



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Derecho

Máster Universitario en Propiedad Intelectual
y Derecho de las Nuevas Tecnologías

Derechos de Autor en Japón en relación con el manga y sus obras derivadas

Trabajo fin de máster presentado por:	Sara Fiorella Torres Oliva
Tipo de trabajo:	Trabajo Final de Máster
Director/a:	Ramón Rey García
Fecha:	3 de marzo del 2021

Resumen

El manga es una obra característica en el mercado japonés, así como también es un producto consumido internacionalmente. Su alcance mundial lo hace objeto de diversas infracciones, tanto en su país de origen como en el mundo, sin embargo, muchas de estas infracciones son vistas con tolerancia por parte de los titulares de los derechos; mientras que otras, son objeto de reformas en la legislación japonesa, en la búsqueda de contener la afectación en el mercado nipón. En el presente trabajo se analizará la normativa de derechos de autor de Japón para buscar entender como se desarrollan dichos derechos en esa sociedad, así como también se dará una mirada comparativa a la legislación estadounidense con relación a las infracciones de derechos de autor del manga y sus obras derivadas.

Palabras clave: derechos de autor, manga, Japón, *fair use*, *fandom*

Abstract

The Japanese comics, called manga, are a characteristic work in the Japanese market as well as a product with global significance. This global importance makes it the object of numerous copyright infringements not only in its domestic market but around the world, nevertheless, a lot of these infringements are seen with tolerance by the copyright owners whereas other infringements are the cause of new reforms in the Japanese Copyright Act. All of this with the focus on stopping the effects of this infringements in the Japanese market. The Copyright legislation of Japan will be explored in this paper in order to understand the development of such rights in the Japanese society. A comparative look at the United States Copyright Act related to the copyright infringements of manga and its derivatives works in America will be explored as well.

Keywords: copyright, manga, japan, fair use, fandom

Índice de contenidos

1. Introducción	6
1.1. Justificación del tema elegido.....	8
1.2. Problema y finalidad del trabajo.....	8
1.3. Objetivos	8
2. Manga, Anime y la Propiedad Intelectual	10
2.1. ¿Qué es el manga y el anime y en qué se relacionan?	10
2.1.1. El manga y el anime: definición.....	10
2.1.2. El <i>fandom</i> y la forma en que se comparte el manga y anime en internet.....	11
2.1.2.1. El <i>scanlation</i>	12
2.1.2.2. El <i>fansub</i>	12
2.2. <i>Chosakukenhō</i> “La ley de Derechos de Autor de Japón”	13
2.3. La autoría del manga	18
2.3.1. El autor y los derechos que ejerce	20
2.3.2. El control de las editoriales	21
2.4. El mercado del manga en Japón y en el extranjero.....	24
2.4.1. El mercado en Japón.....	24
2.4.1.1. Los mercados primario y secundario de los mangas físicos	24
2.4.1.2. El mercado digital.....	25
2.4.1.3. Cómo se enfrentan las infracciones de derechos de autor en el mercado local	25
2.4.2. El mercado internacional.....	30
2.4.2.1. La llegada del anime y el manga a la sociedad occidental y las licencias ...	30
2.4.2.2. El impacto de las traducciones de los aficionados en el mercado.....	33

3. Los derechos de autor del manga en Estados Unidos en comparación con el mercado japonés	35
3.1. El <i>Fansub</i> y el <i>Scanlation</i>	36
3.2. Otras obras derivadas	39
4. Conclusiones.....	42
Referencias bibliográficas.....	46
Listado de abreviaturas	51

1. Introducción

Estamos en la era de la información, cuya característica principal es un predominante dominio del internet y las nuevas tecnologías; lo que deriva en la facilidad que los usuarios pueden tener acceso a contenidos de diversos tipos, como los educativos, de entretenimiento, información, etc. Es tan simple como con encender un ordenador, o incluso un teléfono móvil y abrir una página y empezar a utilizar un motor de búsqueda, como el tan conocido Google; ahí, con tan solo escribir el contenido de su interés, puede encontrar miles o hasta millones de respuestas a su interrogante o búsqueda de contenido.

Es de esta manera que una simple búsqueda puede implicar una relación directa con los derechos de autor, debido a que el internet, como herramienta al alcance de muchas personas, independientemente del lugar en el mundo donde se encuentren, otorga un acceso fácil a contenido protegido como propiedad intelectual, sin limitación de las barreras nacionales.

Uno de los contenidos que son buscados por personas de todo el mundo, podría ser, por ejemplo, las películas de moda, especialmente las producidas en Hollywood, o también las series populares o incluso contenido calificado como clásico, los cuales pueden constar de gran demanda; algo que puede ser comprobado por la creciente popularidad de servicios de *streaming* de video, tales como Netflix, Prime Video, Disney Plus, entre otros. Además, aparte de este tipo de contenido que es tan requerido, también se encuentran las búsquedas relacionadas al contenido escrito, como lo son las novelas, muchas que gozan también de popularidad mundial¹, o también los textos académicos, hasta llegar al contenido de entretenimiento compuesto por las novelas gráficas o historietas. Entre estos últimos, los más famosos podrían ser los popularizados en los sesenta en Estados Unidos, con Superman o Batman, o aquellos que comenzaron su auge en el mundo occidental en mediados de los noventa, las historietas provenientes de Japón, llamadas manga (漫画).

¹ Por ejemplo, en el año 2007, días antes de la publicación de la última entrega de la saga de libros de Harry Potter, se filtró en internet la integridad del libro mediante fotografías de cada página, ilustrando así a lo que se puede llegar para obtener de forma ilegal contenido protegido por derechos de autor.

El manga, es un aspecto importante en la cultura japonesa, además de presentar un alto porcentaje de ventas en el sector editorial nipón tiene un importante contenido cultural, el cual, debido a las facilidades otorgadas por las redes y el internet, se ha ido disseminando por el mundo, consiguiendo día a día nuevos aficionados, cuyo interés no se remite a la sola espera de que el contenido llegue a ellos, sino que van más allá en la búsqueda de mayor contenido de su interés. Esta búsqueda de contenido está estrechamente relacionada a los derechos de autor, tanto en el interior del país nipón, como en el extranjero.

El interés de todos los consumidores de este tipo de obras, no se centra solamente en el manga; todo esto debido a la creciente creatividad asociada con los medios otorgados por las nuevas tecnologías, lo que deviene en un sinnúmero de obras derivadas que se generan de este producto japonés, como lo pueden ser el anime, los videojuegos, así como obras realizadas fervientemente por los aficionados; siendo estas últimas, infractoras de derechos de autor.

Están presentes interrogantes tales como: ¿Cómo enfrenta la industria del manga este problema? La cultura japonesa y el comportamiento de los actores del mercado editorial del manga es particular, por lo que se hace necesario un análisis de este, para así entender sus motivaciones y, asimismo, cómo es que manejan lo referente a la autoría del manga. Además ¿Qué plantea la legislación japonesa con relación no solo a las infracciones de derechos de autor que se desarrollan en el mercado nipón? Y no solo eso, sino que hay que tener el alcance global que suelen tener los mangas populares, que debido a la facilidad proporcionada por el internet llegan a muchos rincones del mundo, lo que ocasiona no solo las infracciones derivadas por la traducción del manga o del anime, sino también la proliferación de conductas infractoras originadas por los aficionados, quienes, en su interpretación creativa de las obras originales, se vuelven creadores de obras derivadas. Entonces ¿Cómo se enfrentan estas infracciones en el ámbito internacional? El amplio alcance de las obras japonesas requeriría un análisis extenso, por lo que sería mejor detenerse en el análisis de al menos uno de los mercados más resaltantes, como lo es el mercado estadounidense cuya legislación de derechos de autor cuenta con ciertas características particulares que resulta interesante tomar en consideración.

1.1. Justificación del tema elegido

El manga es un fenómeno cultural que se ha esparcido por el mundo a pasos agigantados. Estas obras, debido a su idioma de origen y también al interés que generan con sus diversas historias, devienen en obras derivadas, ya sea para buscar que nuevas audiencias puedan comprender las obras originales, o debido a las interpretaciones creativas de aquellos cautivados por sus historias. No obstante, estas obras, por lo general, no cuentan con una aprobación expresa del titular de los derechos de autor. A pesar de esto, los titulares de dichas obras, especialmente en Japón, tienen la tendencia a tolerar uno de los tipos de estas obras derivadas, e incluso fomentan dichas acciones. Es por eso de interés el entender las motivaciones de los titulares de estos derechos, así como buscar comprender el contexto por el cual algunas de estas obras derivadas conviven en el mercado con las obras originales.

Además, la autoría en el mercado editorial del manga se maneja de una forma en particular que vale la pena analizar y tratar de entender el motivo de las prácticas comunes en esta industria en cuanto a la propiedad intelectual.

1.2. Problema y finalidad del trabajo

Se busca encontrar una justificación al comportamiento de los titulares de los derechos de autor de los mangas en Japón, así como también el motivo por el que no suelen ejercitar las medidas contra la infracción de propiedad intelectual ante todos los sujetos que vulneran la titularidad que poseen.

Asimismo, se busca entender el funcionamiento del mercado japonés y dinámica de la industria editorial de dicho país en cuando al manejo que le dan a la propiedad intelectual y las herramientas de protección de esta.

1.3. Objetivos

Objetivo general:

- Entender el funcionamiento de la ley de propiedad intelectual japonesa y su aplicación en el mercado del manga.

Objetivos específicos:

- Analizar el mercado del manga en Japón.
- Analizar el mercado internacional del manga.
- Analizar la estrategia de los titulares frente a la vulneración de sus derechos de autor.
- Entender el funcionamiento de la autoría de un manga.

2. Manga, Anime y la Propiedad Intelectual

La ley de derecho de autor de Japón protege a los productos que a través de pensamientos y sentimientos son expresadas de una forma creativa, además de estar incluidas en las ramas literaria, académica, artística o musical. Es así, que el manga y así también el anime, están incluidas dentro de esta clasificación y por consiguiente son objeto de protección. Es por eso, que para hacer un correcto análisis de la protección que merecen en la legislación nipona, corresponde conocer un poco más sobre qué tipo de obras son, cuáles son sus características, el contexto cultural en el que se desarrollan y el mercado al que van dirigidos.

2.1. ¿Qué es el manga y el anime y en qué se relacionan?

2.1.1. El manga y el anime: definición

El término manga (漫画) se refiere en Japón a lo que comúnmente se conoce en occidente como historietas o comics. Se trata de una definición genérica y no exclusiva de las historietas de origen japonés, no obstante, en el ámbito internacional, se identifica al manga como historietas de exclusivo origen del país nipón (CASSANI 2019).

En la industria editorial del manga, este tiene una forma característica de publicación que se da a través de revistas especializadas, las cuales albergan varios capítulos de diversos mangas. Las revistas se asemejan a lo que se conocía como guías telefónicas, por su grosor y, además, el papel utilizado es de baja calidad para abaratar costos. El manga tiene diversos públicos, desde el infantil, hasta contenido netamente adulto. En lo que respecta a la frecuencia de publicación, esta puede ser quincenal, mensual o bimensual.

En este sistema, son las historias que llegan a tener una mayor popularidad las que pueden optar por su recopilación en tomos, a los que se conoce como *tankôbon* (単行本), los cuales pueden llegar a ser publicados en diversos tipos de ediciones de colección, que varían en calidad, contenido y precio. Siempre dependiendo de la popularidad de la que llegue a gozar la obra en cuestión.

El *anime* (アニメ), por otro lado, hace referencia a la animación japonesa. El anime generalmente tiene un lazo estrecho con el manga. Esto tiene su explicación en que, en

muchas ocasiones, un anime es una adaptación de un manga popular; no obstante, esto no es obligatorio ni exclusivo, ya que existen también muchos animes adaptados de novelas, juegos, o incluso, animes creados directamente como animación. Ejemplos de animes populares y vigentes a través de los años pueden ser la franquicia de Pokémon, o la de *Dragon Ball*, esta última continua vigente y generando nuevos contenidos en la actualidad a pesar de haber iniciado su publicación en el año 1984.

En occidente, la percepción inicial que se tenía de este tipo de obras, el manga y el anime, era que su público objetivo era el infantil; sin embargo, con la mayor exposición que logró el género en el mundo se encontró con que estas obras están dirigidas a diversos públicos, siendo incluso publicadas por géneros, como acción, infantil, romance, entre otros. Es a raíz de esta diversidad en su contenido por el que la popularidad de dichas obras llegó al grado que tiene en la actualidad, generando tal impacto que se consideran un producto de importancia para promocionar la cultura japonesa en el mundo.

