

Editoriale - *Se nessuno mi guarda, è successo davvero?*

Roma - 20 set 2026 (Prima Notizia 24) **Un'aggressione in una scuola di Roma solleva interrogativi sulla ricerca di visibilità e approvazione nell'era digitale, evidenziando una metamorfosi sociale.**

Non voglio entrare nel merito di ciò che è accaduto in una scuola media di Roma. Ci sono una professoressa aggredita, un ragazzo aggressore di tredici anni e indagini in corso. Movente, responsabilità e circostanze dovranno essere ricostruiti da chi ne ha il compito. C'è però un particolare che interessa e colpisce. Voleva essere visto. L'ha fatto perché altri dovevano vedere. E poi commentare, condividere, approvare. Magari emulare. Secondo quanto emerge dalle prime ricostruzioni, l'aggressione è stata preparata e pensata per essere ripresa. Un messaggio pubblicato alcune ore prima, un orario, un telefono montato sul casco, una videochiamata durante l'azione, altre persone dall'altra parte dello schermo. Non interessa qui stabilire perché abbia aggredito la sua insegnante. Resta aperto un aspetto penale. Il ragazzo ha tredici anni e la soglia dell'imputabilità è fissata a quattordici. Sotto non c'è processo, non c'è pena, non c'è responsabilità penale in senso pieno. Solo misure civili, comunità, percorsi di recupero. È un'età in cui si può già avere la piena lucidità di ciò che si sta per fare, ma non ancora l'obbligo giuridico di risponderne. Una consapevolezza dell'impunità assoluta, prima ancora che del gesto. E torniamo al punto: perché qualcuno doveva guardarlo mentre lo faceva? È una domanda che va oltre il fatto di cronaca. Per centinaia di migliaia di anni l'Homo sapiens si è adattato all'ambiente che lo circondava. Al clima, al territorio, agli animali, agli altri uomini. Ha costruito strumenti per modificare quell'ambiente e, per adattarsi, ha modificato se stesso. Poi abbiamo costruito le macchine. E stiamo imparando ad adattarci a loro. Non soltanto a usarle, ma al loro funzionamento. Uno smartphone non ci chiede semplicemente di comunicare, ma di farlo in un certo modo. Una piattaforma non ci permette soltanto di mostrare qualcosa; misura quanto veniamo guardati. Un social network non offre solo relazioni; le traduce in follower, visualizzazioni, like, condivisioni. Abbiamo costruito macchine che misurano continuamente l'attenzione e abbiamo iniziato a vivere per ottenerla. Non è accaduto improvvisamente. Forse è iniziato quando abbiamo fotografato quello che mangiavamo, a mostrare dove eravamo, con chi eravamo, cosa compravamo, dove andavamo in vacanza, quanto correvamo, cosa pensavamo. Abbiamo progressivamente imparato che vivere qualcosa e mostrare di averla vissuta sono due esperienze differenti. Per qualcuno la seconda è diventata più importante della prima. È qui la metamorfosi in questo essere umano che chiamo Homo Googlis. Non è ancora una nuova specie biologica; resta ancora Homo sapiens. Ma è un Homo sapiens che, per vivere nell'ambiente costruito dalle macchine, si è adattato alle loro regole. E una delle regole fondamentali dell'ambiente digitale è la visibilità. Poi vengono l'approvazione. Il like, il commento, la condivisione, il gruppo. Dopo c'è il branco. E infine qualcosa di ancora più antico, che la tecnologia non ha inventato ma ha enormemente amplificato: l'emulazione. L'uomo ha sempre imitato gli altri uomini. È uno dei

