

# Cyberbullismo e responsabilità sociale

Monica Montefusco

Secondo i dati comunicati dalla Commissione europea, due bambini europei su tre tra i 10 e gli 11 anni accedono regolarmente a Internet; di questi, metà possiede un telefono cellulare e quasi il 20% sostiene di aver subito azioni di bullismo attraverso tali tecnologie. È questo uno dei tantissimi aspetti che la scuola si trova ad affrontare, non senza difficoltà, in una società nella quale il digitale è un fenomeno sempre più rilevante. Siamo, infatti, di fronte alla prima generazione nella quale, per questi aspetti, gli studenti ne sanno più dei propri docenti.

## Premessa

Nel Libro verde pubblicato dalla Commissione europea nel 2001,<sup>1</sup> la responsabilità sociale d'impresa veniva definita come «*integrazione su base volontaria, da parte delle imprese, delle preoccupazioni sociali e ambientali nelle loro operazioni commerciali e nei loro rapporti con le parti interessate*». Gli sviluppi a oggi sono stati notevoli e gli ambiti d'interesse delle strategie di Csr (*Corporate social responsibility*) sono ampi: dalla sostenibilità ambientale alla finanza etica, dalle politiche di genere a quelle di gestione dei fornitori, dalla gestione delle risorse umane ai progetti per la comunità.

Relativamente a iniziative etiche e di solidarietà a favore della comunità in campo culturale, una delle opportunità più innovative e ancora tutta da sviluppare è l'alleanza tra aziende private e scuola pubblica/parificata per la realizzazione di nuove forme di *partnership* volte a consentire la socializzazione dei saperi e delle risorse.

Le iniziative potrebbero riguardare non tanto le sponsorizzazioni, quanto soprattutto la condivisione di materiale informativo e formativo sviluppato dalle aziende private nel perseguimento dei propri obiettivi, al fine di consentire a ogni scuola di innalzare il livello delle proprie competenze in ambiti diversi (quali, per esempio, quello relativo all'alfabetizzazione e all'aggiornamento sulle nuove tecnologie digitali) e, di conseguenza, la qualità della propria erogazione di servizi.

Questo articolo presenta uno stato dell'arte sul tema e propone, attraverso la *case history* del Gruppo Buongiorno, approcci e proposte che si pongono come forme innovative di dialogo e collaborazione tra mondo imprenditoriale e mon-

<sup>1</sup> Libro verde "Promuovere un quadro europeo per la responsabilità sociale delle imprese", 2001.

do accademico, con un focus specifico sulla tematica della cittadinanza digitale e dell'utilizzo responsabile e consapevole della tecnologia.

## *Europeismo e cittadinanza digitale*

Tracciando gli obiettivi di medio termine che dovranno essere portati a compimento dalla prossima Commissione europea per l'*Information society* allo scopo di supportare i 27 e più Paesi membri nel far fronte alle sfide della globalizzazione, il commissario Viviane Reding ha commentato: «*L'Europa promette di diventare molto più digitale negli anni a venire. Un'analisi demografica ci dice oggi che solo il 35% della popolazione europea ha usato servizi Internet avanzati negli ultimi tre mesi. La cosa cambia radicalmente tra le persone tra i 16 e i 24 anni: il 73% di queste ultime ha recentemente usato Internet per trasmissioni avanzate di dati, in particolare per upload o download di contenuti e per il social networking*».

Nel processo evolutivo dell'identità e della democrazia di tutti gli Stati appartenenti all'Unione europea, le Ict (*Information and communication technologies*) sono riconosciute apportatrici di un ruolo decisivo, in quanto capaci di contribuire a estendere la condivisione dei valori fondamentali dell'europeismo.

Fin dal 1998 sono state varate differenti direttive di liberalizzazione e armonizzazione, che hanno dato vita a "e-Europe 2005" per la diffusione delle reti a banda larga, lo sviluppo di protocolli Internet più veloci, la sicurezza delle reti e dell'informazione, ma soprattutto l'*e-government* nei servizi delle pubblica amministrazione per il cittadino e per le imprese, e lo sviluppo di altri servizi come l'*e-learning*, l'*e-health*, l'*e-business*.