2.1.2. El *fandom* y la forma en que se comparte el manga y anime en internet

El *fandom*, fenómeno originado en los Estados Unidos y Reino Unido tras el estreno de la serie de culto *Star Trek* y las películas de *Star Wars*, es una subcultura que en la actualidad abarca obras de diferente origen, y las obras japonesas no son la excepción, debido a su gran popularidad en el mundo y en la cultura actual (SCHENDL 2016).

Para definir una subcultura como el *fandom*, podemos tomar como ejemplo el comportamiento de un consumidor promedio, quien se contenta con consumir el producto de su elección de una forma pasiva, sin presentar más interacción que ver, leer o escuchar la obra. En cambio, para un miembro del *fandom* la situación es diferente. Estos van más allá, no solo se limitan al consumo del producto, sino que participan activamente en la promoción de este, mediante grupos de redes sociales, foros, y avanzando más allá, comienzan a crear sus propias obras derivadas de este producto. Se podría decir que interpretan las obras de acuerdo con su propia visión, generando sus propias ideas y teorías, o plasmando su visión mediante la creación de estas obras derivadas. Desde los llamados *fan arts*, ilustraciones realizadas por aficionados de sus obras favoritas, o los *fanfics*, escritos narrativos que se basan

en estas obras. En Japón, este tipo de obras se materializan popularmente en los *dôjinshi*² (同人誌), historietas basadas en la obra de elección del fan que las crea.

Muy aparte de estas obras derivadas creadas íntegramente en base a obras con derechos de autor, existen otras que son, para los titulares de estos derechos, mucho más prioritarias a la hora de ejercitar la titularidad de sus obras. Estas serían el *scanlation* y el *fansub*.

2.1.2.1. El *scanlation*

El *scanlation*, que proviene del término inglés *scan translation*, consiste en el escaneado, traducción, edición y distribución de mangas por parte de los aficionados del género, quienes forman comunidades en internet³, a través de las cuales distribuyen sus trabajos al público. Las personas que se dedican al *scanlation* son generalmente aficionados con conocimientos del idioma origen e idioma meta⁴, quienes realizan este proceso de forma *amateur*, con la sola finalidad de dar a conocer la obra a un público más amplio.

Esta comunidad, así como la dedicada al *fansub*, distribuye obras no licenciadas y tiene lo que podría llamarse un “código de ética”, a través del cual, discontinúa la distribución y traducciones posteriores de obras que hayan sido licenciadas en su país. Asimismo, su trabajo es realizado, en principio, sin ánimo de lucro.

2.1.2.2. El *fansub*

La palabra *fansub* se origina de la alocución inglesa *fan subtitled* y comprende a los grupos de personas aficionadas a una o más obras que se dedican, sin ánimo de lucro, a la traducción y subtítulo de series no licenciadas en el país de destino⁵. Este tipo de trabajos, son luego distribuidos en internet, para así, hacer llegar estas obras al público interesado, el

² Definidas en Japón como «revistas publicadas como un esfuerzo cooperativo de un grupo de individuos que comparten una ideología o metas en común con el objetivo de establecer un medio a través del cual pueden presentar sus obras». (Comiket 2014)

³ Estas comunidades, se hacen llamar grupos, los cuales incluso pueden llegar a tener sus propias páginas de internet a través de las cuales realizan anuncios y distribuyen los *scanlation* o *fansubs* para que puedan ser descargados por el público.

⁴ El idioma origen sería el idioma base desde el que parte una traducción, en este caso, el idioma japonés, y el idioma meta sería el idioma al que se está traduciendo, en el caso de los hispanos, mayoritariamente el idioma español.

⁵ El país hacia el cual va dirigida la traducción.

cual, de otra forma, tendría un acceso mucho más limitado a dicho contenido, o simplemente, no podría llegar a este.

Actualmente, los *fansub* no son exclusivos de las obras de origen japonés, sino que es ya una práctica extendida a toda obra audiovisual, independientemente de su procedencia, como, por ejemplo, las películas o series estadounidenses, las cuales gozan de alta demanda; o los populares dramas asiáticos.

2.2. *Chosakukenhō* “La ley de Derechos de Autor de Japón”

Antes de dedicarse a un análisis sobre el desenvolvimiento de la industria del manga en Japón en relación con los derechos de autor, conviene conocer un poco más la ley de Derechos de Autor de Japón, conocida como *Chosakukenhō* (著作権法), cuál es su historia, cuáles son las características en las que se puede encontrar similitud con las legislaciones de otros países y la forma en que se suelen castigar las infracciones a estos derechos.

Durante el shogunato Tokugawa, en el periodo de Edo⁶ existió la prohibición de publicación de ediciones similares de obras escritas. Esto podría considerarse como una medida precursora de los derechos de autor, aun cuando solo estaba dirigida a una comunidad restringida. No obstante, este periodo de la historia japonesa se caracterizó por la actitud reacia de aceptar un contacto con extranjeros y sus costumbres y conocimientos, algo que poco a poco fue cambiando con la revolución que llevó a la Restauración Meiji⁷ y al periodo posterior encabezado por el emperador Meiji⁸.

Es así, que, durante el Periodo Meiji, en 1869 fue establecida la primera legislación relacionada a los derechos de autor. Se llamaba “Decreto Editorial” y otorgaba un monopolio a la editorial en cuanto a libros de interés nacional, además de establecer regulaciones sobre la publicación. Este decreto se enfocaba más en la protección de las editoriales, más que en la de los autores. Posteriormente este decreto fue modificado, adicionándose a este un término llamado “*hanken*”⁹, en referencia al monopolio de un libro. Dicho monopolio establecido en el decreto en cuestión era de 30 años (ISHIDA 2008).

⁶ El Periodo Edo, que comprende los años 1603 a 1868 (JAPAN EXPERIENCE 2017).

⁷ Restauración Meiji abarcó parte del Periodo Edo (fines), y el Periodo Meiji (inicios).

⁸ Periodo Meiji, que comprende los años 1868 a 1912 (NATIONAL GEOGRAPHIC 2020).

⁹ La palabra “*Hanken*” puede ser traducida como derecho de autor, sin embargo, no se entiende en el mismo sentido que derecho de autor propiamente dicho, sino el referente al monopolio sobre un libro dado en exclusiva por el derecho de publicación referenciado en el “Decreto Editorial”.

Más adelante, el contenido de derechos de autor perteneciente al decreto mencionado fue separado del contenido referente al derecho de publicación, formando parte luego de la que se podría llamar la primera Ley de Derechos de Autor de Japón, establecida en 1887, con el nombre de “Decreto de Derechos de Autor”. Esta legislación estaba más enfocada en el enfoque de registro.

Finalmente, esta primera ley fue modificada, deviniendo en la Ley de Derechos de Autor de 1899¹⁰ debido a la adhesión de Japón al Convenio de Berna. El sistema que se adoptó con esta nueva ley era un sistema similar a los aplicados en Europa y Estados Unidos, sin embargo, en esencia, el sistema que predomina en Japón en cuanto a lo que se refiere a derechos de autor, es el de los países del *common law*. Mediante esta legislación se dejó de lado el enfoque de registro que prevalecía en la anterior ley, además se amplió el plazo de protección de derechos de autor a 30 años después de la muerte del autor.

A través de los años y con el desarrollo de las sociedades en el mundo, además de nuevas tecnologías que devenían en que algunas de las estipulaciones de la antigua ley de derechos de autor se viesan obsoletas, se vio la necesidad de una reforma consistente de la ley de derechos de autor, motivo por el cual en 1962 iniciaron las discusiones enfocadas a dicha reforma y a la creación de una nueva ley de derechos de autor, cuyo borrador fue realizado por el gobierno japonés en 1966. Así, en 1970 se aprobó la nueva ley, que entró en vigor el 1 de enero de 1971, hasta la actualidad (CRIC 2020).

Los cambios más importantes de la antigua ley a la actual son: ampliación del plazo de protección de derechos de autor de 30 años a 50 años después del fallecimiento del autor; una definición más clara de los derechos morales y económicos; estipulaciones sobre la limitación de los derechos de autor; introducción de derechos conexos; explotación mediante licencias obligatorias en el caso de que el autor sea desconocido; sistemas de registro; sistema de arbitraje; y endurecimiento de sanciones penales.

Desde que esta nueva y actual ley entró en efecto, han pasado ya 50 años, por lo que se puede entender que con el pasar de los años se hayan hecho necesarias diversas modificaciones para ir de acuerdo con la modernización de la tecnología y el nacimiento no solo de nuevos derechos, sino de nuevas oportunidades de infringir los derechos de autor.

¹⁰ Conocida como la antigua Ley de Derechos de Autor.

Algunas de las modificaciones más importantes serán especificadas a continuación para ayudar a entender mejor las características de esta legislación japonesa.

A través de los años, esta ley ha tenido diversas modificaciones. Además de diversas reformas con la finalidad de adecuar la legislación para poder adherirse a diversos tratados internacionales, se introdujeron diversos derechos necesarios de acuerdo con la coyuntura del momento, como en mayo de 1984, se introdujo el derecho de alquiler debido a que se popularizó en Japón el funcionamiento de negocios enfocados al alquiler de fonogramas. Más adelante, en los siguientes dos años se clarificó la protección sobre los programas de ordenador y las bases de datos.

Otras modificaciones que se fueron llevando a cabo en los siguientes años fueron la extensión de la protección de los derechos conexos. Así también, el año 1988 se endurecieron las sanciones por posesión de ediciones piratas con la intención de distribuir las.

En el año 1991, sumada a la modificación mencionada sobre los derechos conexos, también se realizaron reformas en diversos aspectos concernientes a la protección de los derechos de productores e intérpretes de fonogramas que no fuesen de nacionalidad japonesa. En la misma década de los noventa, se hicieron otras modificaciones, entre las que estaban el sistema de compensación por el uso de equipos digitales para realizar copias privadas de obras con derechos de autor; la expansión retroactiva de la protección de los derechos conexos; el fortalecimiento de las medidas civiles y penales frente a las infracciones; la extensión de la duración de la protección de obras fotográficas; la mejora de las estipulaciones relacionadas a las transmisiones públicas; estipulaciones sobre medidas tecnológicas de protección; protección de información de administración de derechos; ampliación en el derecho de presentación cinematográfica; y el establecimiento de un nuevo derecho de transferencia de la propiedad o posesión¹¹.

En el año 2000 hacia adelante se continuó introduciendo mejoras en la ley. Esto era y sigue siendo inevitable, tomando en cuenta el continuo desarrollo de la sociedad y la tecnología, haciendo imperativo que la ley vaya evolucionando de la mano de estas. Entre los cambios realizados desde ese año están: un nuevo fortalecimiento de las sanciones civiles y penales; estipulaciones relacionadas a casos de explotación de obras por parte de personas

¹¹ En referencia con el original o copia de una obra

con problemas visuales y auditivos; establecimiento de los derechos morales de intérpretes, derechos de transmisión de obras a emisoras de cable o radiodifusoras, derechos de alquiler de publicaciones; extensión del periodo de protección de obras cinematográficas de 50 años a 70 años después de su producción¹²; establecimiento de nuevas infracciones como la adquisición de fonogramas producidos para solo ser comercializados fuera de Japón con la intención de distribuirlos en el país, la exportación de productos piratas, la oferta de venta de obras piratas en internet, y la reproducción de música y video descargado de forma ilegal de internet con conocimiento de la infracción; así como también la revisión de algunas definiciones; establecimiento de limitaciones en la explotación de los derechos de autor; medidas para facilitar el uso de obras sujetas a derechos de autor a través de internet introduciendo algunas excepciones que permiten su uso sin autorización; estipulación de usos secundarios que no serán considerados infracciones de derechos de autor; estipulación sobre la transmisión interactiva de materiales de biblioteca por parte de la Biblioteca de la Asamblea Nacional; estipulación sobre la explotación de obras relacionadas al archivo legal; estipulación sobre medidas tecnológicas para la protección de derechos de autor y otros derechos relacionados; estipulación sobre las sanciones penales por la descarga ilegal de música o video; modificaciones a las estipulaciones sobre el derecho de publicación para adecuarlas a la aparición de los libros electrónicos; reformas sobre a la explotación relacionada al desarrollo de nuevas tecnologías; ampliación del tiempo de protección de los derechos de autor; ampliación de la protección de material literario a través de internet; entre otras.

