



The handYcapped all'Internet Festival 2025: innovazione digitale e inclusione sociale nel primo videogioco con protagonisti in sedia a rotelle

Il progetto di Silvio Binca unisce tecnologia, impatto sociale e raccolta fondi per la ricerca scientifica, invitando privati, enti e imprese a sostenerlo

La collaborazione con Internet Festival nasce dal desiderio condiviso di **promuovere l'innovazione come strumento di inclusione sociale**. The handYcapped, che unisce creatività, tecnologia e impatto sociale, si sposa perfettamente con la visione del Festival: raccontare come **il digitale possa abbattere barriere e generare nuove opportunità** per tutti, senza eccezioni.

The handYcapped, infatti, sarà il primo videogioco al mondo con protagonisti in sedia a rotelle. La storia di **Silvio Binca racconta la sfida alla narrazione pietistica della disabilità e un progetto che unisce intrattenimento, inclusione e raccolta fondi per la ricerca scientifica**.

Il gioco The handYcapped vuole diventare, senza grandi produzioni alle spalle, il primo videogame in cui i protagonisti sono in sedia a rotelle. E non come comparse secondarie o simboli da proteggere ma come **eroi dell'azione**. Corrono, saltano, sfidano ostacoli e vincono e lo fanno su quattro ruote, con energia, ironia e una **grande voglia di cambiare lo sguardo del mondo sulla disabilità**.

A immaginare questo gioco è stato Silvio Binca, giovane creativo lucchese di 25 anni affetto da desminopatia, **una malattia genetica rara che colpisce i muscoli**. Da anni convive con una condizione fisica che lo costringe alla sedia a rotelle, ma non ha mai smesso di sognare e inventare.

Appassionato di tecnologia e videogiochi e fondatore dell'[Associazione The handYcapped](#) – **con cui sensibilizza sul tema della disabilità e raccoglie fondi per la ricerca** – un giorno si è chiesto perché nessun gioco simile a Subway Surfers o Mario Kart avesse mai previsto la presenza di personaggi con disabilità. Una domanda semplice, che racchiude però un intero problema culturale: l'assenza sistematica di rappresentazione.

“Volevo raccontare la disabilità in modo diverso, senza pietismo né drammi, ma con leggerezza e normalità – spiega Silvio Binca – Per questo la collaborazione con Internet Festival per me è speciale: vogliamo mostrare insieme che la tecnologia può abbattere barriere culturali e sociali. Se un personaggio in sedia a rotelle può essere il protagonista di un videogioco bello, veloce e divertente, allora cambia tutto: non sei più ‘quello sfortunato’, ma ‘quello che corre, salta, vince, gioca’, anche se lo fai su quattro ruote”.



L'intuizione è stata immediata: se bambini e ragazzi potessero giocare con personaggi che usano una carrozzina e vivono avventure emozionanti, allora qualcosa potrebbe cambiare. Non come un limite, ma come una caratteristica tra le tante. Non come un'eccezione, ma come parte naturale della vita di molte persone.

Il progetto **nasce per educare divertendo, usando il potere immersivo del gioco per cambiare la percezione sociale della disabilità, soprattutto agli occhi dei più giovani.** *“Nei videogiochi si vedono spesso solo modelli perfetti. La disabilità resta delicata, difficile da rappresentare e spesso evitata – continua Silvio – ma grazie anche al sostegno di Internet Festival vogliamo rompere questo schema e dimostrare che tutti hanno diritto di vedersi in un personaggio, anche chi vive una disabilità”.*

Oltre all'aspetto culturale, The handYcapped ha lanciato una campagna [GoFundMe](#) per finanziare lo sviluppo del videogioco. L'obiettivo non è solo realizzare un titolo inclusivo e innovativo, ma usarlo come strumento di sensibilizzazione sulla desminopatia e, attraverso le sue future entrate, contribuire a generare fondi da destinare alla ricerca scientifica su questa malattia rara. Il progetto è portato avanti da un piccolo team e cerca nuove energie e competenze - dal game design al marketing - per crescere e lasciare un segno.

Privati, enti pubblici e imprese possono sostenere The handYcapped con donazioni, 5x1000, supporto tecnico o collaborazioni creative. Scegliere di partecipare significa contribuire a una nuova narrazione della disabilità: **più coraggiosa, autentica e inclusiva.**