PROTOTIPO DE AGENDA DE INNOVACIÓN PARA EL SECTOR DEL LIBRO

Fundación Germán Sánchez Ruipérez

READMAGINE ES UN PROYECTO PARA LA INNOVACIÓN

DE LA MIRADA SOBRE LA LECTURA, LOS LIBROS Y LAS BIBLIOTECAS,

CREADO POR LA FUNDACIÓN GERMÁN SÁNCHEZ RUIPÉREZ EN 2005.

SE DESARROLLA ANUALMENTE EN CASA DEL LECTOR (MADRID) DESDE 2015.

MÁS INFORMACIÓN EN:

HTTPS://RENODO.ORG

HTTPS://READMAGINE.ORG

PROYECTO DE LA

Fundación Germán Sánchez Ruipérez

CON LA AYUDA DEL

GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

1.
SIGNIFICADO Y CONTEXTO DE ESTE TRABAJO

La referencia al prototipo de agenda de innovación del sector del libro alude a un esquema experimental para la actualización de la agenda de objetivos y prioridades estratégicas en la innovación del sector del libro.

Este prototipo el resultado de dos operaciones o trabajos concretos y de un bagaje de múltiples profesionales del sector del libro.

La primera de las operaciones fue la sesión de trabajo que se llevó a cabo en el marco de *Readmagine*, más concretamente en la jornada denominada "Aprender a trabajar en la frontera" que reunió a alguno de los nuevos líderes del panorama internacional de la edición, distribución y comercialización de libros. La gran mayoría de estos participantes son europeos y trabajan de forma preponderante en los territorios más digitales y abiertos a la innovación en esta industria. Este grupo de trabajo estaba formado también por algunos profesionales de otros continentes y de otras industrias de contenidos creativos.

El concepto de "frontera" bajo el que se desarrolló este encuentro tiene un doble sentido:

» Ámbitos no maduros, de desarrollo muy incipiente y que aún no se asentado como una práctica extendida en la industria. Es el territorio del desarrollo y la innovación: D+(i).
» Espacios no exclusivos de la industria del libro, sino, como mínimo, con intersecciones con otras industrias.

La segunda operación ha consistido en el análisis de los resultados de la fase anterior desarrollado por parte del equipo de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez (FGSR) y su contraste con las fuentes documentales y con trabajos precedentes, entre los cuales destaca, de forma señalada, el Manifiesto por la Innovación del Sector Cultural y Creativo en Europa (en adelante, MANIFIESTO). Una de las entidades impulsoras en 2018 fue la propia FGSR.

Cuando la FGSR hace referencia al concepto de la "agenda de innovación" del sector del libro, quiere incidir sobre el conjunto de objetivos estratégicos en el terreno de la innovación y la transformación de procesos y estructuras para superar los desafíos que se derivan del nuevo contexto de plataformas digitales y los medios para conseguir el éxito durante los próximos años.

Así pues, el motivo que suscitó la conveniencia de este proceso estaba vinculado a la aparición de nuevos actores -las plataformas- que están poniendo en riesgo la supervivencia de un esquema de industria cultural en Europa, la maduración de una transformación digital de la sociedad y la aparición de formas completamente nuevas de consumo y prácticas culturales.

Perspectiva del sector del libro para el desarrollo del Manifiesto por la Innovación del Sector Cultural en Europa.

2.
SOBRE LOS MODELOS PARA UN PROTOTIPO

El prototipo tiene como punto de partida los resultados de una sesión en Readmagine en la que se organizaron tres grupos de trabajo paralelos. Estos grupos tenían exactamente el mismo cometido: generar un modelo de innovación del sector del libro.

2.1 MÉTODO DE TRABAJO

Para la construcción del modelo cada uno de los tres equipos disponía de tres tipos de elementos constructivos:

» Destrezas
» Tecnología
» Alianzas

Para el desarrollo de la sesión de trabajo creativo se entregó a cada equipo un conjunto de piezas (piezas materiales o físicas) con diversos colores y formas. La idea de la FGSR fue que era útil dotar de diversos límites o constricciones a la dinámica para impulsar la orientación hacia el producto final y estimular la creatividad a través del establecimiento de unas reglas de juego.