Por todo lo anterior, se puede entender que el Japón, como muchos otros países, se acoge a diversos tratados internacionales. Al año 2019, según consta en el texto de su ley, figuran: el Convenio de Berna; la Convención Universal sobre Derechos de autor; el Convenio para la protección de los productores de fonogramas contra la reproducción no autorizada de sus fonogramas; el Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio; el Tratado de Marrakech para facilitar el acceso a las obras publicadas a las personas ciegas, con discapacidad visual o con otras dificultades para acceder al texto impreso; la Convención de Roma sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión; el Tratado de

¹² Esta extensión se dio en el año 2003, antes de la extensión general de derechos de autor que se realizó en el año 2018.

la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT); y el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT). Por consiguiente, se puede encontrar en el texto legal de derechos de autor del país nipón muchos puntos en común con otras legislaciones influenciadas también por los convenios internacionales mencionados. Ante esto, existen puntos comunes y de interés que vale la pena resaltar para tener una mayor claridad del manejo que se tiene de los derechos de autor en el país asiático.

En cuanto a la estructura de esta ley, podemos encontrar las disposiciones generales en el capítulo 1, donde se establece el propósito, definiciones y ámbito de aplicación de esta legislación. El capítulo 2 está dedicado a los derechos de autor; como se pudo ver previamente, la duración que la legislación japonesa le confería a los derechos de autor fue variando. En la actualidad en el artículo 51 de la ley se establece que la duración de los derechos de autor es toda la vida del autor y 70 años posteriores a su fallecimiento, algo bastante diferente de su duración inicial establecida en 1899 con un periodo de protección de 30 años después del fallecimiento del autor, lo que evolucionó en un periodo de 50 años, hasta que aquello fue modificado a como está actualmente debido a los requerimientos por las negociaciones del Acuerdo de Asociación Transpacífico (TPP por sus siglas en inglés) con Estados Unidos. Así también, en el artículo 17 de su ley, se deja claro que no es necesaria ninguna formalidad para poder disfrutar de los derechos morales y los derechos de autor. Y dado que ya se está tomando en cuenta la mención de los derechos morales, estos también se encuentran protegidos en los artículos 18 al 20, siendo los derechos a hacer pública una obra, la autoría y la integridad de esta.

En lo referente a los derechos económicos, estos se regulan en los artículos 21 al 28 de la ley de Derechos de Autor de Japón, siendo los derechos de reproducción, interpretación, presentación televisiva, transmisión pública, recitación pública de una obra literaria, exhibición, distribución, transferencia de propiedad, alquiler, traducción y adaptación, y el derecho del autor original a la explotación de una obra derivada. Siendo este último de particular interés en el tema que nos ocupa.

Si bien, en Japón no hay una doctrina del *fair use* como en la ley estadounidense, el ejercicio de los derechos de autor cuenta con ciertas limitaciones, que se regulan en los artículos 30 al 47 de su legislación. Entre estas excepciones se encuentran la reproducción para uso privado, para uso en bibliotecas, algunos referentes a la educación como la

reproducción para libros de texto escolares, reproducción en escuelas y centros educativos, así como documentos para procedimientos legales, procedimientos de patentes, etc.

El capítulo 3 de la ley, regula un aspecto importante que se tratará con mayor detenimiento más adelante, el llamado, derecho de publicación o impresión, que está comprendido en los artículos 79 al 88.

En el capítulo 4 se encuentra lo referente a los derechos conexos y los derechos de intérpretes, productores de fonogramas, empresas de radiodifusión y transmisión por cable. Todo lo relacionado en los artículos 89 al 104. El capítulo 5 de la ley se refiere a la gestión colectiva, regulada en los artículos 104 al 111. En cuanto al capítulo 6, este se centra en la resolución de disputas.

El capítulo 7 toca el importante tema de las infracciones de los derechos de autor. Está constituido por los artículos 112 al 118 y tocan derechos como los de requerir el cese de la conducta infractora, medidas para recuperar el honor, compensación por daños, lucro cesante, así como los actos que constituyen infracciones a los derechos de autor.

Las disposiciones penales se encuentran en el capítulo 8. Las infracciones de derechos de autor están penadas con penas de cárcel de hasta 10 años, multas de hasta 10 millones de yenes (alrededor de 90 mil dólares), o ambas, dependiendo del tipo de infracción, las cuales se especifican en los artículos 119 al 124 de la ley.

Cabe resaltar, que, en junio del 2020, el senado japonés promulgó unas modificaciones a la ley de derechos de autor, en asuntos que involucran directamente al manga, y los cuales, serán vistos en más detalle más adelante.

2.3. La autoría del manga

Para ayudar al entendimiento de las diferencias que se pueden presentar en el manejo del mercado del manga en Japón, es de interés tener también una idea del mercado de historietas en otro país, en este caso, Estados Unidos, cuyo mercado de este tipo de producto también es bastante requerido, especialmente por la difusión que tiene en la cultura actual el comic norteamericano gracias a las películas que se basan en estas obras.

El comic norteamericano, el cual cuenta con figuras relevantes pertenecientes a la cultura general de gran población de mundo, con referentes como Batman o Superman de la editorial DC Comics, se maneja de una manera característicamente diferente en el país americano frente al mercado nipón. Los dos comics mencionados de la editorial DC, por

ejemplo, cuentan con una creación de más de ochenta años, sin embargo, se siguen publicando en la actualidad, debido a que, si bien sus autores ya han fallecido, la empresa editorial cuenta con los derechos de dicha propiedad intelectual ¹³ y contratan escritores y dibujantes para continuar con la publicación de sus historias.

El sistema, en este mercado, es el de trabajo por encargo, a través del cual, según la legislación de Estados Unidos referente a los derechos de autor, otorga los derechos a las editoriales. ¹⁴ Por otro lado, está el sistema utilizado en Japón, que se diferencia en diversos aspectos. La autoría y titularidad de los derechos recae en los autores de los mangas, no en las editoriales que los publican; y esto parte de la forma en la que se organiza la producción en la industria de las historietas niponas.

En el caso del manga, el dibujante, quien es autor o coautor de un manga, recibe un pago por página dibujada, es decir, mientras más páginas entregue, más será su pago. No obstante, no solo eso, sino que el monto que se le pagará varía dependiendo de la popularidad del manga, que en el sistema japonés se mide de una forma interesante. Primero se realiza la publicación de estos en las revistas, en las cuales se incluyen encuestas con las que se mide la popularidad de los mangas publicados; y, por consiguiente, de esta forma se establece qué mangas gozan del mayor interés de parte del público, lo que deviene en un incremento en la remuneración que recibe el dibujante.

En la industria del manga se toma en cuenta también el sistema de las regalías, las cuales presentan una variación dependiendo de la editorial, oscilando entre un 8 y 10%; además, se hace evidente que la popularidad de un manga incidirá en el volumen de las ventas de este y, por consiguiente, en las regalías por derechos de autor que finalmente recibirá un autor (Oficina de Información de la Industria del Manga 2017).

¹³ Jerry Siegel y Joe Shuster, así como sus herederos tuvieron varios litigios con la editorial DC, por los derechos de Superman, quedando estos, en la actualidad, en manos de la editorial. El caso de Bob Kane y Bill Finger, autores de Batman, es diferente en cuanto al conflicto de derechos de autor, pero también tuvo sus desavenencias.

¹⁴ Apartado 201 de la ley de Derechos de Autor de Estados Unidos «Titularidad de los derechos de autor (...) (b) Obras realizadas por encargo. - en el caso de una obra realizada por encargo, el empleador o la otra persona para quien se haya realizado la obra es considerado, con respecto a este título, el autor; y, a menos que las partes hayan acordado expresamente lo contrario en un documento escrito firmado por estas, es titular de todos los derechos que comprenden los derechos de autor».

2.3.1. El autor y los derechos que ejerce

Tal como ya se ha explicado, en Japón, es el autor de un manga quien ejerce la titularidad de los derechos de este. Ahí no se aplica el trabajo por encargo, es más, esto no se encuentra regulado en la Ley japonesa de derechos de autor. Es así, que el autor del manga realiza un trabajo *freelance* y no se encuentra bajo contrato de trabajo con la editorial, ya que, según establece el artículo 15.1 de la ley de derechos de autor de Japón ¹⁵, si este estuviese contratado como trabajador de la editorial, esta obra tendría que ser publicada en nombre de la editorial, algo que podría, en todo caso, resultar contraproducente en el mercado del manga. Esto, debido a que este se respalda mucho en la popularidad y el nombre que un autor de manga inyecta en sus trabajos.

El sistema de trabajo de muchos dibujantes de manga es uno que se debe tomar en cuenta. Si bien predomina el trabajo *freelance* en esta industria, el trabajo que implica entregar una cantidad determinada de páginas en un lapso temporal corto imprime una carga pesada en los dibujantes, especialmente cuando el trabajo en un manga incluye también el dibujo de fondos y la utilización de diversas técnicas de dibujo necesarias para crear impacto en la narrativa de estas historietas. Es por ese motivo que muchos autores, en especial aquellos cuyos trabajos cuentan con un poco más de popularidad, se respaldan en el uso de asistentes y colaboradores, lo que lleva a una pregunta importante: ¿Son estos coautores de dichas obras? El artículo 2 (1) (xii) de la Ley de Derechos de Autor de Japón habla sobre la coautoría, definiéndola como «un trabajo creado por dos o más personas cuyas contribuciones a la obra no pueden ser separadas de tal forma que puedan permitir su utilización de forma independiente». Si se toma este artículo de forma literal, los asistentes serían considerados como coautores, pero, esta no es la forma en la que se maneja en el marco de la creación de un manga. En este proceso, es el dibujante del manga el que marca las pautas de la creación de cada página de este, el esquema, la forma en que se debe realizar cada paso, es decir, los asistentes se limitan a seguir las instrucciones del dibujante del manga, por lo que, en el sentido de la ley de derechos de autor y la costumbre instaurada en la

¹⁵ Artículo 15.1 de la Ley de Derechos de Autor de Japón «El autor de la obra es la empresa cuando se trata de una obra (...) realizada por uno o más empleados (...) bajo una relación laboral, a iniciativa de la empresa, y que esta la hace pública como una obra de su autoría, siempre y cuando no se haya estipulado lo contrario en un contrato, en la normativa laboral u otros medios en el momento en que la obra es realizada».

industria, la creación de esta obra no contiene un esfuerzo creativo compartido. De forma que al final, el único de los que participan en la elaboración de cada página del manga y que tiene la titularidad de este trabajo es el que es considerado el creador (SCHROFF 2019a).

A pesar de lo anterior, existe una forma en que las editoriales puedan participar como coautoras de un manga. Para entenderlo mejor hay que partir del hecho de que puede ser que no solo el que dibuja un manga sea el único autor, que, aunque es una situación que se da mucho, también existen mangas que son dibujados por una persona, pero que la trama es escrita por otra. En este caso, los nombres de ambos involucrados figuran como titulares de un manga; y, por consiguiente, por decirlo de una forma, si la editorial contrata a alguien para que guionice la obra, entonces su trabajo, bajo las pautas del artículo 15 de la Ley de Derecho de Autor de Japón, sería de titularidad de la editorial, quien compartiría los créditos de la obra con el dibujante, en calidad de coautora del manga.

2.3.2. El control de las editoriales

Hay que recalcar, que la manera en la que se maneja la propiedad intelectual en la industria del manga no solo depende de la legislación sobre el tema, sino también en las prácticas comunes en dicha industria. Las editoriales ejercen su control mediante el uso de editores, quienes son empleados de estas empresas a quienes se les asigna un dibujante de manga, a quien tienen que apoyar y respaldar en diversos aspectos. Los editores de manga cuentan con una participación en el proceso de la creación de esta obra, llegando no solo a aportar ideas e incluso colaborar con el guion, sino también ayudan en la vida diaria del dibujante, como, por ejemplo, en su alimentación. Se entiende entonces, que al tener estos una participación en el proceso creativo, pueden ser sujetos a la coautoría del manga, ya que se cumplen los requisitos establecidos por ley, no obstante, en esta industria no se da este caso; y, por lo tanto, los editores no terminan también siendo coautores de las obras.

Ante esta situación, se plantea la interrogante de: ¿Por qué es común este tipo de práctica en la industria del manga en Japón? Así como también el por qué las editoriales no aprovechan la posición de sus editores para adquirir derechos de propiedad intelectual de los mangas que se encargan de publicar. Esto tiene como respuesta a que, efectivamente, la industria del manga en general lo ha decidido así, es decir, que quien debe contar con la titularidad de los derechos de estas obras sea el autor.

En apariencia y si se analiza de forma superficial, se puede creer que, en el contexto japonés, la titularidad de los derechos le otorga un poder especial al autor; empero, la situación en Japón no es la misma que se presenta en otros contextos culturales.