meccanismi attraverso i quali impariamo. Oggi un tredicenne osserva, in diretta, comportamenti da qualsiasi parte del pianeta e in qualsiasi momento. Può trovarli, ma sono più spesso loro a trovare lui. Ed è questa la differenza fondamentale. Perché non siamo noi a scegliere cosa guardare. Le macchine sanno ciò che ci interessa e hanno imparato a proporci qualcosa che ci trattiene ancora qualche secondo davanti allo schermo. Non è l'algoritmo a trasformare una persona in un assassino; non significa che sia un videogioco violento a creare un adolescente violento. Sarebbero conclusioni facili e non dimostrate. Milioni di ragazzi giocano agli stessi videogiochi senza aggredire nessuno. Il problema è più sottile. Una generazione intera è cresciuta dentro un ambiente nel quale vedere, essere visti, ricevere approvazione ed emulare sono diventati processi continui, misurabili e globali. Per questo dobbiamo osservare con attenzione quello che accade quando questa logica incontra la violenza. La violenza esisteva molto prima di Internet, così come l'omicidio esisteva prima dello smartphone. Anche la vendetta, l'odio, la frustrazione e il desiderio di appartenenza sono antichi quanto l'uomo. Ma qualcosa è cambiato. Oggi un'aggressione è, contemporaneamente, azione e rappresentazione dell'azione; viene preparata pensando al gesto ma anche a come apparire. Possono esserci un pubblico prima ancora che inizi e un modello precedente da imitare. E soprattutto, quando tutto è finito, l'immagine deve continuare a circolare. Il gesto diventa un contenuto per un pubblico che commenta e lo trasforma in meme; lo inserisce dentro una comunità dove qualcuno ne fa un modello. E quanto accaduto dopo rende il quadro ancora più inquietante. La rete non si è limitata a guardare l'aggressione. Ha cominciato a guardare la vittima. Sono stati recuperati i suoi post, le sue opinioni, le sue idee politiche. Il fatto che a intervenire in sua difesa sia stato un ragazzo di origine congolese è diventato materiale per un nuovo racconto. In poche ore la donna aggredita è stata sottoposta a un processo digitale: giudicata, insultata, trasformata da vittima di un'aggressione nella protagonista di una controversia politica. Non importa qui stabilire se quelle opinioni siano giuste o sbagliate. Il punto è un altro: la rete ha costruito la vittima con ciò che aveva a disposizione. È un altro volto della stessa metamorfosi. Non siamo più soltanto ciò che facciamo nel momento presente. Siamo anche tutto ciò che lasciamo di noi nel mondo digitale, pronto a essere recuperato, selezionato e ricomposto quando diventiamo interessanti. L'aggressore voleva un pubblico mentre agiva. La vittima, senza averlo cercato, lo ha trovato. Lui aveva preparato la propria rappresentazione. La rete ha costruito quella di lei. Entrambi, per ragioni opposte, sono diventati contenuto Azione. Immagine. Pubblico. Approvazione. Emulazione. Nuova azione. È un circuito che l'Homo sapiens non aveva mai conosciuto con questa velocità e questa capacità di propagazione. Il problema non può essere liquidato dicendo che Internet è cattivo, che i social sono pericolosi o che i videogiochi rendono violenti. La questione è molto più grande. Dobbiamo capire che essere umano stiamo diventando adattandoci alle macchine che abbiamo costruito. Perché Homo Googlis non è solo l'uomo con uno smartphone, ma l'uomo che ha cominciato a ragionare secondo la logica dello smartphone. Cerca, guarda, imita, pubblica, aspetta approvazione e ricomincia. La vicenda di Roma dovrà essere spiegata dagli investigatori e sarebbe irresponsabile trasformarla oggi in una teoria generale. Ma quel telefono montato su un casco pone una domanda alla quale non serve conoscere il movente per tentare di rispondere. Un ragazzo stava per compiere un gesto terribile. Perché aveva bisogno di un pubblico? Forse è da questa domanda che

dovremmo cominciare a studiare la metamorfosi.

di Gianni Dell'Aiuto Domenica 20 Settembre 2026

Sede legale : Via Costantino Morin, 45 00195 Roma
E-mail: redazione@primanotizia24.it