Cada forma tenía un **significado**

CÍRCULO
Destrezas o competencias

CUADRADO
Alianzas externas a nuestro sector

HEXÁGONO
Herramientas tecnológicas

TRIÁNGULO
Elemento de conexión

Siguiendo la invitación de la FGSR, los equipos de trabajo analizaron el tipo de destrezas que son necesarias para potenciar las capacidades para generar nuevas oportunidades para el sector cultural. En los debates se habló tanto de las competencias de las que se carecía o era necesario mejorar, como de las que eran fortalezas del sector cultural o de la industria del libro en particular. Para la generación de los modelos lo relevante es que los círculos recogían las palabras que indican aquellas competencias que eran activos necesarios -se disponga de ella o no en el sector cultural y creativo- para construir un prototipo de agenda de innovación.

Los hexágonos funcionaban del mismo modo, porque se trata de tecnologías o, más concretamente, de herramientas tecnológicas que son elementos integrantes de la idea de una agenda para la innovación del sector cultural y creativo (SCC).

Del análisis de la FGSR se percibe que en el caso de los cuadrados -las alianzas- es en el que habrá que hacerse un mayor grado de esfuerzo para mejorar la definición de los objetivos de este sector. En los debates no se apreció el grado de especialización y de profundidad que se daba en las otras dos dimensiones.

En las primeras fases del trabajo/juego se otorgaba un carácter relevante al color de cada pieza, que implicaba una nueva serie de constricciones para estimular el razonamiento complejo de cada uno de los tres equipos. Por ejemplo, en la primera etapa no se podían vincular piezas de un mismo color. En las etapas ulteriores era esencial que no se juntaran o acoplasen dos piezas de la misma forma; esto quiere decir que en los prototipos no era posible yuxtaponer, por ejemplo, dos destrezas entre sí.

En cada una de estas piezas se debía escribir una palabra que equivaliera a un elemento integrante de cada modelo o prototipo.

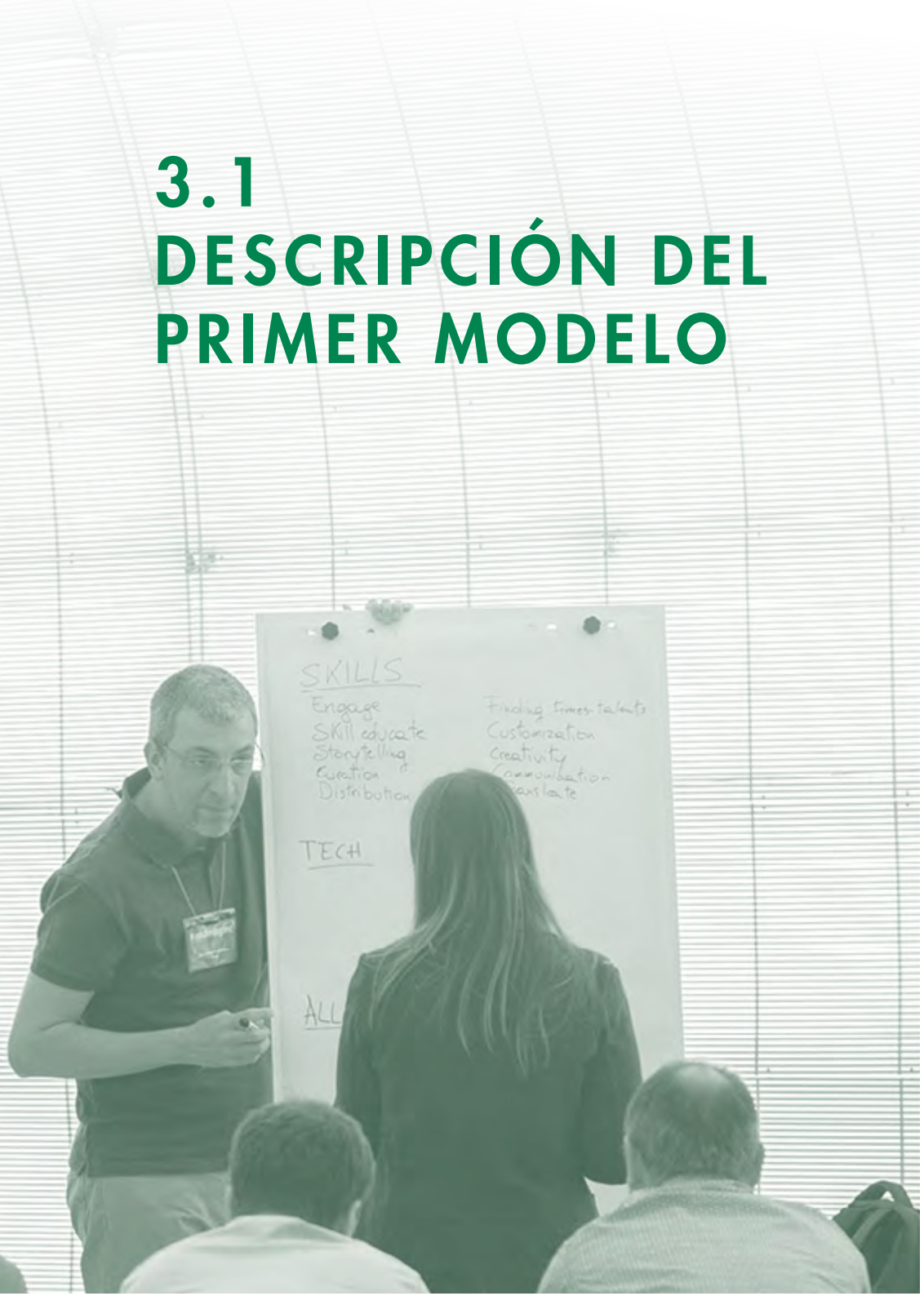
3.
¿QUÉ SENTIDO TIENEN LOS TRES MODELOS?

