

# LO SPAZIO DIGITALE: UNA PROSPETTIVA ETEROTOPICA DELLA MEMORIA NELL'ERA DI BYUNG-CHUL HAN

UMBERTO MARZO ed EMMANUELE QUARTA<sup>1</sup>  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BARI ALDO MORO

**Abstract** - The purpose of this paper is to provide elements for theoretical reflection about the space of the digital as a site of memory starting from the Foucauldian concept of heterotopia and in relation to Han's theses about cyberspace. The concept of heterotopia, deeply anchored in the structuralist approach, has exerted an undoubted influence in the social sciences and in the field of so-called memory studies. Heterotopias, which take the form of concretely realized utopias, subvert the traditional process of hierarchization of social space insofar as they are able to juxtapose – within a single real place – other places and spaces which are typically incompatible with each other. This process also takes place in relation to the temporal datum and through a breach of the traditional conception of time: think, by way of example, of cemeteries as a heterotopic – and, indeed, heterochronic – place where the opposite poles of ‘death’ and ‘eternity’ are reunited. Nowadays, the advent of information technologies and the pervasive spread of the digital in our lives have had a deep impact on what were traditionally considered the places of memory. For this reason, it appears necessary to question the space of memory within and in relation to the digital environment. Equally evident appears to be the role played by the French philosopher in the development of Han's thought. Starting with a reconstruction of the concept of heterotopia and its potential application in the digital sphere, this essay proposes a reading of cyberspace as a potential heterotopic place capable of fostering the construction of shared collective memories. Moreover, by breaking down the barriers of space and time, the digital becomes a place where humans can learn information, stories and past events in a manner not dissimilar (or even enhanced) to what other heterotopic places allow, acting in favour of that attribute of memory that Kant, in *Anthropology from a Pragmatic Point of View*, defines as ‘active/productive’, since it is able to make the past voluntarily present.

**Keywords:** memory; heterotopia; heterochronia; dataism; cyberspace.

## Introduzione

Con la diffusione su scala mondiale delle nuove tecnologie della comunicazione, il concetto di memoria collettiva si è trovato a confrontarsi con il cosiddetto *connective turn*: un cocktail inebriante di immediatezza, volume e pervasività del digitale che ha provocato una vera e propria rivoluzione nel rapporto tra uomo e macchina (Hoskins 2017, p. 86). Di conseguenza, l'ecosistema digitale, forma ibridata di piattaforme e ipertesto, è stato spesso oggetto di letture impregnate di un certo pessimismo per quanto riguarda le conseguenze sui processi collettivi di memoria. Il nostro argomento, tuttavia, è che, per mezzo della teoria sui luoghi eterotopici di Foucault, questi potrebbero essere riconsiderati, al contrario, come un ausilio verso lo sviluppo di una memoria collettiva di facile condivisione e accesso, in grado di preservare dall'oblio la molteplicità storica e politico-sociale di individui e di intere culture. A tal fine, in una prima parte verranno delineati gli elementi essenziali del concetto foucaultiano di eterotopia per valutare come e se questo possa essere applicato al fenomeno del digitale e, più precisamente, alla sua declinazione spaziale, ovvero il cyberspazio. Sulla scorta di ciò, la seconda parte del contributo intende riconsiderare le osservazioni di Han a proposito del digitale,

---

<sup>1</sup> La struttura generale e i contenuti dell'articolo sono stati pianificati e discussi insieme da entrambi gli autori. Tuttavia, Emmanuele Quarta ha scritto specificamente il paragrafo *Introduzione* e il paragrafo *1. Eterotopie, cyberspazio, memoria*, mentre Umberto Marzo ha scritto il paragrafo *2. Il digitale oltre Han: una lettura eterotopica della memoria nel cyberspazio* e il paragrafo *Conclusioni*.

riconoscendo loro un importante valore epistemologico nell'ambito della scienza del digitale, ma che andrebbero ricalibrate quando l'oggetto di analisi diviene il digitale nel rapporto tra uomo e memoria.