En la industria del manga no existe la seguridad laboral para el autor de una de estas obras debido a que las ventas y beneficios que puedan obtener de estas está ligada directamente a la popularidad que tenga en cierto momento. En cuanto a esto, cabe recordar, que los mangas son publicados inicialmente en revistas, las cuales tienen un sistema de encuestas para medir la popularidad de todos los títulos que publican; y en esta medición existe el riesgo para el autor del manga de que su obra carezca de popularidad, o que esta vaya decreciendo de tal forma que la obra sea finalmente cancelada. Y es que sí, el riesgo de cancelación es inherente sin importar si el autor goza de renombre, si este no vende, no es rentable para las editoriales (SCHROFF 2019a).

Es de esta manera que tenemos a los autores, titulares de los derechos de un manga, pero dependientes de las editoriales, quienes cuentan con un control del mercado de forma que los autores requieren de estos para poder publicar sus obras en las revistas. Además, si bien las editoriales no cuentan con la titularidad de la obra se decantan por otro tipo de derecho, el llamado derecho de publicación, del que se ocupan, principalmente los artículos 79 y 80 de la Ley de Derecho de Autor de Japón.

El derecho de publicación, o derecho de impresión, es más asequible para las editoriales, ya que no les resulta tan costoso como la pretensión de una transferencia de derechos. Este derecho permite que el titular de los derechos de reproducción o de transmisión pública otorgue a favor de una persona, o en este caso la editorial, el derecho de imprimir una obra en forma de escrito o ilustración (lo que incluye realizarlo también en un medio digital para reproducirlo a través de una computadora y distribuirlo) o transmitir la obra públicamente mediante la utilización de una copia original de la obra.

El derecho de publicación o impresión que ostenta el titular de estos se establece en el artículo 80 del cuerpo normativo en cuestión; y este implicaría: (i) el derecho de reproducir una obra original sin alteraciones con el propósito de distribución, en forma de escrito o ilustración, mediante la impresión de esta o mediante otros medios mecánicos o químicos, incluyendo también los medios electrónicos o magnéticos; (ii) el derecho a transmitir la obra inalterada al público mediante el uso de una copia de esta obra proporcionada por los medios establecidos en el artículo 79 de la ley mencionada.

Además, en el mismo artículo 80.2, se fija un plazo de tres años que inician desde la realización de la primera impresión o transmisión pública luego de establecidos los derechos de impresión, en el cual, el titular de los derechos de reproducción o de transmisión pública puede reproducir o transmitir dicha obra al público mediante una compilación de la obra en colecciones, las cuales solo comprenderían obras del mismo autor. Así también, el mismo artículo en su punto 3, aborda la autorización que puede realizar el titular de los derechos de impresión para que un tercero reproduzca la obra en cuestión o transmita dicha obra al público siempre y cuando cuente con la autorización del titular de los derechos de reproducción o transmisión pública. Cabe aclarar también, que a quien se refiere como el titular de los derechos de reproducción y transmisión pública, es, en este caso, el titular de los derechos de autor de la obra.

El derecho de impresión da facilidades a las editoriales para poder adquirir este derecho de diversos mangas debido a que el mercado es muy amplio y la industria del manga no carece de autores, es más, en Japón incluso existe la formación profesional en este tipo de trabajo en un nivel universitario. Así, las editoriales se encargan de publicar y dar a conocer diversas obras cuyo mantenimiento en el mercado ya depende de la popularidad que adquieran.

El derecho de impresión requiere que la editorial publique la obra en un lapso de seis meses desde la adquisición del derecho, tal como está establecido en el artículo 81 de la Ley de derechos de autor, referente a la obligación de impresión, así también, tienen la obligación de mantener la obra en impresión, cumpliendo con las prácticas usuales del mercado.

Al ser la popularidad de la mayoría de los mangas un evento efímero, la utilización de estos derechos de impresión y su duración son lo más adecuado para el modelo de negocios de las editoriales de manga japonesas dado que se dedican a publicar una gran cantidad de manga. Sin embargo, cuando se da el caso de que un manga llega a ser exitoso, es difícil que su autor acceda a ceder sus derechos exclusivos dado que no se encontrará entre los autores cuya obra no es muy requerida, sino al contrario, su éxito le da aún más valor a su propiedad intelectual y esto pone en desventaja a quien desee negociar por estos derechos (SCHROFF 2019a).

2.4. El mercado del manga en Japón y en el extranjero

2.4.1. El mercado en Japón

2.4.1.1. Los mercados primario y secundario de los mangas físicos

El mercado donde se realiza la venta de los mangas en estado tangible determina el tipo de rol que los derechos de autor presentan en dicho mercado. No se maneja de la misma manera en el mercado primario, que, en el mercado secundario, lo que se va a explicar en más detalle a continuación.

En el mercado primario, el manga es distribuido de la misma forma que un libro. Se pone a la venta en librerías; y algunos incluso en tiendas, supermercados y estaciones de tren. Este tipo de mercado es controlado por las editoriales mediante el uso de la Ley de Derecho de Autor, específicamente, el artículo 21, referente al derecho de reproducción; y el artículo 26-2, sobre el derecho del autor de controlar la transferencia de la propiedad de copias físicas de su obra (SCHROFF 2019a).

De esta manera, la distribución de la obra en forma física se encuentra controlada y nadie que no tenga los derechos de esta puede distribuir copias impresas de la misma. Además, en Japón existe también un sistema de fijación de precios de reventa (RPM por sus siglas en inglés), donde, mediante precios exclusivos, los mangas deben ser vendidos a un precio específico, no siendo posible ofertarlos; e incluso, de contar el vendedor con mangas sin vender, debe devolverlos a la editorial para su posterior destrucción (MEHRA 2003).

En lo que respecta al mercado secundario, este ya se encuentra fuera del control de las editoriales, ya que, en Japón también está presente el agotamiento del derecho luego de la primera venta legal tal como está establecido en el artículo 26-2 (i) de su legislación de derechos de autor. Por consiguiente, al ser el manga una experiencia que se suele compartir con amigos o familiares, se presenta mucho el caso de que el comprador de un manga lo comparte, e incluso, siendo el manga una expresión de la cultura japonesa bastante notoria existen ambientes donde los clientes tienen acceso a la lectura de mangas de forma gratuita (SCHROFF 2019a).

Como si no fuese suficiente, existe también un mercado de reventa de mangas, el cual se nutre sin mucha dificultad. La explicación es debido a que, al ser los espacios de vivienda reducidos en Japón, muchos consumidores de manga los terminan revendiendo. Esto es

aprovechado por cadenas especializadas en venta de segunda mano de libros, mermando así los ingresos del mercado primario.

2.4.1.2. El mercado digital

La sociedad actual, especialmente las nuevas generaciones, favorece el consumo a través de medios digitales y el manga no es la excepción. La distribución del manga de forma digital está protegida por los artículos 21 y 23 sobre derechos de reproducción y transmisión pública. No obstante, a pesar de que el consumo por estos medios se esté incrementando, este mercado se encuentra con un problema materializado en que no existe un sistema digital unificado que contenga todos los contenidos; y en cambio, el consumidor tiene que repartirse en uno u otro medio para poder tener acceso al contenido digital de su elección. Como si no fuese suficiente, aun si el consumidor optase por una aplicación digital para tener acceso al contenido de una editorial, eso no garantiza en lo absoluto que pueda obtener el contenido que desea, ya que, en el caso del manga, no son las editoriales las que tienen la reputación por el contenido, sino las revistas de manga o el autor (MEHRA 2003).

Frente a los derechos de autor, la distribución digital de los mangas tiene una ventaja resaltante, el principio de la primera venta no se aplica a la venta de libros digitales dado que estos no están sujetos al derecho de transmisión, sino al de comunicación pública. Por consiguiente, los mangas en versión digital no serán material para un mercado secundario como se da en el caso de las copias físicas. Asimismo, para estos mangas en versión digital, existen los sistemas de gestión de derechos digitales (DRM por sus siglas en inglés), los cuales son unos algoritmos a través de los cuales se restringe el uso de propiedades digitales protegidas por derechos de autor.¹⁶

2.4.1.3. Cómo se enfrentan las infracciones de derechos de autor en el mercado local

A través de los años se ha ido viendo un constante avance en las tecnologías digitales. Allá por los años noventa ya se compartían páginas de manga por internet y los nuevos desarrollos tecnológicos ponían cada vez más al alcance de toda persona con internet las

¹⁶ DRM es una tecnología implementada mediante la utilización de algoritmos, sistemas y procesos que tienen la finalidad de restringir el uso de propiedades digitales protegidas por derechos de autor. Entre las formas de protección que implementan en la gestión de derechos digitales está la protección anticopia y la gestión de permisos (RIQUELME).

diferentes propiedades intelectuales, como lo son la música, videos, libros, películas, o como el caso que nos ocupa: el manga.

En Japón y en el mundo, se han ido impulsando, con el tiempo, reformas en las legislaciones, para así poder lidiar con la avalancha de posibilidades que se les pone a los internautas para la vulneración de la propiedad intelectual. Sin embargo, en la industria japonesa, los titulares de los derechos de autor no hacen siempre el uso de la legislación que tienen a la mano, en cambio, muchas veces soslayan actos de infracción de sus derechos, llegando incluso a fomentar de forma selectiva la vulneración de estos derechos (SCHROFF 2019b).

En Japón, el cumplimiento de la ley se centra más en sujetos de alta escala, quienes realmente pueden generar un impacto económico en el titular de los derechos; siendo estos el objetivo a la hora de proteger la propiedad intelectual. En cambio, cuando se trata de un simple individuo el infractor, se presenta esta característica selectiva de los titulares, quienes suelen optar por dejar pasar la infracción (SCHROFF 2019b). Se puede buscar más explicaciones al comportamiento de la industria del manga en Japón. Las normas culturales de la sociedad japonesa podrían tener que ver con la reacción que tienen ante las infracciones de derechos de autor; incluso se dice que esta sociedad prefiere evitar los litigios (MEHRA 2002).

El por qué permiten y a veces fomentan la infracción de sus derechos de autor tiene su explicación en que dicha vulneración puede terminar en una función promocional. Para ilustrar esta idea existe una situación común en Japón, donde, en el caso de la venta de productos tangibles, existen eventos donde se realiza el comercio de los llamados *dôjinshi*. Estas historias realizadas por aficionados suelen tener buena acogida entre otros aficionados; e incluso, cabe resaltar de que muchos artistas que se dedican o dedicaron al *dôjinshi*, terminan siendo autores de mangas en un futuro; es más, también existen autores de manga que además de su labor en su propia obra, se dedican también a realizar *dôjinshi*.

En un caso que se hizo conocido en Japón, la empresa Nintendo, conocida mundialmente por sus consolas de videojuegos, además de ser propietaria de diversas obras, entre las que se encuentra la serie de Pokémon, presentó cargos criminales bajo la Ley Derechos de Autor de Japón. Estos cargos, por los que se inició una investigación en 1999, llevaron al autor de un *dôjinshi* a una condena de 22 días de cárcel y una multa de 800 dólares.

El motivo de este proceso se debió a que el *dôjinshi* en cuestión tenía un contenido pornográfico en el que se involucraban algunos personajes de la franquicia (MEHRA 2002).

Este proceso no fue muy usual y ante esto, la empresa declaró que este tipo de obras afectaban la imagen de la franquicia de Pokémon de una forma destructiva. Lo que tiene mayor sentido si se toma en cuenta que, originalmente, Pokémon está enfocado para un público infantil (HE 2014). Por consiguiente, se puede afirmar que la afectación a la integridad de la obra fue tal, que la empresa titular de los derechos se vio forzada a actuar, a pesar de que al final la condena fue bastante reducida.

De vuelta a lo digital y a los comportamientos infractores de la propiedad intelectual. Se da mucho el tema del *fan art*. Solo basta buscar en internet cualquier manga de moda y se encontrará una gran cantidad de ilustraciones realizadas por los aficionados, e incluso, habrá artistas que ofrecen las llamadas comisiones¹⁷. El arte digital está en auge, pero, no solo eso, esto también puede llegar a trascender a lo tangible debido a que son muchos los artistas que se presentan en convenciones en las cuales venden impresiones de su arte, no solo digital, sino también tradicional¹⁸. Esto es, sin duda, una infracción a la propiedad intelectual, empero, es algo que al igual que el *dôjinshi*, está permitido. Esta actitud tiene sentido si se toma en cuenta que el iniciar alguna acción frente a estos artistas puede generar un gasto de recursos cuyo resultado no sería compensatorio.

En cuanto al impacto que tiene el internet y la facilidad que otorga para vulnerar los derechos de autor. En Japón ya se habían tomado medidas de protección al respecto, sin embargo, estas estaban centradas a sancionar a quienes compartiesen de forma ilegal videos o música a través del internet. Eso podría aplicarse al anime, pero en el caso del manga, revistas y otro material literario no era el caso. Es debido a esto que el gobierno japonés estuvo buscando implementar medidas de protección. Esto es algo a lo que han debido y deben aún aproximarse con cautela, debido a que una protección exagerada puede resultar contraproducente para una industria tan importante para su país. Es así, que, en junio del año 2020, el parlamento promulgó una reforma de la Ley de Derechos de Autor, la cual entró en

¹⁷ Ilustraciones realizadas a pedido y a gusto del cliente.