Estos tres modelos son el reflejo gráfico o, mejor dicho, la plasmación en tres dimensiones de un sistema racional de articulación de ideas en torno a las competencias que tiene o deben explotarse o fortalecerse por parte del sector del libro, las tecnologías que se utilizarían para escalar o hacer posible la innovación y las alianzas o asociaciones con sectores u organizaciones ajenas al "silo" (en la terminología que el MANIFIESTO adopta para referirse a otras industrias creativas) que se proponen para potenciar las capacidad europea de respuesta.

PRESENTACIÓN DE LOS MODELOS

La estructura del trabajo es triangular en el sentido de que se construyeron tres modelos (las propuestas de tres equipos) sobre tres órdenes de variables (destrezas, tecnología y alianzas).

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PRIMER MODELO



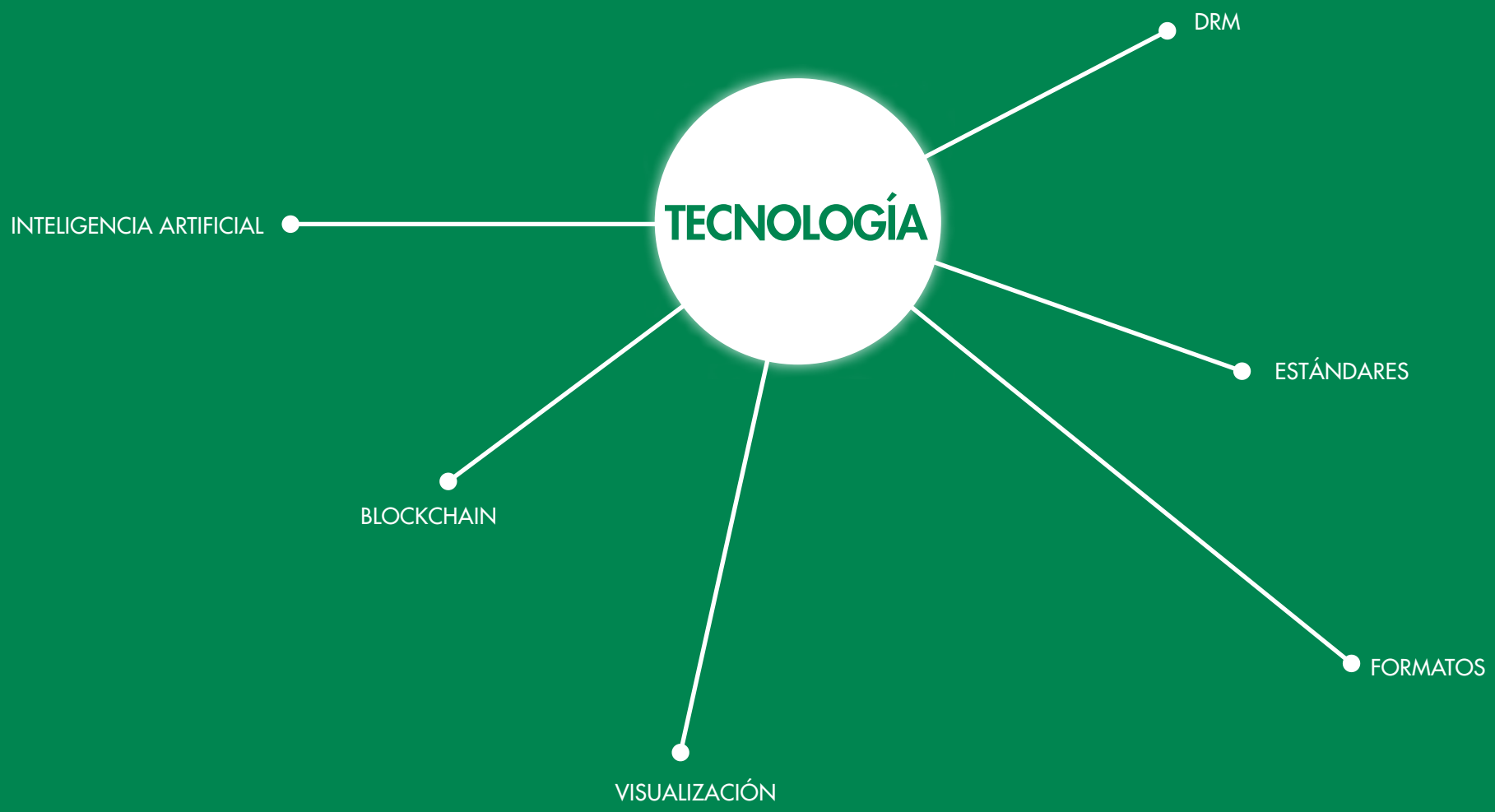
El primer modelo se caracteriza por situar el centro de gravedad en la edición, como muestra el hecho de que las alianzas que se proponen son -además de las relativas a compañías consolidadas o empresas emergentes en el campo de la tecnología- referidas al resto de la red de valor del libro: creadores, distribuidores y libreros.