## **1. Eterotopie, cyberspazio, memoria**

Il concetto di eterotopia è stato inizialmente introdotto da Michel Foucault nella prefazione a *Les Mots et les Choses* (1966, pp. 9-10) e successivamente sviluppato nella conferenza *Des Espaces Autres* tenutasi il 14 marzo 1967 a Parigi. Sin dalla sua prima formulazione, questo neologismo trova una propria dimensione concettuale in un rapporto ibrido – oscillante tra l'opposizione e il parallelismo – con un modello ben più diffuso in ambito filosofico e letterario: ci riferiamo qui all'utopia o, per riprendere la declinazione foucaultiana, 'alle utopie'. Corrispondano queste a delle versioni perfezionate di società esistenti ovvero ad antitesi di tali società, ciò che le utopie configurano sono degli spazi “*fondamentalement, essentiellement irréels*” (Foucault 2004, p. 15). Per eterotopie, al contrario, si intendono quei luoghi reali che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano. In altre parole, se le utopie, designando degli spazi senza luogo, sono inerentemente irreali, le eterotopie rappresentano per Foucault una sorta di utopie effettivamente realizzata e, cioè, spazi in cui queste si inverano.

L'esempio più classico di questo dualismo tra utopie ed eterotopie, dato dallo stesso Foucault, è quello dello specchio. Da un lato, lo specchio è un'utopia, un luogo senza luogo in cui ciascuno si vede nel posto in cui 'non' si trova. D'altro canto, simultaneamente, lo specchio configura un'eterotopia nella misura in cui esso esiste realmente in quanto oggetto 'fisico'; tuttavia, è a partire dallo specchio che “*je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas*” (ibid.). Detto altrimenti: è lo spazio 'virtuale', che ci restituisce la nostra immagine riflessa nello specchio e delimitata dalla cornice dello stesso, a offrirci le coordinate della nostra presenza nel luogo in cui ci troviamo 'fisicamente'. A differenza della natura irreali delle utopie, dunque, gli spazi eterotopici – gli eterotopi – sono 'delimitati' e 'contrassegnati' al fine di differenziare ciò che è interno da ciò che è esterno: come da altri rilevato, del resto, “*on n'entre pas dans une heterotopie par hasard*” (Hert 1999, p. 97).

Nel tentativo di proporre una lettura adeguata del concetto di eterotopia, Foucault identifica sei principi costitutivi di questi 'spazi altri' che, pur brevemente, conviene qui richiamare ai fini della nostra trattazione. I primi due principi possono essere riassunti come segue: 1) le eterotopie sono una “costante di ogni gruppo umano” (Foucault 2004, p. 15), giacché ogni cultura, ogni società produce e ha prodotto delle eterotopie; 2) il funzionamento di un'eterotopia è strettamente legato, in termini sincronici, alla cultura di una determinata società (ivi, p. 16). In altre parole, il funzionamento di ogni eterotopia in seno a ciascuna società può mutare nel corso della storia. Nel terzo principio, Foucault insiste sul potere delle eterotopie di giustapporre in un unico luogo una pluralità di spazi tra loro incompatibili: tale è il caso del teatro, sul cui proscenio si susseguono una serie di luoghi diversi e tra loro estranei (ivi, p. 17). Il quarto principio evidenzia la connessione tra eterotopie e suddivisione del tempo: esse operano attraverso un meccanismo che egli definisce, per analogia, 'eterocronie' (ibid.). Che si tratti dell'abolizione del tempo (come nel caso delle fiere di paese) o della sua dilatazione all'infinito (si pensi, a tale titolo, ai cimiteri), il rapporto col dato temporale risulta un elemento cruciale nella definizione degli eterotopi. Il quinto principio definisce le eterotopie come spazi soggetti, al contempo, a un sistema di apertura e di chiusura: come sottolineavamo poc'anzi, del resto, l'accesso a un'eterotopia non è mai frutto del caso; al contrario, vi si accede per costrizione (come nelle caserme o nelle prigioni) o su base volontaria, ma solo dopo essersi sottoposti a una serie di riti o dopo aver compiuto una serie di azioni preliminari (ivi, p. 18). Il sesto e ultimo principio dell'eterotopia sottolinea gli effetti che essa produce sugli altri spazi reali. Tali effetti si esplicano secondo due poli antitetici: da un lato, l'eterotopia può creare uno 'spazio d'illusione' che renda

ancora più illusori gli spazi reali, dall'altro lato, questa può definire uno 'spazio di compensazione', ossia "*un autre espace réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon*" (ivi, pp. 18-19).

