una prospettiva storica", gen. 2008, in *IR- Innovazione e Ricerca* (periodico elettronico edito da INDIRE), <<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1512>>: l'articolo ripercorre, dalla tragedia greca ai giorni nostri, il rapporto tra tecnologie, modelli socioculturali di produzione di sapere e legislazione;
 8. SANTO MAURO, *Le licenze pubbliche GNU*, (tesi di laurea, Università di Pavia, a.a. 2001-2002), <<http://www.ubertazzi.it/it/opensource/santo-tesi.pdf>> : tesi di laurea (pp. 62) sulle licenze GNU, licenze specifiche utilizzate in ambito di produzione di software e di codice in generale.

Ulteriori pubblicazioni sono disponibili all'indirizzo:
 <<http://www.copyleft-italia.it/pubblicazioni/index.htm>>.