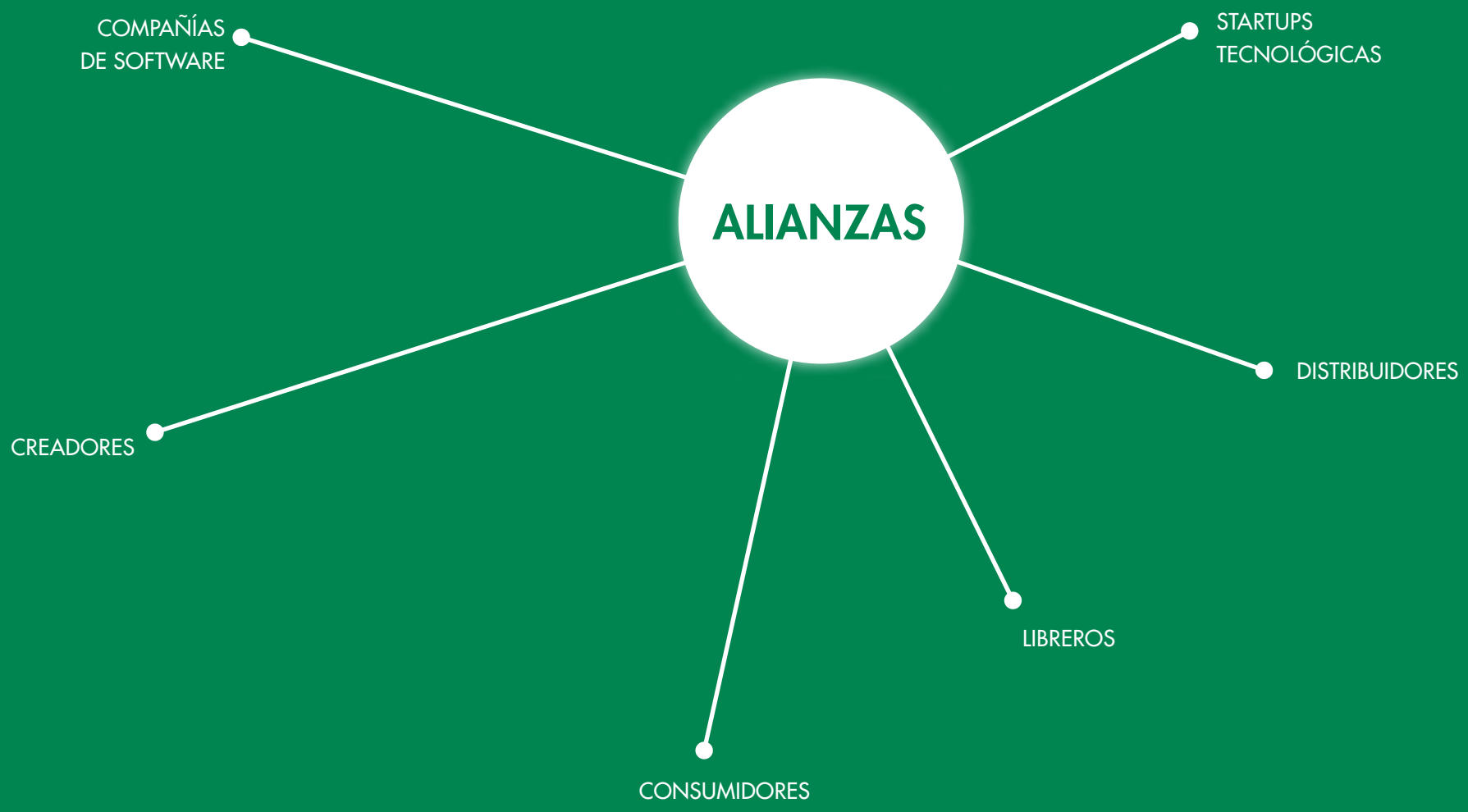
Así pues, las competencias sobre las que debería construirse la agenda de innovación deben entenderse como referidas, principalmente, al terreno de la actividad editorial. Estas destrezas actuales describirían el tipo de instrumentos de los que dispone esta industria de un modo tradicional y que podrían agruparse en torno a competencias:

» Relativas al conocimiento experto del mercado.
» Relativas a operaciones definitorias y únicas de la labor editorial.
» Relativas al talante que se ha ido generando debido a las características de las empresas y del tipo de actividad y entidades con las que se relacionan.

En cuanto a la aportación de este modelo sobre las tecnologías que habrían de incorporarse en la agenda de la innovación del sector del libro, vuelve a detectarse una mirada hacia el interior; la mitad de las tecnologías son estrictamente endógenas del sector editorial (Estádares, formatos y DRM) y la otra mitad prioriza res tecnologías que se encuentran hoy en un momento "Hype": Blockchain, AI y visualización.

DESTREZAS
CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN
CONOCIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN
SELECCIÓN DE CONTENIDO
VISIÓN DEL "PRICING"
GENERACIÓN DE REDES GLOBALES
CONOCIMIENTO DEL CLIENTE
SENSIBILIDAD
GESTIÓN DE LOS METADATOS
IMPROVISACIÓN
ROBUSTEZ – CONSOLIDACIÓN
CREATIVIDAD
EXPERIENCIA


TECNOLOGÍA
DRM
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
ESTÁNDARES
BLOCKCHAIN
FORMATOS
VISUALIZACIÓN


ALIANZAS
COMPAÑÍAS DE SOFTWARE
STARTUPS TECNOLÓGICAS
DISTRIBUIDORES
CREADORES
LIBREROS
CONSUMIDORES

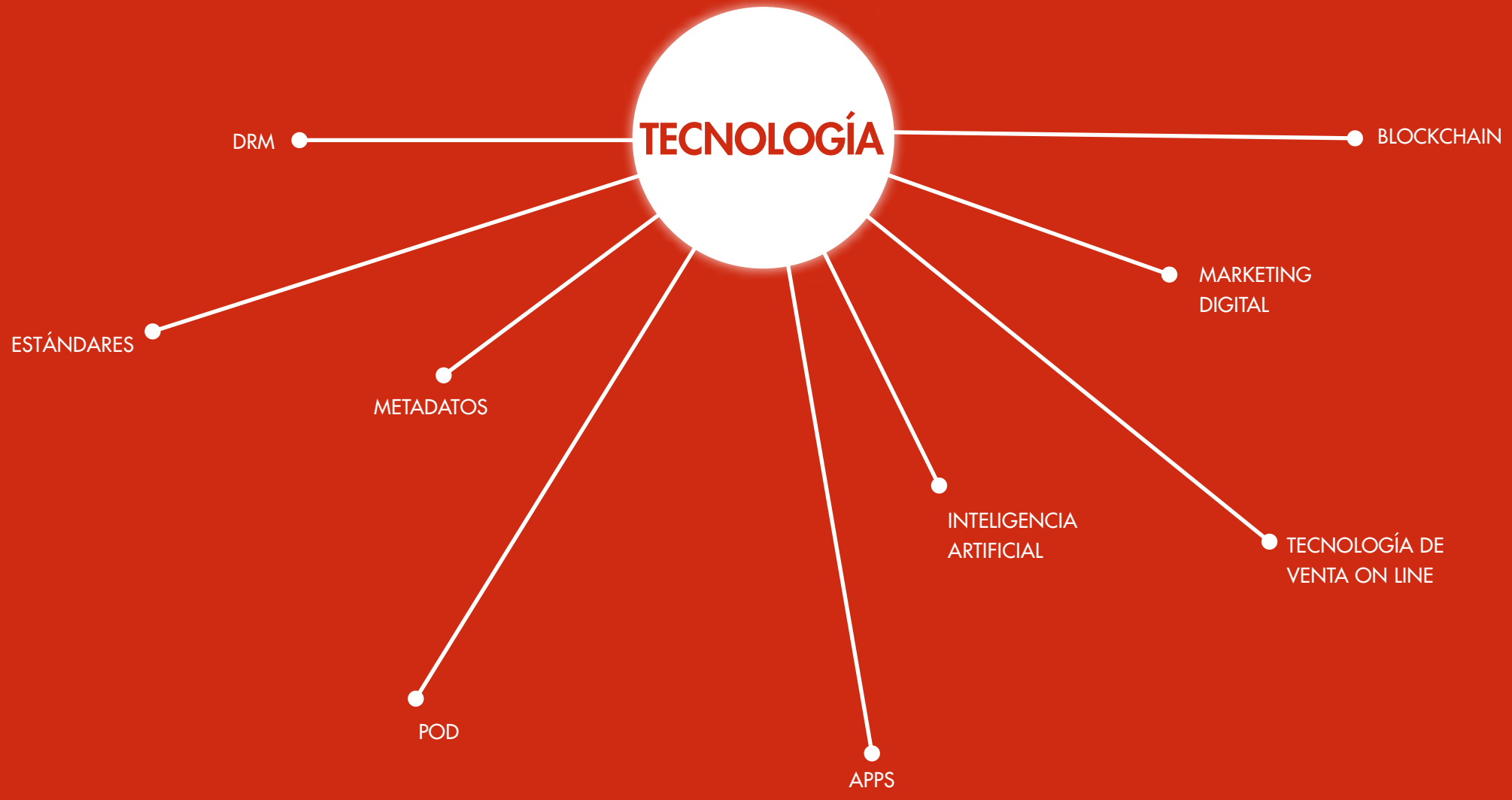
3.2 DESCRIPCIÓN DEL SEGUNDO MODELO