¹⁸ El arte tradicional es aquel realizado en lienzos físicos a través de medios tradicionales como la acuarela, lápices, colores, etc.

efecto por partes, iniciando con la primera parte octubre del 2020 y culminando con la implementación de la segunda en enero del 2021.

Estas reformas están específicamente concentradas en ampliar la protección ante la creciente piratería en internet, definir los *leech sites*¹⁹ y *leech apps*²⁰ a través de los cuales muchos infractores se valían para vulnerar los derechos de autor de diversas obras, algo que al no haber estado normado antes de la reforma complicaba el requerimiento del cese de dicha actividad.

Un ejemplo de la situación que se suscitaba debido a este tipo de piratería es un caso conocido en los últimos años, al que se le llama, el caso *Mangamura*. *Mangamura* era una página que alojaba copias no autorizadas de mangas populares²¹, por lo que diversas editoriales presentaron en 2017 cargos penales contra los administradores de dicho dominio de internet. Fue en abril del año 2018 que el gobierno del país nipón requirió a los proveedores de internet que alojaban esta y otras dos páginas relacionadas con el mismo tipo de infracciones para que voluntariamente bloquearan el acceso a estas. El pedido voluntario se debió a que, en ese momento, la legislación de derechos de autor de Japón no contemplaba dicha medida para ese tipo de casos. Y si bien, al final *Mangamura* pareció adelantarse a dicha acción bloqueando el contenido de su página, estas acciones de parte del gobierno japonés sirvieron como base para el desarrollo de las nuevas reformas concretadas el año 2020 (SHERMAN 2019).

Fue el 5 de junio del 2020 que el senado japonés aprobó la reforma de la legislación de derechos de autor. En el texto previo, antes de la reforma, se podía observar en el artículo 119.3, que se castigaba a quien vulnerara los derechos mediante la adquisición digital ilegal de música o videos que hayan sido presentadas al público por un valor económico, con una sanción punitiva de hasta 2 años, una multa de hasta un aproximado de 19 mil dólares, o ambas. En la reforma, cuya primera parte de implementó el primero de octubre del 2020, se agregó al artículo 113 de la ley en cuestión, nuevos actos constitutivos de infracción de

¹⁹ Páginas de internet a través de las cuales se proporcionan enlaces a contenido protegido por derechos de autor que ha sido subido de forma ilegal.

²⁰ En referencia a las conocidas apps de diversos dispositivos móviles.

²¹ Se calcula que dicha página causó pérdidas por derechos de autor de aproximadamente 2.92 mil millones de dólares entre setiembre de 2017 a febrero de 2018, debido a que se registró alrededor 620 millones de accesos a mangamura durante ese tiempo. (SHERMAN 2019)

derechos de autor, siendo estos específicamente: la acción de publicar URLs o enlaces a contenido pirata en las llamadas *leech sites* y *leech apps*; y la acción de operar o administrar estas *leech sites* y *apps*. Las sanciones punitivas para ambos supuestos son para la primera, una pena de hasta 3 años de cárcel, multa de aproximadamente 29 mil dólares o ambas; y para el segundo caso, una pena de hasta 5 años de cárcel, multa de aproximadamente 48 mil dólares o ambas.

La segunda parte de la reforma fue implementada el primero de enero del 2021, la cual consiste en una ampliación de las excepciones de uso privado correspondientes al artículo 30 de la Ley de Derechos de autor de Japón. En este artículo, ya se consideraba la descarga de música o videos piratas un acto ilegal, lo que no era el caso del manga, hecho remediado en la reforma recientemente implementada. Además, se precisan además unas cuantas excepciones como descargas en situaciones especiales que no representen un perjuicio a los intereses del titular, descargas de obras derivadas o parodias, descarga no intencional de contenido pirateado y descargar o capturar pantalla de un contenido mínimo (como lo podría ser un par de paneles de un manga). En relación con las sanciones penales aplicables son las establecidas en el artículo 119, pena privativa de la libertad de hasta dos años, multa de un aproximado de 19 mil dólares, o ambas. (MEXT 2020)

Está pendiente aún el identificar el impacto positivo o negativo que las nuevas medidas significarían para el mercado del manga en Japón, dado que si bien, la intención de estas es la protección de los derechos de autor, existen varios autores de manga que han manifestado recelo ante la implementación de nuevas medidas de protección, debido a que un exceso de protección podría mermar la relación que los autores entablan con los consumidores de sus obras.

Por otro lado, en la rama de lo que se podría considerar otro producto derivado del manga o del anime, se encuentra el cosplay²². En cuanto a esto en específico, el gobierno japonés está ya considerando medidas para regular esta práctica tan popular en el mundo del *fandom*. En este caso, estamos hablando de disfraces, lo que genera la interrogante de hasta dónde puede llegar el alcance de los derechos de autor. La intención del gobierno nipón no es

²² Del inglés *Costume Play*, es una práctica que consiste en disfrazarse de un personaje, ya sea de manga, anime, comics o incluso series o películas. Es una actividad que se da en cualquier tipo de *fandom* y es muy popular en el mundo.

calificar como infracción todo tipo de actividad de cosplay, sino que pretende regular esta actividad cuando se realice con la pretensión de obtener un beneficio económico.

Los *cosplayers*, es decir, las personas que se dedican al cosplay pueden dedicarse a esta actividad de forma *amateur*, o de forma profesional, y es aquí donde entran a tallar los derechos de autor. Estos *cosplayers* profesionales pueden adquirir una popularidad considerable, por lo que llegan a cobrar por presentaciones, sesiones de fotos, entre otros.²³ Por consiguiente, la intención del gobierno japonés es, para empezar, concientizar a los *cosplayers* profesionales de manera que estos paguen las regalías correspondientes. No obstante, tampoco buscan restringir esta actividad como para que el *cosplay* fuese desapareciendo, ya que, es una actividad que incluso es utilizada para promocionar la cultura japonesa en el mundo (FONSECA 2021).

2.4.2. El mercado internacional

2.4.2.1. La llegada del anime y el manga a la sociedad occidental y las licencias

Si bien el *fansub* comenzó en Estados Unidos en los años 90, el anime ya había llegado al país norteamericano décadas antes. Así también se dio en otros países, pero dada la repercusión del mercado estadounidense, se hará hincapié en el desarrollo de este y la forma en que se manejaron los derechos de autor durante los inicios del auge de la animación japonesa, la cual pavimentó el camino para su contraparte en forma de ilustraciones.

Antes de 1975 ya se habían adaptado varias obras para que puedan ser visualizadas por el público infantil del país americano como Astroboy, Kimba el León blanco o Meteoro; y más adelante, otras como Fuerza G o Comando G. (LEONARD 2005). Fue la introducción de la videogradora la que dio la oportunidad, que los aficionados, quienes empezaban a gustar de los productos japoneses, comenzaran a conseguir cintas de video, las cuales intercambiaban. Estos aficionados comenzaron a formar grupos, lo que quizás podríamos llamar los precursores de lo que es el *fandom* de la cultura japonesa en la actualidad.

A fines de los 70, era difícil que las compañías japonesas accedieran satisfactoriamente al mercado estadounidense. No obstante, en diversas convenciones que los aficionados de la animación japonesa organizaban se reproducía para el público videos promocionales de

²³ La cosplayer japonesa Enako ha manifestado que sus ingresos anuales se aproximan a los 480 mil dólares.

algunas animaciones del país nipón. Los representantes de las compañías japonesas no podían, de manera oficial, respaldar las actividades realizadas por los aficionados, aun cuando sabían que los actos de parte de ellos constituían publicidad para sus productos; motivo por el cual no solo les permitían actuar, sino que también les proveían con material promocional que estos pudiesen mostrar en sus convenciones. El contacto de los representantes y los aficionados era informal, dado que los primeros evitaban cualquier compromiso por escrito que más adelante pudiese perjudicar sus intereses de lograr licenciar sus obras a algún gran sindicato televisivo del país norteamericano (LEONARD 2005).

A inicios de los 80, las compañías japonesas no encontraban un mercado para sus productos de animación, a pesar de haber realizado algunos intentos por llamar la atención de algunos ejecutivos de las empresas televisivas de los Estados Unidos, tales como Warner Brothers, por consiguiente, cesaron en sus intentos de introducirse en el mercado (LEONARD 2005).

Dado que ya las compañías japonesas no se encontraban interesadas en adentrarse en el mercado estadounidense, los aficionados se quedaron a cargo de copiar y distribuir las cintas de video que conseguían por diferentes medios y dar a conocer la animación a cualquier persona que se encontrase interesada por esta. No obstante, todavía existía una barrera, debido a que las cintas que los aficionados distribuían entre ellos se encontraban, como era de esperarse, en el idioma japonés, por lo que los que veían las cintas debían solo conformarse con ver las imágenes y tratar de entender a través de estas. Esto fue cambiando poco a poco, ya que algunos aficionados, con conocimiento del idioma foráneo, comenzaron a realizar traducciones que estaban incluidas como una pequeña sinopsis de las tramas en un folleto que proporcionaban en clubes y convenciones donde reproducían las cintas.

Si bien las compañías japonesas se habían retirado en su intento por introducirse en el mercado japonés, hubo ciertas compañías de bajo presupuesto que adquirieron las licencias de algunas animaciones japonesas con la intención de adaptarlas para el público infantil de Estados Unidos. Esto se vio ilustrado cuando en 1986, la empresa New World Pictures realizó una adaptación de la obra de Hayao Miyazaki²⁴, la película Nausicaä del Valle del Viento, obra que fue “mutilada” de tal forma que el estudio encargado de la obra original tomó más

²⁴ Autor prominente en la industria del anime. Ganador del Oscar por mejor película de animación el año 2003, por “El Viaje de Chihiro”.

atención a las condiciones con las que otorgaban las licencias internacionales de sus obras. Debido a todos los cambios en esta obra, los aficionados del anime en Estados Unidos consiguieron copias de cintas de la obra original, las que pudieron apreciar en reemplazo de la obra licenciada, la cual había perdido su esencia debido a todas las modificaciones a la que fue sujeta para censurarla y adaptarla al público infantil del país.

A mediados de los ochenta se vio también una adaptación resaltante por parte de la compañía Harmony Gold, la cual compró a Tatsunoko Production los derechos de tres animaciones japonesas. Estas fueron unidas en una adaptación realizada por Carl Macek, que culminó en una serie titulada *Robotech*²⁵. Dicha obra representó una expansión de la animación japonesa no solo en Estados Unidos, sino en el mundo. Además, *Robotech* hizo que despertase en muchos espectadores el interés por la búsqueda de más productos de este tipo, debido a que desafió la idea preconcebida de que toda animación era dirigida al público infantil.

En cuanto al manga, este era más complicado de exportar que el anime, debido a que el proceso de adaptación, traducción, distribución y comercialización implicaba esfuerzos más costosos, además, de que, al ser un producto con gran contenido cultural de origen nipón, podían resultar confuso para el público occidental, sumando también de que el estándar editorial de occidente y el de oriente es tan diferente, que puede resultar difícil de entender para un público que no está acostumbrado.²⁶

A inicios de los noventa y debido a la llegada de las tecnologías, el subtítulo por parte de aficionados se hizo más accesible al público. Poco a poco se fueron creando proyectos a través de los cuales grupos de aficionados se dedicaban a subtítular animes que luego ponían al alcance de otros aficionados, ya fuese en convenciones o mediante la grabación en cintas de video.

Inicialmente, en las convenciones de estos años, se exhibían ya series de animación japonesa licenciadas, no obstante, estas no contaban con subtítulos. Fue mediante la

²⁵ A raíz de la adaptación, se creó la marca *Robotech*, por la cual existieron numerosas disputas legales por los derechos de autor entre Tatsunoko y Harmony Gold.

²⁶ La lectura en oriente es, a diferencia que, en occidente, de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo.

participación de aficionados, quienes, con la autorización de los licenciantes y, sobre todo, licenciarios, realizaron el trabajo de traducción que se incluiría en los subtítulos.²⁷

En las convenciones de aficionados, grupos de *fansub* continuaron con la exhibición de series japonesas subtituladas, muchas de las cuales adquirieron popularidad entre la comunidad de interesados en este género y las licencias de muchas de estas series fueron adquiridas por compañías estadounidenses (LEONARD 2005). Se podría decir que estas series subtituladas por aficionados sirvieron como un termómetro a través del cual, las compañías estadounidenses podían medir la popularidad de estas y el beneficio que podían recibir al adquirir las licencias.