L'obiettivo finale resta quello di stimolare una maggiore consapevolezza sui processi di integrazione del Continente e accrescere l'interesse a diventare cittadini europei attivi. In questo ambito, l'uso delle nuove tecnologie a sostegno della partecipazione dei cittadini alla vita delle istituzioni (*e-democracy*) è un innovativo campo di applicazione sul quale, grazie anche a recenti iniziative di alcune amministrazioni locali, sta crescendo l'interesse di tutte le parti coinvolte.

In base a questo gruppo di iniziative, essere cittadini nella società dell'informazione non significa soltanto poter accedere ai servizi di una pubblica amministrazione più efficiente, capace di disegnare i propri servizi sui bisogni degli utilizzatori (*e-government*), ma anche poter partecipare in modo nuovo alla vita delle istituzioni politiche (*e-democracy*) tenendo conto della trasformazione in atto nelle relazioni fra attori pubblici e privati.

Risulta a questo punto imprescindibile dall'ampliamento dell'esperienza dell'interazione digitale, l'importanza di insegnare - in particolar modo ai più giovani - il nuovo concetto di cittadinanza digitale, ovvero della capacità di agire in un certo modo, secondo le norme, le regole e le leggi così come si prevede facciano i cittadini in ogni società, al fine di prepararli all'utilizzo appropriato della tecnologia stessa.

## *Adozione della tecnologia nella didattica e orientamento delle problematiche sociali: uno sguardo all'Europa*

Le iniziative varate dal 1999 al fine di rendere Internet un ambiente maggiormente sicuro per i più giovani vanno di pari passo con iniziative promosse dalla Commissione europea per l'adozione di piattaforme tecnologiche a più livelli di partecipazione per far fronte alle sfide della globalizzazione.

I progetti in campo sono numerosi, solo per citarne alcuni: il *Safer internet plus programme* del 2005 (lanciato con l'obiettivo di combattere il contenuto illegale e pericoloso disseminato su web e tramite telefonia) e la fondazione dell'*Insafe network* volto a coordinare la promozione dei temi della sicurezza su Internet in Europa. Infine, in merito alla protezione dei minori dai potenziali rischi collegati all'utilizzo dei telefoni cellulari, la Commissione europea ha promosso un'iniziativa legislativa, che ha portato tutta l'industria del settore a concordare volontariamente su una serie di principi applicati dal 2008.<sup>2</sup>

Secondo i dati comunicati dalla Commissione europea, due bambini europei su tre tra i 10 e gli 11 anni accedono regolarmente a Internet; di questi, la metà possiede un telefono cellulare e quasi il 20% sostiene di aver subito azioni di bullismo attraverso queste nuove tecnologie. Quasi tutti indicano di essersi imbattuti in immagini pornografiche su Internet.

Come ha spiegato un portavoce di European Schoolnet: «*Le nuove tecnologie apportano un enorme beneficio agli adolescenti e ai giovani, ma questioni quali la sicurezza online, il cyberbullismo e la privacy destano preoccupazione e non soltanto ai genitori. Gli insegnanti ci chiedono il know-how necessario per gestire queste problematiche in classe.*»

Viviane Reding ha, inoltre, sottolineato l'esistenza di questo *gap* generazionale presente tra gli insegnanti e i propri alunni, insieme al ruolo positivo giocato dall'industria nel creare un ponte per ridurre questo divario: «*Siamo di fronte alla prima generazione nella quale gli studenti conoscono più dei propri docenti*» ha commentato, riconoscendo come imbarazzanti alcune situazioni vissute dagli educatori che, in alcuni casi, "lottano" letteralmente con le nuove tecnologie.

Generalizzando, il mondo della scuola fa fatica a tenersi al passo coi tempi e a comprendere le molte implicazioni legate al *social networking* o alla messa in rete di video che, talvolta, attraverso azioni goliardiche, finiscono anche con il ridicolarizzare il corpo docente. I casi, non solo in Italia, sono stati purtroppo tanti e la motivazione è spesso dovuta a non consapevolezza o comprensione dei media digitali. E questo è uno dei tantissimi aspetti che la scuola si trova ad affrontare in una società sempre più tendente al virtuale.

<sup>2</sup> EurActiv 27/03/07.

## *Gli scenari in Italia: cittadinanza digitale e sfida formativa*

Il tema delle nuove tecnologie e, in particolare, del computer e della multimedialità nella scuola è un argomento decisamente attuale in Italia: in base alla recente emanazione della “Politica d’uso accettabile e sicura della rete” (Pua), i docenti sono invitati a inserire le tecnologie nei propri programmi scolastici.