Già in apertura della sua conferenza parigina, Foucault mette l'accento su una differenza cruciale tra il secolo XIX e XX. Se l'ossessione dell'Ottocento, afferma Foucault, è stata la 'storia', con quel suo processo di accumulazione del passato che sembra rispondere al secondo principio della termodinamica, la preoccupazione principale del secolo successivo ha come epicentro lo 'spazio'. In quanto epoca della simultaneità e della giustapposizione, del vicino e del distante, il XX secolo è, nella lettura offerta da Foucault, una fase storica in cui il mondo "*s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps, que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau*" (Foucault 2004, p. 12). Alla luce dell'accelerarsi dei processi globalizzanti e della diffusione ormai capillare della cosiddetta *Information Technology*, appare dunque quasi inevitabile interrogarsi circa la natura dell'ossessione della nostra epoca e, per estensione, a proposito del valore epistemologico del concetto foucaultiano di eterotopia nell'epoca del digitale e della sua declinazione 'geografica', ossia il cyberspazio.

In virtù della profonda influenza che il neologismo foucaultiano ha esercitato su diversi ambiti delle scienze umane, non sorprende che in molti abbiano provato a elaborare una risposta a tale quesito. Ed è precisamente a fronte dell'ampia diffusione ormai raggiunta dal concetto che alcuni studiosi, riferendosi al cyberspazio, hanno teorizzato l'eterotopia come strumento analitico utile nello studio di questo nuovo spazio sociale (Young 1998). Altri, in maniera più generale, ne hanno evidenziato criticamente l'impronta fortemente strutturalista e totalizzante, suggerendone l'abbandono *tout-court* o, quantomeno, una certa cautela all'ora di utilizzarlo (Saldanha 2008, p. 2093). Parimenti e in via preliminare, occorre evidenziare la natura problematica del concetto stesso di 'cyberspazio', giacché, come sovente accade a quei termini che godono di ampissima popolarità nell'uso pubblico e mediatico, appare difficile circoscriverne l'esatto significato. Tuttavia, tale difficoltà nello stabilire con precisione a cosa ci riferiamo quando parliamo di cyberspazio può essere interpretata non come un limite, bensì come il riflesso della sua inerente complessità. Il cyberspazio, del resto, si configura come un ambiente liminare, situato alla frontiera tra il fisico e il virtuale, in cui l'immagine dematerializzata del *cloud* si coniuga con l'infrastruttura fisica – i server, ad esempio – in cui i dati vengono immagazzinati.

Del complesso rapporto che intercorre tra i due poli di spazio e tempo, di materialità e immaterialità, testimoniano, a titolo esemplificativo, i sistemi informativi geografici online (i cosiddetti WebGIS). Alcuni applicativi, come nel caso della funzione *Street View* di Google Maps, offrono all'utente la possibilità di esplorare varie città del mondo a livello del terreno, come, cioè, se questi si trovasse fisicamente a passeggiare in una determinata località: in un paio di clic, è possibile spostarsi dalla 5th Avenue di New York alla Piazza Rossa di Mosca. Tuttavia, le immagini a 360° con cui il nostro *flâneur* virtuale è trovato a confrontarsi, pur suscitando inevitabilmente in egli un certo grado di immedesimazione, sono pur sempre istantanee di un tempo già trascorso. In maniera paradossale, dunque, potremmo affermare come dietro la finzione del 'qui e ora' si nasconda l'esperienza virtuale del 'lì e allora', in una giustapposizione di luoghi e tempi tra loro distanti che ricalca la metafora dello specchio. Ampliando la nostra prospettiva, viene da chiedersi quale spazio la memoria occupi nell'ecosistema digitale, poiché quegli stessi meccanismi di immediatezza e di flusso fanno sì che "*social networking, messaging, and all of life's uploading together casts a continuous, accumulating, paradoxically real-time and dormant memory*" (Hoskins 2017, p. 88). A titolo di esempio rispetto a quanto appena detto, si pensi ai social network e, più in particolare modo, all'architettura di *Facebook* e al passaggio dal 'muro' alla cosiddetta '*timeline*' nell'organizzazione dei contenuti pubblicati dal singolo utente, che vengono oggi presentati in ordine cronologico. Ne risulta, in definitiva, una autonarrazione della vita digitale del singolo utente potenzialmente accessibile a tutta la sua rete di amici e che, di fatto, può persino sopravvivere all'esaurirsi della vita terrena dell'utente. In altre parole, "*[I]ike a cemetery, Facebook houses eternity, but here the dead wander among the living*" (Rymarczuk & Derksen 2014, p.4).