El segundo modelo incorpora una selección de competencias que son válidas para la práctica totalidad del sector cultural y creativo, como fortalezas que se pueden explotar en su integración con el resto de variables. En este sentido, este equipo habría realizado el inventario más claro sobre las especificidades de esta industria en términos de destrezas.

La relación de tecnologías prioritarias para su incorporación a una agenda dedicada a la innovación del sector del libro es híbrida porque contempla alguna de las herramientas que forman ya el núcleo de los esfuerzos del sector, junto con tecnologías que hoy están surgiendo, pero aún están lejos de ser una *commodity*.

En el apartado de alianzas con entidades ajenas al sector del libro, este modelo se centra en agentes que complementan la propuesta de valor del campo editorial (vídeo, transformación a audio o e-commerce), con la excepción de la mención de los gobiernos.

DESTREZAS
COMPROMISO
COMUNICACIÓN
CREATIVIDAD
STORYTELLING
CURACIÓN
COLABORACIÓN
PRESTIGIO
DE LA MARCA
IDENTIFICACIÓN
DE TALENTO
DISTRIBUCIÓN
MULTICANAL


TECNOLOGÍA
DRM
BLOCKCHAIN
MARKETING DIGITAL
ESTÁNDARES
METADATOS
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
TECNOLOGÍA DE VENTA ON LINE
POD
APPS

ALIANZAS
GOBIERNOS
COMPAÑÍAS ESPECIALIZADAS EN EL E-COMERCE
COMPAÑÍAS DE TECNOLOGÍA
PROVEEDORES DE AUDIO
PROVEEDORES DE VÍDEO

