

Soggetto: Ragazzi con buone idee. Le imprese di quattro under 30.
Intervista a Paco Simone.

ragazzi con buone idee

Le imprese di quattro under 30

Giovani ideali

Ricordate i bamboccioni? Questi baby imprenditori sono il contrario. Hanno avuto un'intuizione e l'hanno portata avanti fino a farla diventare un buon affare. Lavorando. Sodo. Hanno cominciato sui banchi di scuola. Progettano social network, creano ambienti multimediali per l'Expo, cercano di rivoluzionare la telefonia o sono l'avanguardia tecnologica delle energie rinnovabili. Italiani. Che combattono con burocrazia, politica miope, finanziatori rapaci. I coetanei guardano al futuro come a un punto di domanda.

Loro trovano una strada

interviste di Gianemilio Mazzoleni
foto di Guido Clerici e Alberto Conti per *Style*

ARPANet - Ufficio Stampa

STRATEGIE DIGITALI, TECNOLOGIE, COMUNICAZIONE PER LA CULTURA
via Sant'Orsola, 5 - 20123 MILANO - tel. +39.02.670.06.34 - fax +39.02.66.98.63.42 - www.ARPANet.it

Soggetto: Ragazzi con buone idee. Le imprese di quattro under 30.
Intervista a Paco Simone.

ragazzi con buone idee

PACO SIMONE

Se Milano ha vinto l'Expo è anche, un po', merito suo. Il plastico metavisuale della città che si è inventato, dove i nuovi progetti si alzano dallo schermo tridimensionali come ologrammi colorati, ha affascinato i commissari. **Trent'anni**, Simone ha fondato Arpanet al liceo e sono oltre dieci anni che lavora alla sua società editoriale «in una ricerca continua per trasferire l'innovazione tecnologica in ambito culturale e viceversa». Con l'aiuto del computer, sette collaboratori e due stagisti, crea mondi virtuali per musei e istituzioni culturali, ma pubblica anche libri di autori perlopiù evergreen (60 sinora). Con un originale sistema di selezione di argomenti e testi che parte dalla lettura e critica di stralci del romanzo fatte dai lettori del sito di Arpanet. Un successo. «Quest'anno abbiamo passato la barriera di un milione di euro di fatturato». **Cosa vi rende diversi dalle altre società di comunicazione hi-tech?** Non ci limitiamo a usare effetti speciali per promuovere un prodotto. Noi veicoliamo contenuti culturali con la tecnologia necessaria. E cerchiamo di far incontrare il mondo della letteratura giovane con la realtà virtuale. Mi ispiro a Google, che ha basato il successo non tanto sul profitto ma sul servizio alla comunità. **Un progetto difficile: come ha fatto a finanziarsi?** È stata durissima. A 19 anni mi sono fatto consigliare da un amico imprenditore. Ho sempre cercato di rimanere libero dagli investitori. In Italia non siamo come negli Usa dove i venture capitalist si fidano, qui c'è sempre un rapporto di sudditanza. Mi sono auto finanziato con il lavoro. **Lei collabora con le istituzioni, è difficile avvicinarli alla multimedialità?** È un'impresa, sono sempre due passi indietro allo sviluppo, non solo tecnico ma anche di fruizione. Ad esempio non riescono ancora a capire le possibilità promozionali dei social network che in tutto il mondo è data per scontata. **I giovani italiani sono bamboccioni?** Penso che non ci sia passione. Per assumere due stagisti ho visto 40 persone; la maggioranza si presentava senza avere idea di cosa facessimo. Voleva un lavoro cool.