Il testo della Pua sottolinea che: «*Il curriculum scolastico prevede che gli studenti imparino a trovare materiale, recuperare documenti e scambiare informazioni utilizzando le tecnologie informatiche. Internet offre sia agli studenti sia agli insegnanti una vasta scelta di risorse diverse e opportunità di scambi culturali con gli studenti di altri Paesi. Inoltre, su Internet si possono recuperare risorse per il tempo libero, le attività scolastiche e sociali*».

Il progetto rientra nel più ampio piano di “Didattica digitale”, che mira ad assicurare alle scuole la possibilità di adottare metodologie didattiche innovative, rendendo disponibile una piattaforma tecnologica per la fruizione di testi scolastici e contenuti didattici digitali, migliorando la dotazione tecnologica delle classi.

## *Case history: il Gruppo Buongiorno e l’utilizzo responsabile della tecnologia*

Internet e i cellulari rappresentano una modalità innovativa di comunicare con gli altri e i più giovani li utilizzano sempre più in maniera intercambiabile per rispondere con immediatezza alle diverse esigenze, così come per vivere un’esperienza di intrattenimento più appagante e coinvolgente: navigare, ascoltare musica, fare foto, girare video... ma anche giocare e guardare la tv da web su Pc o telefonino sono tutte azioni ormai comuni, rese sempre più semplici e divertenti dallo sviluppo tecnologico.

Queste enormi potenzialità rese disponibili dalla tecnologia, comportano - come qualsiasi innovazione - anche potenziali rischi, soprattutto se gli utilizzatori sono ragazzi o addirittura bambini, i quali senza un’opportuna guida, come quella di genitori o insegnanti, potrebbero venire in contatto con contenuti non adeguati alla loro età, comunicare informazioni sensibili, quali i propri dati personali, diventare vittima di malintenzionati o anche dei propri coetanei.

Ecco perché, nell’ambito del proprio programma di responsabilità sociale, il Gruppo Buongiorno<sup>3</sup> ha deciso di supportare, a livello sia nazionale sia internazionale, iniziative di sensibilizzazione all’uso responsabile e consapevole della tecnologia presso il target giovanile.

<sup>3</sup> [www.buongiorno.com](http://www.buongiorno.com) - multinazionale leader nell’offerta di servizi e soluzioni per la mobile connected life.

Nel corso degli anni, sono state numerose le collaborazioni con istituzioni, associazioni nazionali per la difesa del consumatore e aziende leader di settore che, già dal 2008 e con progetti di spessore e portata crescente, hanno avuto l'obiettivo di indirizzare l'attenzione e la riflessione da parte dell'opinione pubblica sul tema dell'alfabetizzazione alle nuove tecnologie.

Il fine ultimo dei progetti è educare i diversi target, soprattutto i giovani, all'utilizzo di questi strumenti sempre più potenti, per comunicare e divertirsi in modo sicuro, consapevole e responsabile.

### *TeachToday: una partnership paneuropea a supporto del corpo docente*

Nel 2008, il Gruppo Buongiorno è stato tra i promotori dell'iniziativa paneuropea TeachToday fondata dal network European Schoolnet e da 14 tra i maggiori operatori di telefonia mobile, fornitori di contenuti, società di *social networking* e *Internet provider*.

TeachToday - online all'indirizzo [www.teachtoday.eu](http://www.teachtoday.eu) - è un sito web realizzato per aiutare gli insegnanti che lavorano con adolescenti e bambini a usare Internet e i servizi mobili in modo responsabile. Si tratta del primo caso di collaborazione tra un numero così significativo di società leader nel settore dell'*Information and communication technology* (Ict), al fine di affrontare una tematica così complessa.

Disponibile in versioni localizzate nelle più diffuse lingue europee, TeachToday fornisce agli insegnanti un'ampia gamma di contenuti, che include piani di lezioni, casi studio, procedure di reportistica, nonché indicazioni pratiche volte all'aggiornamento dei docenti sugli sviluppi nelle tecnologie della comunicazione.

Il sito web, inoltre, aiuta gli insegnanti a guidare i propri allievi a sfruttare le opportunità offerte dalle nuove tecnologie, evitandone i rischi (per esempio le tematiche inerenti la privacy e il bullismo).