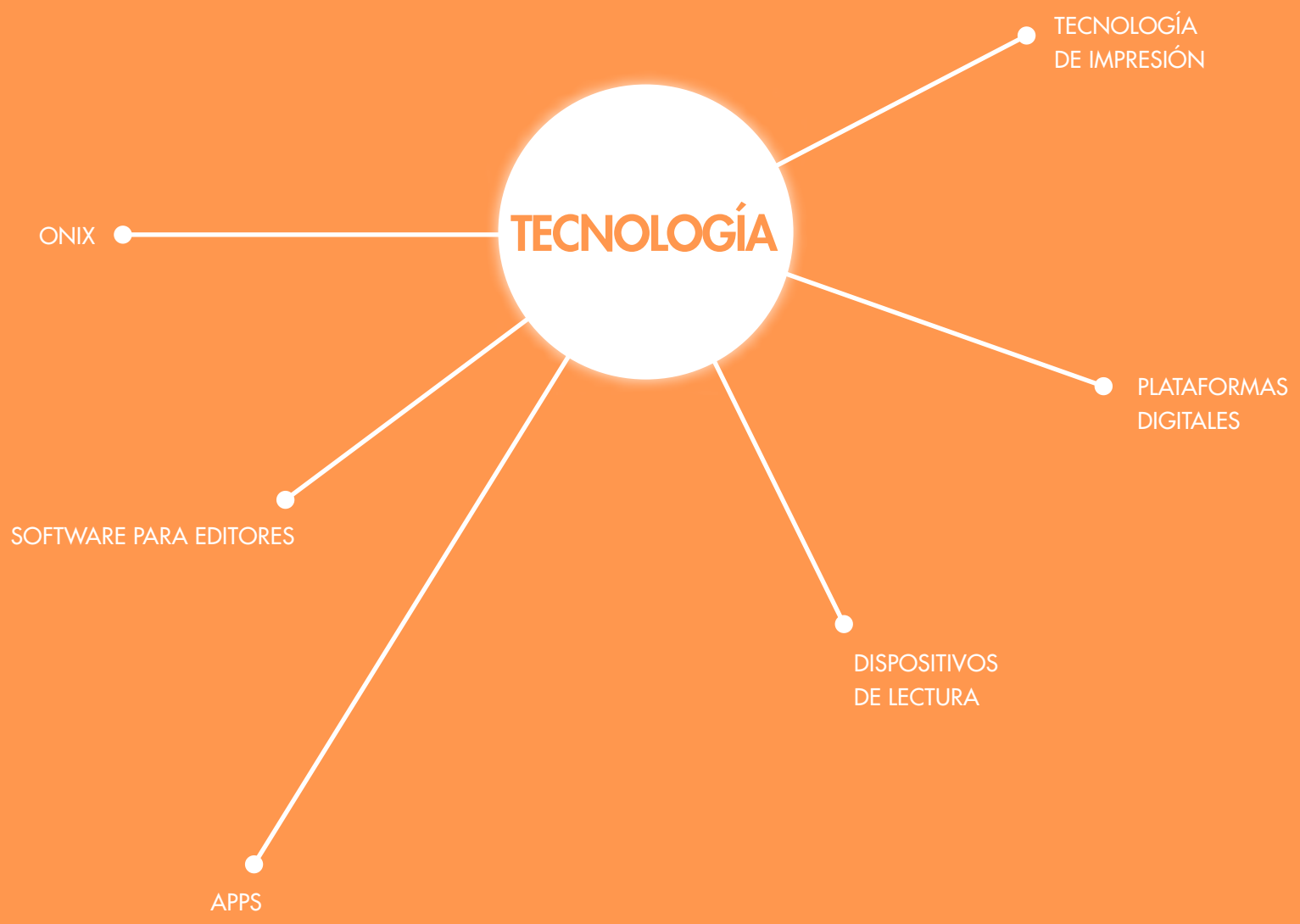
3.3 DESCRIPCIÓN DEL TERCER MODELO

Las destrezas que recoge este modelo mezclan, como en otros casos, competencias en las que el sector se ha ido especializando desde hace siglos (curación de contenido) con otras que son de naturaleza más genérica (empatía).

Las referencias a tecnologías son, con una sola excepción, muy amplias o genéricas.

La propuesta de este modelo en relación con las alianzas es la más ambiciosa de las tres. Recoge categorías amplias de entidades y extiende la mirada hacia ámbitos como el fomento de la lectura, las políticas públicas o la financiación.