## 2. Il digitale oltre Han: una lettura eterotopica della memoria nel cyberspazio

Il filosofo Byung-Chul Han si è ispirato molto al lavoro di Michel Foucault, sviluppandone le idee e applicandole ai contesti contemporanei al fine di fornire una prospettiva critica della società e della cultura del nostro tempo. In alcuni casi, il debito nei confronti di Foucault è reso evidente dallo stesso Han. Già a partire da *Was ist Macht* (2005) egli analizza il concetto di potere riconsiderando la società disciplinare foucaultiana come punto di partenza e fase immediatamente antecedente all'attuale società di prestazione, che vede ormai il tramonto della 'biopolitica' in favore della 'psicopolitica'. Fatta propria la teoria benthamiana come *illo tempore* fece anche Foucault, Han la utilizza per presentare il cyberspazio come un 'panottico digitale' in cui "la libertà e la comunicazione illimitate si rovesciano in controllo e sorveglianza totali" (Han 2016, p. 17). Tuttavia, esistono elementi della filosofia foucaultiana che trascendono le riflessioni sulla tecnologia del potere e sulla società della sorveglianza. Tra questi, la teoria dei luoghi eterotopici non solo merita approfondimenti in prospettiva di attualizzazione del tema, ma può fornire una lettura del fenomeno digitale in chiave meno catastrofica e più funzionale ed eterodossa.

Nella prefazione a *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale* (2021), Han prende emblematicamente le fila del discorso dal romanzo di Yōko Ogawa, *L'isola dei senza memoria*, in cui l'autrice racconta di un luogo immaginario nel quale le cose "aromatiche, fruscianti, splendidi, meravigliose" (*ivi*, p. 3) scompaiono, dove gli individui vivono in un eterno stato di perdita e oblio e dove è vietato ricercare i ricordi, pena l'arresto a opera della polizia della memoria. Difatti, l'interpretazione data da Han della società digitalizzata presenta forti caratteri distopici – tanto da essersi egli stesso guadagnato l'appellativo di "filosofo pop apocalittico" (Silvano 2023) – in quanto "ci troviamo nel periodo di passaggio dall'era delle cose all'era delle non-cose" (Han 2021, p. 6). È proprio la natura 'cosale' dell'essere umano, il suo rapporto con le cose, è l'ingrediente, secondo Han, che permette il manifestarsi dell'elemento narrativo dell'esperienza umana, ciò che trasforma la vita in racconto.

Tuttavia, nella società odierna, sostiene Han, il racconto è ormai inesistente, fagocitato dal cyberspazio, che lascia in vita solo le informazioni, le quali sono distanti da qualsiasi forma narrativa e unicamente computabili. Il *social network* rappresenta l'altare per antonomasia dove quotidianamente ha luogo questo sacrificio per mezzo del quale amicizie, relazioni, reazioni, incontri/scontri perdono ogni trama, cosicché la parola (il *logos*) si trasforma in numero, ovvero in 'dato':

il digitale assolutizza il numerare e il contare. Anche gli amici su Facebook vengono soprattutto *contati*; ma l'amicizia è un racconto. L'era digitale totalizza l'additivo, il contare e il contabile. Persino le simpatie vengono contate sotto forma del "mi piace". Il narrativo perde notevolmente di significato: oggi tutto viene trasformato in qualcosa di contabile, per poter essere tradotto nel linguaggio della prestazione e dell'efficienza. (Han 2015, *e-book*)

Tale assunto, che sta alla base di quella che Han (2016) identifica come una nuova filosofia post-illuminista che prende il nome di 'dataismo', pone l'accento sul fatto che "la memoria umana è una narrazione" (*ivi*, p. 79), la cui trama è tessuta secondo un articolato "processo dinamico, vivente, nel quale interferiscono e si influenzano diversi piani temporali" (*ivi*, p. 80), mentre, nello spazio virtuale, "non esiste il passato, che resterebbe uguale e che si potrebbe recuperare nella medesima forma. La memoria digitale consiste di punti-di-presente indifferenziati, per così dire *morti viventi*" (*ibid.*).