Per la realizzazione del progetto, le aziende partner di TeachToday hanno lavorato in stretto contatto con European Schoolnet (Eun), un consorzio senza scopo di lucro costituito nel 1997 e composto da 28 ministeri dell'Educazione europei. Eun produce i più importanti portali in materia di insegnamento, apprendimento e collaborazione a livello europeo e promuove l'introduzione di cambiamenti e novità nel settore scolastico attraverso l'uso delle nuove tecnologie.

### *“Stop al cyberbullismo”: un innovativo progetto formativo per gli educatori in Italia*

Nel corso del 2009, il Gruppo Buongiorno ha deciso di ampliare ulteriormente il proprio raggio di azione, con l'ideazione, la realizzazione e la promozione di un progetto di formazione rivolto agli educatori sul bullismo digitale, che si è concretizzato nel manuale educativo, “Stop al cyberbullismo”.

Il manuale è nato dalla collaborazione con lo psicologo Nicola Iannaccone e grazie al supporto di esperti, istituzioni e associazioni, che hanno saputo affiancare l'obiettivo e arricchire il percorso di crescita indicato dall'azienda.

“Stop al cyberbullismo”, che ha ricevuto l'*endorsement* della Commissione nazionale sul bullismo e di Polizia Postale e delle Comunicazioni, consente alla scuola e agli insegnanti di attivare interventi mirati di contrasto al bullismo digitale sia in termini preventivi (laddove il fenomeno non sia ancora emerso) sia per rispondere alle emergenze. Il volume si rivolge a un target di docenti e genitori, ma offre anche chiarimenti e informazioni ai giovani, usando il loro linguaggio e toccando il fenomeno del cyberbullismo da più angolazioni: i filmati presenti nel Dvd allegato al volume, infatti, sono stati realizzati in alcune scuole medie inferiori e superiori di Milano, con la collaborazione di insegnanti e alunni.<sup>4</sup>

### *Bullismo: di che cosa stiamo parlando?*

Il cyberbullismo si verifica quando comportamenti negativi - che sono sempre esistiti - vengono attuati attraverso le nuove tecnologie digitali: oggi i bulli hanno a disposizione strumenti come Internet e i telefoni cellulari, che moltiplicano gli effetti negativi delle loro azioni, quali molestie, denigrazione, *exposurre*, sostituzione di persona ecc., ampliando le dimensioni del pubblico e prolungando la durata nel tempo, con conseguenze negative sui singoli e sul gruppo, e con un impatto negativo sulla didattica.

Secondo i dati più recenti, quasi il 70% di chi compie atti di cyberbullismo fa uso soprattutto del cellulare; di questi circa il 6% invia immagini, video o foto minacciosi e circa il 20% diffonde informazioni false su un'altra persona.

Le ricerche effettuate confermano che il fenomeno interessa dal 10 al 30% degli studenti, è più frequente nelle prime fasi dello sviluppo e tende a diminuire progressivamente con l'età: si passa, infatti, da un 28% nella scuola elementare, al 20% nella scuola media, a circa il 10-15% nelle scuole superiori. Le ricerche dimostrano che l'aver subito episodi di bullismo rappresenta un evento di vita stressante, che può influenzare significativamente lo sviluppo nell'infanzia e nell'adolescenza e condizionare negativamente la salute mentale anche in età adulta.

Il dottor Luca Bernardo, primario divisione di Pediatria dell'Ospedale Fatebenefratelli di Milano, spiega che: «*Gli studi longitudinali mettono in evidenza che chi rimane a lungo nel ruolo di bullo ha più possibilità di entrare in un circuito di evoluzione della violenza che va da piccoli episodi di vandalismo, furti, piccola criminalità, fino a condanne per comportamenti antisociali. Allo stesso tempo è noto che le conseguenze del bullismo sulla vittima non sono solo quelle immediate, derivanti dalle aggressioni fisiche subite, ma comprendono anche al-*

<sup>4</sup> Il volume è pubblicato dalle Edizioni la Meridiana, ed è possibile acquistarlo nelle librerie di tutta Italia: i proventi dei diritti d'autore che derivano dalla vendita del volume vengono interamente devoluti dal Gruppo

Buongiorno al primo ambulatorio italiano per le vittime del bullismo presso la divisione di Pediatria dell'Ospedale Fatebenefratelli di Milano.