DESTREZAS
CREATIVIDAD
COLABORACIÓN
IDENTIFICACIÓN DE TALENTO
MARKETING
VISIBILIZACIÓN DEL LIBRO
GENERACIÓN DE CONTENIDO (STORYTELLERS)
MULTICANAL
EMPATÍA
CURACIÓN DE CONTENIDO
TRANSMISIÓN DE CONOCIMIENTO
GLOCALIZATION


TECNOLOGÍA
TECNOLOGÍA DE IMPRESIÓN
PLATAFORMAS DIGITALES
DISPOSITIVOS DE LECTURA
APPS
SOFTWARE PARA EDITORES
ONIX

ALIANZAS
COMPAÑÍAS TECNOLÓGICAS
SOLUCIONES LOGÍSTICAS
COMPAÑÍAS DE *SOCIAL MEDIA*
EMPRESAS DE TELECOMUNICACIONES
GOBIERNOS (POLÍTICAS DE LECTURA Y FINANCIACIÓN)
ENTIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA

Los líderes que participaron en Readmagine proponen un esbozo de agenda para fortalecer al sector del libro frente a las plataformas.

4.
SÍNTESIS DE UNA PROPUESTA PARA LA PRÓXIMA AGENDA DE LA INNOVACIÓN DEL SECTOR DEL LIBRO

Esta síntesis recoge los argumentos en los que se ha apreciado coincidencia entre los tres modelos y los integra con el análisis que la FGSR ha realizado después del encuentro "Aprender a trabajar en la frontera" y la secuencia de trabajos realizados desde la elaboración del MANIFIESTO. A partir de este trabajo se puede hablar de un prototipo para la agenda de la innovación del sector del libro.

Se trata de siete variables que deberían formar parte de una agenda de la innovación del sector del libro. Esta agenda está diseñada en Europa, pero se presenta como un esquema para la industria del libro internacional (no exclusivamente europea) frente al modelo implantado por GAFA. La última de las siete variables es una aportación en la que la visión de la FGSR tiene un peso más decisivo. Esta visión complementa, desde nuestra particular experiencia, los planteamientos de los profesionales que estuvieron trabajando en Casa del Lector en el marco de *Readmagine*.

El prototipo resultante para la agenda de la innovación del sector del libro estaría compuesto por los siguientes elementos:

1. Explotación y aprovechamiento de las destrezas tradicionales y sui generis del sector del libro para afianzar y hacer marketing del concepto de innovación blanda ante los poderes públicos.

2. Fomento del uso inteligente de la información generada a partir de la actividad del sector del libro, a través de metadatos, inteligencia artificial y herramientas para la protección de los derechos de autor y de edición.

3. Generar alianzas entre empresas de distintos campos del sector creativo y cultural para hacer más sostenibles los modelos de negocio en torno a una misma propiedad intelectual a través de estrategias multicanal.

4. Buscar acuerdos con empresas tecnológicas para escalar la aportación de valor de las prácticas tradicionales del sector editorial y potenciar la creación de soluciones innovadoras para rentabilizar más los activos intangibles, centrados en las personas que trabajan en este sector.

5. Lanzar estrategias que se dirijan a garantizar que el contenido siga siendo el valor fundamental para la retribución de esta industria, potenciando la explotación de la PI en distintos canales y el crecimiento de dimensión a través de la internacionalización.

6. Impulsar la interoperabilidad y la estandarización en toda la industria como instrumento para competir con las plataformas.

7. Colaborar con las redes públicas de lectura (bibliotecas) y de aprendizaje (escuelas y universidades) para generar proyectos que impliquen participación de los lectores, esquemas experimentales, big data y otras aportaciones capaces de equilibrar algunas variables con las que operan las plataformas.

El último de los elementos es una aportación derivada de la decisión de la FGSR. Se trata de algo que brota en el trabajo de análisis que el equipo de la fundación realiza después de esa sesión de trabajo. La trayectoria de la FGSR ha permitido aprender el comportamiento y las potencialidades de algunos ámbitos que no fueron recogidos con claridad en esta sesión. No obstante, a lo largo de los trabajos de Readmagine durante estos últimos cinco años, ha habido oportunidad de contrastar las experiencias de la FGSR con los servicios públicos que se relacionan con la lectura. Desde esta perspectiva, la inclusión de la explotación de los datos y la posibilidad de establecer alianzas para la innovación entre empresas emergentes y servicios públicos es muy coherente.

Fundación Germán Sánchez Ruipérez

CON LA AYUDA DEL