L'analisi offerta da Han, che senza dubbio meriterebbe ulteriori approfondimenti e riflessioni, propone elementi di importante valore epistemologico nell'ambito della scienza del digitale. Tuttavia, l'inflessibile ostracismo del fattore narrativo dalla sfera digitale e l'assunto categorico secondo il

quale l'individuo digitalizzato sia fundamentalmente condannato a un eterno presente amnesico presenta delle criticità<sup>2</sup>.

In primo luogo, tale spiegazione sembra figlia di una tradizione che ci vede abituati a immaginare noi stessi come un punto sopra una linea. Ciò che viene prima del punto è il nostro passato, lì dov'è il punto il nostro presente, e quello spazio della linea al di là del punto, tendente verso l'infinito, corrisponderebbe al nostro futuro. Il digitale, quella "tecnologia sconosciuta ma evocativa, potente, in grado di rimescolare tempo e spazio" (Di Chio 2022, p. 9) sovverte tale schema, avvicinandosi piuttosto ai principi di luogo eterotopico ed eterocronico foucaultiano.

La rete di contatti all'interno di *social network* quali Facebook o Instagram è una perfetta esemplificazione di eterotopia/eterocronia rappresentante uno spazio aperto e chiuso allo stesso tempo – potenzialmente accessibile a tutti a condizione che, come si è ricordato nel paragrafo precedente, si compiano taluni gesti o si posseggano determinati permessi – unitamente alla capacità di giustapporre diversi spazi (e tempi) teoricamente incompatibili l'uno con l'altro, con tutta la componente emotiva che questo può comportare per il soggetto. Non è più possibile assurgere all'imperativo folcloristico 'lontano dagli occhi, lontano dal cuore' in quanto individui appartenenti al nostro passato possono raggiungerci in qualsiasi momento, riportando alla memoria ricordi ed esperienze e riattivando emozioni prima assopite. Così come l'eterotopia può creare esperienze spaziali e temporali uniche, in cui la memoria si mescola con il presente, così il digitale può edificare un ponte tra il presente e il passato. L'elemento "additivo" che, secondo Han, nel cyberspazio sostituisce il narrativo corrisponde a un accumulo di informazioni, di dati, che tuttavia il nostro cervello non può fare a meno di rielaborare attribuendovi soggettivamente valore di significato e significante. Nell'universo digitale non vi è alcuna linea sulla quale collocarci. Al suo posto, si trovano ora delle finestre (*Windows*) alle quali è possibile affacciarsi per vedere ciò che è stato, apprendere quanto è ignoto, rivivere il passato in maniera non dissimile a quanto accade in quelle eterotopie del tempo che si accumulano all'infinito: i musei, le biblioteche, per esempio (Foucault 2004, p. 17), rendendo improbabile (o, quantomeno, catastrofico) l'assunto che ci vuole costantemente impegnati a salvare "quantità immani di dati senza mai far risuonare i *ricordi*" (Han 2021, p. 13). Al contrario, è possibile affermare che le piattaforme digitali, nel consentire agli individui di condividere le proprie storie personali, ricordi ed esperienze, permettono altresì la creazione di una memoria collettiva condivisa, di preservare le voci e le testimonianze di chi, diversamente, verrebbe dimenticato, ampliando così la pluralità delle prospettive storiche, sociali e culturali.