2.4.2.2. El impacto de las traducciones de los aficionados en el mercado

Desde mediados de los años noventa, en los que el fenómeno del manga y el anime comenzó su auge, el movimiento de aficionados tuvo que volcarse a tratar de transmitir, mediante traducciones, las obras que eran de difícil alcance para el público foráneo y que desconocía del idioma o carecía de los medios para poder disfrutar de dichas obras.

Poco a poco y con los años, varios países comenzaron a adquirir licencias de dichas obras, brindando la posibilidad a que un mayor público extranjero pudiese llegar a estas. No obstante, el fenómeno de la traducción realizada por aficionados se fue incrementando con el acceso a internet y a cada vez mejores medios para realizar estos trabajos, que incluso, en algunos casos, llegan a tener una apariencia profesional.

Si bien los tiempos han cambiado con la era digital y el acceso a obras licenciadas por este medio es cada vez más amplio, el fenómeno de la traducción realizada por aficionados se mantiene y no hay duda de que se mantendrá. Uno de los motivos puede ser que existe, en muchos casos, un largo tiempo entre la transmisión o publicación oficial de un anime o un manga licenciado en otro idioma, frente a la fecha de publicación original; y esto, motiva a los aficionados a suplir, mediante sus propias traducciones, esta necesidad por contar con la obra con la mayor prontitud posible (LEE 2009).

Es frente a este caso que se crearon servicios de *streaming* como Crunchyroll, dedicados a proporcionar un catálogo de mangas y animes, así como la emisión simultánea de episodios de algunos animes, ya subtitulados y doblados, para lo cual cuentan con licencias en

²⁷ Los licenciantes japoneses pusieron como requisito que los licenciarios estadounidenses aprobasen el guion que debía utilizarse en los subtítulos. (LEONARD 2005)

diversos territorios. Esta plataforma, que nació como una más de las que proporcionaba contenido ilegal, volcó sus esfuerzos por dedicarse a proporcionar el contenido licenciado que muestra en la actualidad, representando entonces, una opción de consumo de contenido que no infringe los derechos de autor (ESPINOF 2019).

Sin embargo, la demora en tener acceso a la obra no ha sido el único motivo por el que los aficionados se abocaron a realizar sus propias traducciones. En esto, mucho tuvo que ver que existían los problemas de adaptación y localización en las traducciones y doblajes oficiales de estas obras. En cuanto a esto, la cultura oriental y la occidental consta de marcadas diferencias y en los productos japoneses, no puede evitarse reflejar el estilo de vida común de esa población, un estilo, que difícilmente puede ser comprendido por alguien que no haya tenido contacto con los aspectos culturales de los nipones. Por ese motivo, muchas traducciones oficiales trataron de realizar una adaptación y localización de las situaciones presentadas en las obras para que fuesen interpretadas según la cultura occidental. Este hecho, causó la falta de satisfacción de muchos aficionados, quienes prefirieron realizar ellos mismos la traducción, respetando los aspectos culturales de Japón en incluso, añadiendo notas explicativas sobre la cultura del país para ayudar en el entendimiento de los lectores y espectadores.

A través de los años, estos aspectos problemáticos que causaban que los aficionados intentasen, por su propia mano, suplir las carencias en cuanto a la recepción de la obra que seguían se ha ido solucionando. Antes con lo mencionado en los servicios de emisión simultánea de animes, y luego también con una mejora en la traducción de los productos japoneses, dado que la misma industria cedió a favor del público consumidor de estos productos, tratando de otorgarles un producto con el que se encontrasen conformes y disminuyendo así las traducciones ilegales, lo que fomenta entonces, el consumo de las obras licenciadas y, por consiguiente, disminuye las infracciones de los derechos de autor.

3. Los derechos de autor del manga en Estados Unidos en comparación con el mercado japonés

Es prudente ofrecer un análisis de la ley japonesa enfrentándola a la tolerancia de los titulares de los derechos de mangas o animes frente a cómo otras legislaciones y mercados enfrentan el mismo problema.

El *dôjinshi*, según la Ley de Derechos de Autor japonesa, es una clara infracción de la ley, dado que los personajes de una obra como el manga, están protegidos por derechos de autor. Para esto, cabe remitirse también al artículo 20.1 de dicha ley, la cual se refiere al Derecho de Integridad y establece que: «El autor de una obra tiene el derecho de preservar la integridad de esta y su título, por lo que la obra no debe sufrir ninguna alteración, corte u otra modificación que sea contraria a la intención del autor». Así, la creación de este tipo de obras infringe el derecho a la integridad de la obra, ya que, en estos *dôjinshi* los autores de estos toman a los personajes y contenido de la historia creada por el autor de la obra original y a partir de estos crean sus propias historias, las cuales, tienen como finalidad accesoria obtener un beneficio económico, ya que son puestas a la venta en un evento de gran envergadura como la Comiket²⁸, cuya edición 97 realizada del 28 al 31 de diciembre del 2019 presentó la asistencia de 750 mil personas y 32 mil círculos²⁹ participantes (COMIKET 2020).

Además, al ser un *dôjinshi* una obra derivada de la original, habría que destacar las estipulaciones contenidas en la legislación japonesa en su artículo 28 «El autor de una obra original a base de la cual se crea una obra derivada tiene los derechos exclusivos, en las mismas categorías que los derechos prescritos en esta Subsección, que tiene el autor de la obra derivada en relación con la explotación de la obra derivada». ³⁰ Es decir, el autor de la obra derivada tiene derechos, pero los comparte con el autor de la obra original, además, según el

²⁸ La *Comiket* es la abreviación de los términos *Comic* y *Market*, que serían Mercado de Comics, y consiste en un evento bianual que se realiza en Tokyo. Este evento está enfocado en el *dôjinshi*. (TOH 2019)

²⁹ A los grupos que realizan *dojinshi*, se les conoce como círculo.

³⁰ Los derechos correspondientes a la subsección referenciada «Categoría de derechos que comprenden derechos de autor» serían los compuestos por los artículos 21 derecho de reproducción, 22 derecho de interpretación teatral y derecho de interpretación musical, 22.2 derecho de presentación en pantalla, 23 derecho de transmisión pública, 24 derecho de recitar, 25 derecho de exhibición, 26 derecho de distribución, 26.2 derecho de transferencia, 26.3 derecho de alquiler, 27 derecho de adaptación, derecho de traducción y otros derechos.

artículo 18 de la ley referenciada, el autor de la obra original tiene el derecho de decidir sobre la publicación de la obra derivada.

3.1. El *Fansub* y el *Scanlation*

En cuanto a los derechos de autor del manga y el anime fuera del mercado japonés, estas obras se enfrentan a infracciones tales como los *fansub* o *scanlation*, aparte del ya mencionado *dôjinshi*, el *fan art*, y en otra escala, el *cosplay*.

Debido a la procedencia de estas obras y al idioma, existe una gran barrera para los aficionados a estas. Esta barrera no es solo idiomática, sino también cultural, debido a que la cultura y costumbres en occidente pueden ser tan distantes, como lo es el idioma. Es así, que desde que el contenido japonés llegó a los Estados Unidos, fue necesario derribar parte de aquella barrera que impedía que el contenido de esas obras fuese disfrutado por un público totalmente diferente. En sí, esto es algo que se da en todo el mundo, no solo con el contenido japonés, sino el de otros países asiáticos, hispanos y anglosajones.

Es de esta manera que el *fansub* y el *scanlation* se hacen necesarios para que estas obras puedan ser disfrutadas por estos consumidores foráneos; y para que esta práctica pudiese desarrollarse, los miembros del *fandom* tuvieron y tienen una participación sustancial. Entonces, cabe la interrogante de cuál es la definición, en la legislación estadounidense, en la que caen estas obras realizadas por aficionados. La respuesta se encuentra en el apartado 101 de la Ley de Derechos de Autor de Estados Unidos, en la que se definen las obras derivadas.³¹

Está claro que estas obras realizadas por aficionados son consideradas obras derivadas en Estados Unidos; y, por consiguiente, según el apartado 103 (a) de su ley³², estas obras no gozarían de protección de derechos de autor, a diferencia de lo establecido en la legislación nipona. Por consiguiente, nos encontramos frente a infracción de derechos de autor, no

³¹ Según este apartado una obra derivada es: «una obra basada en una o más obras preexistentes, tales como una traducción, arreglo musical, dramatización [...] o cualquier otra forma a través de la cual una obra pueda ser reestructurada, transformada, o adaptada. Una obra consistente en revisiones editoriales, anotaciones, elaboraciones, y otras modificaciones, las cuales, como un todo representen una obra original de autoría, es una “obra derivada”».

³² «El objeto de los derechos de autor especificados en el apartado 102, incluye compilaciones y obras derivadas, pero la protección de una obra que emplea material preexistente cuyos derechos de autor subsisten, no se extiende a ninguna parte de la obra de la cual se ha utilizado dicho material de forma ilegal».

obstante, cabe analizar la doctrina del *fair use*, presente en la legislación norteamericana. Esta doctrina establece que no sería infracción de derechos de autor si es por motivos de crítica, comentario, noticia, enseñanza, estudio, investigación, siempre y cuando así se determine después de realizar un análisis tomando en cuenta cuatro factores importantes: (1) la motivación y el carácter de la utilización, si esta es comercial o sin fines de lucro; (2) la naturaleza de la obra objeto de derechos de autor; (3) la cantidad y la importancia de la porción utilizada con relación a la obra en su totalidad; y (4) el efecto de la utilización en el mercado potencial o el valor de la obra objeto de derechos de autor.

Deteniéndose en cada uno de los factores que constituyen la doctrina del *fair use*, empezando por el primero, habría que determinar si la finalidad de estas obras realizadas por aficionados es comercial. En principio, los grupos que trabajan en *fansubs* y *scanlations* adjuntan a estos descargos de responsabilidad u otro tipo de avisos, donde informan que estas obras no son realizadas con fines lucrativos, además, invitan a detener la distribución de estas si la obra llega a ser licenciada en el país. Se podría entonces considerar que podrían pasar el primer factor del *fair use*, no obstante, mediante el caso *Campbell v. Acuff-Rose Music*, se agregó un elemento a este primer factor del *fair use*, consistente en la naturaleza transformadora de la nueva obra (REMBERT-LANG 2012). Para poder entender, si una de estas obras manifiesta una naturaleza transformadora o no, se podría hacer un análisis del tipo de traducción que se realiza. La traducción bien puede ser literal, sin muchos cambios que pudiesen calificar a esta obra derivada como transformativa, no obstante, lo normal en las traducciones de este tipo, es que no se traten de traducciones literales, sino que, en cambio, sean traducciones donde se realiza una adaptación o localización del texto traducido, adicionando a veces, datos de importancia en cuanto a la cultura japonesa, para así, facilitar la comprensión del contexto al público occidental. Dichos detalles podrían ser considerados como de una naturaleza transformadora, pero eso debería ser determinado analizando cada una de estas obras por separado y no en un contexto general.

El segundo factor de la doctrina puede ser analizado según la jurisprudencia estadounidense, tomando en cuenta cinco puntos importantes: el ámbito de originalidad de la obra; la naturaleza informativa de esta; el uso que se pretende dar a el original y a la copia; la disponibilidad de la obra; y finalmente, si esta ha sido o no publicada (REMBERT-LANG 2012).

Llevando estos cinco puntos al análisis del manga y el anime frente a el *fansub* y *scanlation*, habría que tomar en cuenta que como obra que nace de la creatividad y todo lo que implica, estaríamos ante una obra de manifiesta originalidad. Ante la naturaleza informativa, se podría tomar en cuenta que la intención de estas obras derivadas es dar a conocer las obras originales, por lo que entraría también el uso que se le quiere dar al original y la copia, que sería básicamente otorgar el acceso a dicha obra a un público más amplio que el inicial. La disponibilidad es un punto importante, debido a que el acceso al manga y el anime, sin quienes se dedican a realizar estas acciones consideradas infracción a la propiedad intelectual, tendría un rango de dificultad, más aún, el lograr que el nuevo público a quienes están dirigidas estas obras derivadas pueda beneficiarse no solo con el acceso a la obra, sino con poder entenderla en su totalidad. El quinto punto, referente a la publicación, en este caso se podría considerar que la obra ha sido publicada. Finalmente, luego de tener en cuenta estos aspectos, se puede establecer si la obra derivada, puede o no ser considerada en el segundo factor de la doctrina del *fair use*.