*terazioni dell'equilibrio psicofisico che possono diventare croniche e irreversibili, anche al venir meno della condotta persecutoria che le ha determinate e che sono potenzialmente di estrema gravità e di significativo impatto non solo a livello individuale, ma anche sociale e sul sistema sanitario per l'aggravio di costi che ne derivano».*

Sempre il dottor Bernardo, conferma che le vittime del bullismo possono presentare conseguenze sul piano sociale (insicurezza, scarsa autostima, bassa motivazione all'autonomia, dipendenza dall'adulto, ritiro sociale), una significativa compromissione del funzionamento scolastico (disturbi di apprendimento e cali di rendimento, determinati da difficoltà di concentrazione, ridotta motivazione e disinvestimento nei processi di apprendimento) e anche disturbi psichiatrici (disturbi d'ansia, disturbi dell'umore con aumentato rischio di suicidio). Risulta, quindi, di fondamentale importanza attuare programmi di prevenzione e di intervento sulle vittime e le loro famiglie, specifici e mirati, finalizzati alla promozione dell'autostima e delle competenze relazionali e sociali.

### *Dal contrasto delle prepotenze alla promozione della salute, attivando la comunità scolastica*

“Stop al cyberbullismo” propone un innovativo modello di intervento che si applica al fenomeno del cyberbullismo e che si basa sulla convinzione che il bullismo non sia un problema di singoli studenti, ma il risultato di un'interazione sociale, in cui gli adulti-educatori e gli spettatori svolgono un ruolo essenziale nel mantenere o modificare l'interazione. Per questa ragione, il modello di intervento suggerito avanza un'articolata proposta di lavoro, che stimoli l'attivazione di processi educativi di cambiamento per l'intera comunità scolastica.

La proposta è attivare un percorso di *empowerment* (formazione-consulenza-supervisione), che intenda superare la frammentazione degli interventi preventivi, spostando l'attenzione dal rischio alla promozione del benessere.

Infatti, le attività di prevenzione e contrasto indicate nel manuale e che principalmente fanno capo a due tipologie - quelle che fanno riferimento alla metodologia dell'apprendimento cooperativo e quelle che mirano ad ampliare la riflessione individuale - rispettano tutte i seguenti principi:

- la concezione della scuola promotrice della salute e del benessere nei molteplici ambiti organizzativi, ambientali e didattici;
- l'indicazione dell'Organizzazione mondiale della sanità (Oms) di tendere, negli interventi di educazione alla salute, a sviluppare quelle competenze sociali e relazionali che permettono ai bambini e ai ragazzi di affrontare in modo efficace le esigenze della vita quotidiana, rapportandosi con fiducia a se stessi, agli altri e alla comunità, al fine di adottare comportamenti in sintonia con lo sviluppo della salute psicofisica (*life skills*);

- il ruolo educativo fondamentale dei docenti e dei genitori nella promozione del benessere e della salute, come moltiplicatori dell'azione preventiva.

### *Il linguaggio audiovisivo per contrastare il cyberbullismo*

Il progetto "Stop al cyberbullismo" è stato realizzato nell'arco dell'anno scolastico 2009 e ha coinvolto vari esperti e, per la realizzazione del Dvd allegato al manuale, principalmente due classi: una scuola media inferiore e una prima delle scuole medie superiori.

Infatti, in accordo con lo psicologo Nicola Iannaccone, è stato deciso di utilizzare il linguaggio audiovisivo vicino ai ragazzi con l'obiettivo di:

- una ricaduta esterna alla scuola: far diventare l'esperienza patrimonio comune e strumento didattico per insegnanti e allievi delle scuole medie inferiori e superiori, per riconoscere, contrastare e contenere il fenomeno del cyberbullismo;
- una ricaduta interna alla scuola: far acquisire delle competenze sul cyberbullismo alle classi che hanno partecipato al progetto e la possibilità così di diffondere la loro esperienza ai compagni delle altre classi della propria scuola.

Il percorso è stato suddiviso in fasi complementari, volte a fornire ai partecipanti all'iniziativa le informazioni di base sulla tematica del bullismo, l'alfabetizzazione al linguaggio cinematografico e della comunicazione audiovisiva (scrittura delle sceneggiature), infine la realizzazione dei corti mettendosi alla prova nei vari ruoli (attori, competenze tecniche della troupe, scenografia ecc.).