Un altro aspetto che merita particolare attenzione è quello della 'profondità'. Per Han, "l'intelligenza macchinica non raggiunge quell'oscura profondità sorgiva ed enigmatica. Le informazioni e i dati non recano alcuna profondità" (*ivi*, p. 56). La quantità e la densità delle informazioni recepite non implicherebbero l'esistenza di una dimensione profonda, in quanto generano un groviglio caotico che l'uomo, per sua natura, non è in grado di gestire in quanto «il riempimento oculare costante ha prodotto uno spegnimento della capacità di visione» (Strazzeri 2016, p. 10) che genera a propria volta «una cortocircuitazione dell'intero organismo, il quale si espone in misura ancora maggiore al rischio della dipendenza esterna degli impulsi (*ivi*, p. 14). Tuttavia, adottare una lettura che vede nel fenomeno digitale una nuova tipologia di luogo eterotopico, permette altresì di riconoscergli la peculiarità di 'spazio dell'estensione', dove ogni concetto è facilmente collegabile all'altro, in un moto immersivo potenzialmente difficile, ma non impossibile, da 'governare' (κυβερνάω – *kubernáo*, in greco antico, significa letteralmente 'reggere il timone'). In quest'ottica, termini come *deep web* e *dark web* appaiono tutt'altro che casuali. Occorrono dunque degli appigli per non perdersi. L'ipertesto, in questo senso, rappresenta la risposta alla necessità di un nesso (il *link*) che ci consenta di viaggiare virtualmente da un luogo e un tempo all'altro, di sondare la profondità temporale e contestuale di quanto si ricerca seguendo un percorso di tipo concettuale (Kolb 1994), similmente a quanto promesso da diverse strategie di mnemotecnica operanti per associazioni e nessi concettuali. In un testo ipertestuale i contesti sono collegati attraverso il *link*,

<sup>2</sup> Per approfondimenti sul tema della *digital amnesia*, altresì detta "Google effect", cfr. anche Sparrow *et al.* 2011.

consentendoci di seguire veri e propri percorsi concettuali. Ciò implica la possibilità di approfondire un argomento cliccando su *link* correlati e di tornare indietro per recuperarne il contesto in qualsiasi momento: “one can move with equal facility between, say, the opening section of Paradise Lost and a passage in Book 12 thousands of lines “away,” and between that opening section and a particular anterior French text or modern scholarly comment” (Landow 1992, p. 62). Questa flessibilità risulta fondamentale per sondare la profondità temporale e contestuale delle informazioni. Ad esempio, mentre leggiamo un articolo su un evento storico, un *link* può portarci a documenti d'archivio contemporanei, consentendoci di esplorare la prospettiva dell'epoca, così come una pagina web può condurci da un articolo sul Rinascimento italiano a un'altra pagina che tratta dell'arte contemporanea.

Così facendo, il *cyberspace* risulta un utile strumento in grado di agire su quell'attributo che Kant, nell'*Antropologia dal punto di vista pragmatico* (2013), definisce 'attivo/produttivo', poiché in grado di rendere il passato volontariamente presente e, pur non potendo sostituire completamente l'esperienza reale e tangibile della memoria, sfruttando appieno le potenzialità eterotopiche ed eterocroniche del cyberspazio, è possibile promuovere una società in cui la memoria è valorizzata, condivisa e tramandata alle future generazioni.

## **Conclusioni**

La riflessione sull'interazione tra lo spazio digitale, la memoria collettiva e il concetto di eterotopia di Michel Foucault offre importanti prospettive per comprendere il fenomeno del cyberspazio e le sue implicazioni nella società contemporanea.

Foucault ha introdotto il concetto di eterotopia per descrivere luoghi reali che si differenziano dalla realtà circostante in quanto sono in grado di ospitare spazi e tempi diversi e spesso incompatibili all'interno dello stesso ambiente. Questi luoghi sfidano la concezione tradizionale di spazio e tempo, e possono creare esperienze uniche che mescolano il passato con il presente. Questo concetto può essere applicato al digitale, che funziona come un'eterotopia in cui le persone possono connettersi a luoghi e tempi diversi attraverso la rete. I social network, ad esempio, consentono alle persone di giustapporre le loro vite passate e presenti, creando una sorta di memoria collettiva digitale condivisa.

D'altra parte, Byung-Chul Han ha esplorato il lato oscuro del cyberspazio, sottolineando come la sua enfasi sulla quantità di dati e informazioni abbia portato a un'apparente perdita di profondità narrativa e di senso di narrazione nella nostra esperienza digitale. Tuttavia, questa visione potrebbe essere reinterpretata considerando il cyberspazio come uno spazio eterotopico che offre la possibilità di collegare luoghi e tempi diversi. Il concetto di *link* nei testi ipertestuali rappresenta un modo per navigare attraverso questo spazio, creando connessioni significative tra informazioni apparentemente separate.