El tercer factor, referente a la cantidad y la importancia de la porción utilizada con relación a la obra en su totalidad, es uno que debe ser analizado con cautela. Esto debido a que la misma naturaleza de un *fansub* o *scanlation* requiere que se utilice la obra en su totalidad. Sin embargo, hay que tomar en cuenta el motivo por el cual se utiliza todo, lo que se explica en la función de estas obras, que es traducir la obra al idioma que pueda entender el público objetivo. Decir que estas obras definitivamente no cumplen con el tercer factor del *fair use* es una decisión apresurada, debido a que la circunstancia es algo que debería tomarse en cuenta para establecer si corresponde o no aplicar este factor.

El efecto de la utilización en el mercado vendría a ser el cuarto y último factor para determinar el *fair use*. Este es un factor sustancial para determinar el *fair use*, tal como lo establece la sentencia de *Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enterprises*, que dice que «el efecto de la utilización en el mercado potencial de la obra objeto de derechos de autor era “el elemento más importante del *fair use*”». Además, en el caso en cuestión la obra infractora era una competencia directa de la obra original, impactando considerablemente a esta última. En el caso del *fansub* o *scanlation*, estos suelen contener sendos avisos que motivan a discontinuar su distribución cuando la obra original fuese licenciada en el país, de forma que la intención de los creadores de estas obras derivadas no es competir con la obra original. No obstante, ese no es el único aspecto que analizar si se habla del impacto que podrían tener en

el mercado dicha obras. Al tratarse de traducciones, la calidad de estas y la transmisión correcta o incorrecta del mensaje original puede significar también un impacto en los receptores del mensaje, es decir, el público consumidor. Una mala traducción puede llegar a desmotivar al consumidor, afectando de esta forma al mercado de la obra original. En el caso contrario, un buen trabajo puede servir como una forma de publicidad y un termómetro que ayuda a un futuro licenciataria a tomar la decisión de adquirir o no una licencia.

Realizado todo este análisis, hay algo que se debe mantener presente. Y es que, aun si el *fansub* o el *scanlation* pudiesen superar la excepción ilustrada en el *fair use*, eso no significa que inmediatamente sean exonerados de las otras infracciones que pudiesen haber cometido para realizar dichas obras derivadas. Mayoritariamente consiguen el material original de forma ilegal, así como también reproducen y distribuyen estas obras (REMBERT-LANG 2012).

3.2. Otras obras derivadas

Entre otras obras derivadas que se consideran infractoras de los derechos de autor tenemos el caso de los *dôjinshi*; obras que nacen basándose en mangas, animes, juegos u otros productos japoneses. Ya se estableció que, en el mercado japonés, existe una tolerancia a estos trabajos, los cuales incluso se fomentan en eventos especializados donde se ponen a la venta y donde acude un copioso público. El *dôjinshi*, en el caso japonés, es una infracción a la propiedad intelectual, pero aun así el autor de la obra derivada tiene derechos sobre esta, aunque sin sobrepasar los derechos del autor original. En parte, la tolerancia que tiene el mercado japonés a prácticas como el *dôjinshi*, más allá de que este puede ser considerado una cantera de la cual se nutren futuros autores de manga, es que la cultura y mentalidad japonesa difiere de la occidental.

El *dôjinshi* sería el equivalente a *parody manga* en Estados Unidos, empero, aunque sea comparado a una parodia y sea denominado de esa forma en Japón, en la legislación de este país la parodia es una obra de crítica o comentario de una obra original, el *dôjinshi* tiene otra finalidad, que es tomar la historia de la obra original y a partir de esta crear historias derivadas, agregando elementos o personajes (PELC 2017).

En el país americano, este tipo de obra no gozaría de derechos de autor, ya que el apartado 103 (a) de la Ley de Derechos de Autor de Estados Unidos deniega esta posibilidad al establecer que, en el caso de las obras derivadas, la protección de una obra que utilice material preexistente objeto de derechos de autor que todavía subsisten no goza de

protección si se ha utilizado dicho material de forma ilegal. Aunque obviamente, esto no significa que en Estados Unidos no se realicen este tipo de obras, al igual que *fan arts*, *fan fics*, *cosplay* y más, debido a que, además, estas no son prácticas que se restringen al contenido derivado de manga, anime u otras obras japonesas, sino que se extienden a través de todo tipo de *fandom*, sin importar el lugar de procedencia de la obra.

Es importante entender la repercusión de los *dôjinshi* en la cultura japonesa. Esta es una industria que lleva años como parte de la sociedad nipona. Es desde finales de los años 60 que este mercado se fue introduciendo en Japón, como una forma de rendir tributo a las obras producidas en el país. Es por ese motivo que, para ellos es normal el realizar convenciones especializadas en este tipo de productos sin que eso signifique el temor a ser perseguidos legalmente. En cambio, en el caso de Estados Unidos, las publicaciones de aficionados al manga y anime recién fue iniciando en los años 80. En ese tiempo la información que llegaba a ese continente era escasa y estas publicaciones se centraban en informar de las nuevas tendencias de esta corriente japonesa. Así, la función inicial de los *dôjinshi* o *parody manga*, era diferente en cada país (OPPLIGER 2014).

El mercado del manga y el *dôjinshi* está estrechamente relacionado en Japón, no obstante, en Estados Unidos, el segundo puede ser considerado, además de una infracción a los derechos de autor, un medio a través del cual se puede causar una disolución de la reputación de la obra original. Los titulares, licenciatarios o distribuidores de las obras en el país americano se enfrentan a este escenario. Al ser estos quienes presentan estas obras licenciadas al público norteamericano, es normal que su intención sea presentar el producto de la mejor calidad posible para así lograr que sea consumido por más personas. Un *dôjinshi*, *fan art*, o incluso *fan fic*, que llegue a este público, puede generarle una idea errónea de la obra original, crear una confusión e incluso, llevarlos a perder público. Y eso no solo tomando en consideración la obra por sí misma, sino incluso algún personaje individual de esta (OPPLIGER 2014).

Esto se puede ilustrar en casos no directamente relacionados con el manga, pero sí con personajes ficticios, originarios de animaciones o historietas estadounidenses, por lo que, se podría aplicar lo mismo a las obras japonesas en cuestión. Los personajes ilustrados gráficamente, con características definidas, de forma que se puedan reconocer con claridad, son objeto de protección. Esto puede observarse en el caso *Walt Disney Productions v. Air Pirates*, un caso en el que la compañía demandada utilizó gráficamente varios personajes de

la compañía Disney, entre los que se encontraban el ratón Mickey, en una serie de comics con contenido adulto; hecho que generó la acción planteada por Disney para proteger sus personajes, objeto de propiedad intelectual, así como para salvaguardar la reputación de estos. Air Pirates se acogió a la doctrina del *fair use*, esto motivado a que, según ellos, la utilización que hacían de los personajes se acogía a esta doctrina. Luego de una batalla legal que duró 7 años, la Corte de Apelaciones del Noveno Circuito finalmente determinó que el *fair use* no aplicaba a esa situación.

Por otro lado, el caso del cosplay es curioso, en especial si se toma en cuenta que el gobierno japonés, en la actualidad, está buscando una forma de regular lo relacionado a los derechos de autor cuando se realiza un cosplay de forma profesional y con la intención de obtener un beneficio económico; se puede analizar cuál es el enfoque en Estados Unidos al respecto de eso, o de algo similar. Es decir, eso de buscar regular también una actividad como la que es disfrazarse de un personaje no es algo que se pueda realizar con facilidad; y que, además, es una fuente de discusión no solo en el mercado japonés. Como precedente que puede ayudar a tener más claridad sobre el tema, existe el caso *Star Athletica v. Varsity Brands*, en el cual la Corte de Apelaciones del Sexto Distrito definió que ciertas características incorporadas en el diseño de unos uniformes de porrista eran susceptibles de ser protegidos por derechos de autor debido a que podían ser identificados separadamente y eran capaces de existir independientemente de los uniformes que la compañía fabricaba, así también tomaba en cuenta que este tipo de artículo era susceptible de derechos de autor cuando podía ser percibido como una ilustración bidimensional o tridimensional, que podía ser una obra pictórica, gráfica o escultural por sí misma. Y si bien, esta sentencia no se refiere exactamente a un caso como el cosplay, puede dar una idea de lo que podría involucrarse en un futuro si se decidiese ir por la ruta de pretender regular una actividad como esta, aunque esto debería estar sujeto a un profundo análisis de si realmente valdría la pena dicha regulación, o el tipo de enfoque que debería dársele, dado que al final, esta es una actividad que crea compenetración entre el *fandom* y el autor de una obra, siendo esto un factor importante en el aspecto comercial de esta, porque excesivas regulaciones y limitaciones a actividades que al final, fomentan la creatividad y el interés de los consumidores, pueden llegar a causar una brecha entre los titulares o licenciantes de los derechos de las obras y los aficionados quienes al final, son los consumidores de su producto, hecho que puede resultar contraproducente.

4. Conclusiones

Lo que resulta de la investigación realizada es un mejor entendimiento de que el aspecto cultural de la sociedad japonesa juega un factor importante en el desenvolvimiento de su industria del manga y la legislación de derechos de autor. Esta industria generadora de ingresos para el país asiático es fundamental en dicha sociedad, asimismo, esta y sus obras derivadas sirven como atractivo promocional para dicho país; motivo por el cual, su protección ha de ser una prioridad y, sin embargo, se ha podido encontrar que muchas veces, el titular de los derechos de autor de una obra opta por no ejercer su derecho y evitar conflictos con los infractores. Cabe aclarar, esto no se da en todos los casos, sino que frente a infracciones que tienen un impacto considerable, los titulares de derechos de autor emprenden las acciones del caso.

Por otro lado, es interesante el análisis de cómo se maneja el tema de la autoría en el mercado del manga, así como la forma en que las editoriales se las arreglan para que, a pesar de no tener, usualmente, la titularidad de los derechos de autor de las obras que publican, mantengan de igual manera el control en el mercado, y así también, el control de los titulares de los derechos de autor de los mangas. Se puede deducir que el aspecto social del país asiático influye en mucho la forma en que se desempeñan en el mercado y las actitudes que toman.

Siguiendo con el mercado del manga, fuera del aspecto editorial, sino el mercado del consumidor; este no solo se limita a las obras originales, sino que existe un mercado de manifiesta tolerancia ante el *dôjinshi*, una práctica que ha ido de la mano a través de los años de los mangas originales, tal es así, que cuentan con una convención oficial con gran cantidad de asistentes, y, por si fuera poco, estos productos derivados también pueden llegar a comercializarse en librerías junto a los productos oficiales. Esto es tolerado por titulares de derechos de manga, no solo debido a que muchos de estos artistas dedicados al *dôjinshi* son potenciales autores de manga; sino debido a que incluso algunos de los autores de muchas de estas obras oficiales se dedican por un lado también a realizar *dôjinshi*. Además, se puede decir entonces que estos *dôjinshi* sirven también como una promoción de la obra original y un tributo a esta; y adicionalmente, fomenta la participación del consumidor, miembro del *fandom*, quien no se limita a consumir el producto, sino que participa activamente en su divulgación, logrando así, que esta obra

llegue a más público, lo que resulta beneficioso para el titular de los derechos, siempre que la reputación de su obra no resulte mermada por otros factores.

Aparte de las infracciones representadas por el *dôjinshi*, existen otro tipo de infracciones a los derechos de autor en el caso de los mangas. Fundamentalmente, la piratería, la cual, a través de los *leech sites* y *leech apps*, causan una gran pérdida económica en la industria, lo que se pudo observar en los últimos años. Y es que es muy común, desde la aparición del internet y las nuevas tecnologías, que se facilite compartir información a través de estas. Esto se da desde información personal, hasta archivos de música, video, imágenes escaneadas y más; muchos de los cuales, evidentemente, son objeto de derechos de autor.

La ley de Derechos de Autor de Japón, previa a sus reformas, ya contemplaba como una infracción el compartir de forma ilegal archivos de música o video, pero hacía falta proteger obras literarias, como libros, revistas o manga; así, se modificaron artículos de esta ley para no solo calificar infracciones relacionadas a estos, sino también para establecer las sanciones criminales relacionadas. Adicionalmente, están en camino más reformas que también engloban el ámbito de los derechos de autor relacionados al manga y obras derivadas, específicamente, el caso del cosplay.

Si estas reformas tienen un impacto favorable o no, está por verse, no obstante, estaba claro que era de vital necesidad el regular las infracciones relacionadas al manga, después de todo, es un mercado que genera un impacto económico del país asiático, y dejar de lado las actividades ilegales que se aprovechaban de los vacíos en la ley para generar ingresos impactaba en la economía de las editoriales y los autores de estas obras; y no hay que olvidar que lo que se busca con los derechos de autor es fomentar la creatividad. Es entendible entonces, que el permitir infracciones que impactasen a los titulares de los derechos, lo que causaba era una desmotivación en estos a nivel económico y a su creatividad; algo muy diferente que el permitir el tipo de infracciones que terminaban promoviendo las obras y generando una relación más cercana entre el *fandom*, consumidores de estas obras, y el autor, quien de alguna manera recibía una retroalimentación por parte de las obras derivadas creadas por los aficionados a su obra.