I dieci corti realizzati sono delle piccole storie esemplari che mettono in evidenza pericoli e potenzialità dei nuovi strumenti di comunicazione; la trama delle storie prende spunto da episodi realmente accaduti all'interno della scuola e la scrittura delle sceneggiature ha permesso ai ragazzi di esplorare le varie sfaccettature dei personaggi (vittime e cyberbulli) e - nello stesso tempo - a interrogarsi sull'utilizzo che viene fatto quotidianamente della tecnologia.

Realizzare i filmati nelle scuole è stato arduo e complesso, poiché ha messo alla prova sia la collaborazione interdisciplinare tra gli insegnanti, sia l'organizzazione dei tempi didattici che il programma scolastico impone. Tuttavia, le energie positive innescate hanno consentito a tutti i soggetti in campo, soprattutto ai ragazzi, di crescere e di capire il valore del lavoro in cooperazione per raggiungere un obiettivo. Nicola Iannaccone ha commentato: *«Il ruolo degli insegnanti è stato fondamentale nella realizzazione del percorso didattico e ha permesso loro di confrontare la propria esperienza di formatori con generazioni tecnologicamente più avanzate e che si evolvono sempre più rapidamente. La scuola è il primo confronto vero che i ragazzi hanno con la complessità del mondo e, quindi, diventa sempre più urgente affrontare il problema tecnologico fin dalle prime classi».*



## Conclusioni

La strategia di Csr rappresenta oggi nel Gruppo Buongiorno una dimensione importante della *brand value*, contribuendo a creare cultura aziendale, aiutando a prevedere e a pensare in maniera creativa ai potenziali rischi che potrebbero essere fronteggiati, ma anche con la consapevolezza che la *policy* di Csr possa realmente tradursi in uno specchio della qualità del *management* aziendale.

Come azienda, non possiamo che cercare di continuare a promuovere sinergie costruttive per l'offerta scolastica, affinché la scuola possa contribuire in modo significativo alla promozione della cittadinanza digitale, svolgere la sua attività di formazione e di educazione all'uso autonomo e consapevole delle nuove tecnologie, indirizzare positivamente l'energia e la creatività caratteristiche dei giovani.

## Riferimenti bibliografici

- Angelotti, R., Leombruno, L., Muzio, S., *Passi di cittadinanza*, De Agostini, Novara, 2006.
- Ardiszone, P., Rivoltella, P. C., *Media e tecnologie per la didattica*, Vita e Pensiero, Milano, 2008.
- Commissione europea, "Promuovere un quadro europeo per la responsabilità sociale delle imprese", *Libro verde*, 2001.
- AA.VV., Guide d'enseignement "A classroom of different" Programme international d'éducation à la diversité et de lutte contre les préjugés développé par l'Anti-defamation League A World of Difference Institute.
- AA.VV., *Compass. Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani*, Edizioni multimediali Sapere, Roma, 2000.
- Banzato, M., Minello, R., *Imparare insieme. Laboratorio di didattica dell'apprendimento cooperativo*, Armando Editore, Roma, 2002.
- Batini, F., Capecchi, G., (a cura di), *Strumenti di partecipazione*, Ed. Erikson, Trento, 2005.
- Buccoliero, E., Maggi, M., *Bullismo, Bullismi. Le prepotenze in adolescenza dall'analisi dei casi agli strumenti di intervento*, Franco Angeli, Milano, 2005.
- Cacciamani, S., *La classe come comunità di apprendimento*, Carocci Editore, Roma, 2004.
- Iannaccone, N., *Stop al cyberbullismo*, Edizioni la Meridiana, 2009.
- Kagan, S., *L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale*, Ed. Lavoro, Roma, 1994.
- Kotler, P., Lee, N., *Marketing e responsabilità sociale d'impresa. Come fare il massimo per la propria azienda e per la comunità sposando una causa*, Il Sole 24 Ore, Milano, 2008.
- Minoglio, A., (a cura di), *I diritti dei bambini*, Mondadori, Milano, 2007.
- Molteni, M., Todisco, A., *Responsabilità sociale d'impresa. Come le Pmi possono migliorare le performance aziendali mediante politiche di Csr. Logiche, strumenti, benefici*, Le guide de Il Sole 24 Ore, Milano, 2008.
- Movimento difesa del cittadino, "Baby consumers e nuove tecnologie", *XI Rapporto sui consumi dei minori*, 2009.