Inoltre, il cyberspazio può agire come un amplificatore della memoria umana, consentendo alle persone di conservare e condividere storie personali, esperienze e testimonianze in modo che non verrebbero altrimenti dimenticate. Ciò contribuisce a preservare la diversità delle prospettive storiche, sociali e culturali, creando una memoria collettiva digitale che va oltre la mera accumulazione di dati temuta da Han. A tal proposito, la lettura del cyberspazio come un'eterotopia digitale offre una prospettiva più sfumata e ottimistica rispetto alle critiche di Han. Questo spazio virtuale può essere visto come un ambiente ricco di possibilità per la condivisione, la connessione e la preservazione della memoria collettiva, se adeguatamente impiegato e interpretato attraverso il prisma della teoria delle eterotopie di Foucault.

### **Bionota:**

Umberto Marzo è dottorando di ricerca presso l'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. I suoi principali interessi di ricerca si collocano nel campo della filosofia politica, con particolare attenzione

allo studio della relazione tra potere, cyberspazio e sicurezza. Tra le sue ultime pubblicazioni si ricordano “Cyber security e spazi di sovranità. Implicazioni geografico-politiche e globalizzazione digitale” (con Giuseppe Cascione), *Iconocrazia*, 19, 2021; e “The Return of *Gewalt*: Mirroring the Twentieth Century in Contemporary Times”, *Soft Power*, 19 (10,1), 2023.

Emmanuele Quarta è dottore di ricerca in Scienze delle Relazioni Umane e assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Politiche dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. È membro del Comitato di redazione della rivista scientifica "Iconocrazia" (Area 14). I suoi principali interessi di ricerca riguardano lo studio del rapporto tra spazio e potere e il ruolo della tecnologia nei processi politici.

**Recapito degli autori:**

umberto.marzo@uniba.it

emmanuele.quarta@uniba.it

**Riferimenti bibliografici:**

- Di Chio S. 2022, *Asimmetria digitale. Il piano inclinato dell'innovazione tecnologica*, Meltemi editore, Milano.
- Foucault M. 1966, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris.
- Foucault M. 2004, “Des espaces autres”, in *Empan* 54, pp. 12-19.  
<https://doi.org/10.3917/empa.054.0012>
- Gross N. 2020, “Sur les hétérotopies de Michel Foucault”, in *Le foucauldien* 6 [1], pp. 1-40. DOI:  
<https://doi.org/10.16995/lefou.72>
- Han B. 2005, *Was ist Macht*, Reclams Universal-Bibliothek, Ditzingen.
- Han B. 2015, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma [e-book].
- Han B. 2016, *Psicopolitica*, Nottetempo, Milano.
- Han B. 2021, *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Einaudi, Torino.
- Hert P. 1999, “Internet comme dispositif hétérotopique”, in *Hermès* 3, pp. 93-107.  
<https://doi.org/10.4267/2042/14977>
- Hoskins A. 2017, *Memory of the Multitude: The End of Collective Memory*, in Hoskins A. (ed.), *Digital Memory Studies: Media Past in Transition*, Routledge, New York, pp. 85-109.
- Kant I. 2013, *Critica della ragion pratica*, UTET, Torino [e-book].
- Kolb D. 1994, *Socrates in the Labyrinth*, in G. P. Landow (a cura di), *Hyper/Text/Theory*, The Johns Hopkins Press, Londra, pp. 323-342.
- Landow G. P. 1992, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Rymarczuk R. 2015, “The heterotopia of Facebook”, in *Philosophy Now* 107, pp. 6-7.
- Rymarczuk R. & Derksen M. 2014, “Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia”, in *First Monday*.
- Saldanha A. 2008, “Heterotopia and structuralism”, in *Environment and planning A* 40 [9], pp. 2080-2096. <https://doi.org/10.1068/a393336>.
- Silvano G. 2023, *Il successo italiano di Byung-chul Han, il filosofo pop apocalittico e integrato*.  
<https://www.rivistastudio.com/byung-chul-han/> (24.04.2023).
- Sparrow B., Liu J. e Wegner D. M. 2011, “Google Effect on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips”, in *Science* 333 (6043), pp. 776-778
- Strazzeri I. 2016, “Da “Eros e civiltà” a “Eros in agonia”. Teoria critica del selfie”, in *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* 49.
- Young S. 1998, “Of Cyber Spaces: The Internet & Heterotopias”, in *M/C Journal* 1 [4].  
<https://doi.org/10.5204/mcj.1720>.