El internet y la globalización ha traído cosas favorables para el fomento del conocimiento y la comunicación en el mundo, pero es justamente debido a esto que los derechos de autor del manga no solo se pueden ver afectados en su país de origen, sino

que, en el mundo, a través de esta herramienta tan valiosa que tenemos en nuestras manos y que utilizamos día a día, se pueden cometer infracciones a los derechos de autor en cualquier lugar. Es el caso de Estados Unidos, Canadá, China, Corea, España, Argentina, Chile o cuanto país con acceso a internet se pueda nombrar. En este caso, debido a su repercusión, se han analizado las infracciones de derechos de autor relacionadas al manga en el primero de los países mencionados.

Estados Unidos, a diferencia de los países de legislación continental y Japón, tiene la doctrina del *fair use*. Esta doctrina presenta un concepto interesante a tomar en cuenta, aunque hay que tener presente que la legislación japonesa prevé también algunas excepciones en cuanto a las infracciones de derechos de autor.

Actividades como el *scanlation* y el *fansub* han sido a través de los años moneda corriente en lo relacionado a los *fandom*, es decir, no son actividades infractoras de exclusivo uso en el manga, sino que van más allá, no obstante, el análisis se centra en las obras japonesas en cuestión.

En su inicio, cuando las obras japonesas que llegaban a Estados Unidos eran videos grabados en cintas para ser distribuidas en el limitado círculo de personas interesadas en la animación japonesa, el acceso era más difícil, pero como la naturaleza del ser humano lo comprueba, la voluntad puede hacer mucho y con el tiempo, lograron, haciendo uso de la tecnología de ese tiempo y de personas con conocimiento del idioma japonés; crear los primeros *fansub*. Estos, aun con el conocimiento de los titulares de los derechos de autor, eran acciones permitidas, ya que no había mucho interés en el mercado, ni tampoco generaban mucha repercusión en el mercado de las obras originales. Podemos ver que con el tiempo aquello cambió, al igual que la tecnología que cada vez facilita aún más las infracciones de los derechos y no solo es un vehículo para mayor conocimiento. En la actualidad estamos ante una situación donde este tipo de acciones, el *fansub* y el *scanlation* son acciones toleradas también en el mercado estadounidense, especialmente debido a que mayormente, existe una ética en los grupos que realizan estas obras derivadas, mediante la cual, detienen la traducción y distribución cuando la obra es licenciada en el país.

Si bien hubiese resultado ideal el contar con mayor jurisprudencia y mayores datos de sentencias y acciones frente a las infracciones realizadas en Japón, siempre se encuentra presente la barrera del idioma y el acceso a sentencias de interés para el tema,

algo que por momentos ha resultado una dificultad en la investigación; y que, no obstante, ha podido ser adecuadamente solventado en parte. Así también, la situación actual de restricción de movilización ha sido un impedimento para el acceso de medios físicos de información; empero, al igual que las nuevas tecnologías y el internet son un medio a través del cual resulta fácil infringir los derechos de autor, también se muestran un vehículo de conocimiento e información, lo que ha permitido el acceso virtual a interesante material de investigación que se ha aportado en el presente trabajo.

Referencias bibliográficas

Bibliografía básica

Revista electrónica

HE, T. «What Can We Learn from Japanese Anime Industries? The Differences Between Domestic and Overseas Copyright Protection Strategies Towards Fan Activities». *The American Journal of Comparative Law* [En línea]. 2014, vol. 62, pp. 1009-1042. [Consulta: setiembre de 2020]. DOI 10.5131/AJCL.2014.0029. Disponible en:

https://www.researchgate.net/publication/268221777_What_Can_We_Learn_from_Japanese_Anime_Industries_The_Differences_Between_Domestic_and_Overseas_Copyright_Protection_Strategies_Towards_Fan_Activities

LEE, H. «Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation». *Media, Culture & Society*[En línea]. 2009, vol. 31, núm. 6, pp. 1011-1022. [Consulta: setiembre de 2020]. DOI 10.1177/0163443709344251. Disponible en:

https://www.researchgate.net/publication/275443594_Between_Fan_Culture_and_Copyright_Infringement_Manga_Scanlation

LEONARD, S. «Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation». *UCLA Entertainment Law Review* [En línea]. 2005, vol. 12, núm. 2, pp. 189-265. [Consulta: setiembre de 2020]. ISSN 1939-5523. Disponible en: <https://escholarship.org/content/qt0n29d9kq/qt0n29d9kq.pdf?t=nnbpzh>

MEHRA, S. K. «Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Cartoons My Kid Watches Are Japanese Imports?». *Rutgers Law Review* [En línea]. 2002, vol. 55, pp. 1-65. [Consulta: setiembre de 2020]. Disponible en:

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=347620

MEHRA, S. K. «Copyright, Control and Comics: Japanese Battles Over Downstream Limits on Content». [En línea]. 2003, pp.1-63. [Consulta: setiembre de 2020]. Disponible en:

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=462122

PELC, Y. «Achieving the Copyright Equilibrium: How Fair Use Law Can Protect Japanese Parody and Dojinshi». *Southwestern Journal of International Law* [En línea]. 2017, vol. 23, núm. 2, pp. 397-421. [Consulta: enero de 2021]. Disponible en:

<https://www.swlaw.edu/sites/default/files/2017-06/SJIL%20V23%2C%20N2%205-Achieving%20the%20Copyright%20Equilibrium-Pelc.pdf>

REMBERT-LANG, L. «Reinforcing the Tower of Babel: The Impact of Copyright Law on Fansubbing». *Intellectual Property Brief* [En línea]. 2012, vol. 2, núm. 2, art. 3, pp. 21-33. [Consulta: setiembre de 2020]. Disponible en:

https://digitalcommons.wcl.american.edu/ipbrief/vol2/iss2/3/?utm_source=digitalcommons.wcl.american.edu%2Fipbrief%2Fvol2%2Fiss2%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

SCHENDLE. «Japanese Anime and Manga Copyright Reform». *Washington University Global Studies Law Review* [En línea]. 2016, vol. 15, núm. 4, pp. 631-652. [Consulta: setiembre de 2020]. Disponible en:

https://openscholarship.wustl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1598&context=law_globalstudies

SCHROFF, S. «An alternative universe? Authors as copyright owners- the case of the Japanese Manga Industry». *Creative Industries Journal* [En línea]. 2019, vol. 12, núm. 1, pp. 125-150. [Consulta: setiembre de 2020]. DOI 10.1080/17510694.2018.1563420. Disponible en:

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2018.1563420>

SCHROFF, S. «Where to draw the line: the difference between a fan and a pirate in Japan». *International Journal of Cultural Policy*. [En línea]. 2019, vol. 26, núm. 4, pp. 433-445. [Consulta: setiembre 2020]. DOI: 10.1080/10286632.2019.1604694. Disponible en:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286632.2019.1604694?journalCode=gcul20>

Web

«History of Copyright Systems in Japan». *Centro de Investigación e Información de Derechos de Autor (CRIC)*. Febrero de 2020. Disponible en:

<https://www.cric.or.jp/english/csj/csj2.html>

«Material explicativo de las revisiones parciales de la Ley de Derechos de Autor (著作権法及びプログラムの著作物に係る登録の特例にする法律の一部を改正する法律 御説明資料)» *Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología de Japón (MEXT)*. 2020. Disponible en:

https://www.mext.go.jp/content/20200306-mxt_hourei-000005016_02.pdf

«Sobre los ingresos de los dibujantes(漫画家の収入について)». *Oficina de Información de la Industria del Manga*. 17 de marzo de 2017. Disponible en:

<https://www.amgakuin.co.jp/contents/comic/column/become/mangaka/income/>

ISHIDA, M. «Outline of the Japanese Copyright Law». *Oficina de Patentes de Japón*. 2008. Disponible en:

https://www.jpo.go.jp/e/news/kokusai/developing/training/textbook/document/index/Copyright_Law.pdf

Bibliografía complementaria

Libro

CASSANI, D. *El Fandom en la juventud española*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. 2019. Disponible en:

<https://www.adolescenciayjuventud.org/publicacion/el-fandom-en-la-juventud-espanola/>

Periódico en línea

KYODO NEWS. «Japanese police probe Mangamura website over copyright violation claims». *The Japan Times*. 14 de mayo de 2018. Disponible en:

<https://www.japantimes.co.jp/news/2018/05/14/national/japanese-police-probe-mangamura-website-copyright-violation-claims/>

Web

«Comic Market Chronology». *Comiket*. Octubre de 2020. Disponible en:

<https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>

«Crunchyroll: cómo funciona el Netflix del anime y siete recomendaciones para empezar a disfrutar de la plataforma». *Espinof*. 8 de julio de 2019. Disponible en:

<https://www.espinof.com/animacion/crunchyroll-como-funciona-netflix-anime-siete-recomendaciones-para-empezar-a-disfrutar-plataforma>

«EL PERÍODO EDO (1603-1868) 江戸時代». *Japan Experience*. 17 de julio de 2017. Disponible en:

<https://www.japan-experience.es/para-saber/la-historia-de-japon/el-periodo-edo-1603-1868>

«La Era Meiji, el nacimiento del Japón moderno». *National Geographic*. 23 de octubre de 2020, 05:55.

Disponible en:

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/era-meiji-nacimiento-japon-moderno_15772

«What is Comic Market?». *Comiket*. Enero de 2014. Disponible en:

<https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>

FONSECA, S. «Evalúan en Japón los aspectos legales del cosplay». *Mi abogado en línea*. 27 de enero de 2021. Disponible en:

<https://miabogadoenlinea.net/el-derecho-y-el-entretenimiento/14770-evaluan-en-japon-los-aspectos-del-cosplay>

OPPLIGER, J. «Ask John: Why are doujinshi allowed in Japan but not in America?». *Anime Nation*. 12 de agosto de 2014. Disponible en:

<https://www.animation.net/blog/34666/>

RIQUELME, M. «¿En Qué Consiste Y para Qué Sirve la Gestión de Derechos Digitales (DRM)?» *Genwords*. Disponible en:

<https://www.genwords.com/blog/gestion-de-derechos-digitales-drm>

SHERMAN, J. «2 More Suspects Arrested in Mangamura Piracy Site Case». *Anime News Network*. 11 de julio de 2019, 17:01. Disponible en:

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-07-11/2-more-suspects-arrested-in-mangamura-piracy-site-case/.148921>

TOH, A. «Comiket Para Principiantes: Guía para 2019 & 2020». *Mipon*. 19 de octubre de 2019. Disponible en:

<https://mipon.org/es/comiket-guia/#%C2%BFQue es la Comiket>

Legislación citada

Ley de Derechos de Autor de Japón. (著作権法) Disponible en:

<https://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>

Ley de Derechos de Autor de los Estados Unidos -Título 17 (*Copyright Law of the United States- Title 17*).

Disponible en:

<https://www.copyright.gov/title17/>

Jurisprudencia referenciada

Sentencia del Tribunal Supremo de Estados Unidos Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569, 1994. Disponible en:

<https://supreme.justia.com/cases/federal/us/510/569/>

Sentencia del Tribunal Supremo de Estados Unidos Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enterprises, 471 U.S. 539, 1985. Disponible en:

<https://supreme.justia.com/cases/federal/us/471/539/>

Sentencia del Tribunal Supremo de Estados Unidos Star Athletica, LLC v. Varsity Brands, Inc., 580 U.S., 2017. Disponible en:

https://www.supremecourt.gov/opinions/16pdf/15-866_0971.pdf

Sentencia de la Corte de Apelaciones de Estados Unidos para el Noveno Circuito Walt Disney Prods. v. Air Pirates, 581 F.2d 751, 1978.

Listado de abreviaturas

Art.	Artículo
CRIC	<i>Copyright Research and Information Center</i> (Centro de Investigación e Información de Derechos de Autor)
DC	<i>Detective Comics</i>
DRM	<i>Digital Rights Management</i>
INC	<i>Incorporated</i> (Incorporada)
MEXT	<i>(Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology of Japan)</i> Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología de Japón
OMPI	Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
PRODS.	<i>Productions</i> (Producciones)
RPM	<i>Resale Price Maintenance</i>
TPP	<i>Trans-Pacific Partnership</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
U.S.	<i>United States</i> (Estados Unidos)
V.	<i>Versus</i> (contra)
WCT	<i>WIPO Copyright Treaty</i>
WIPO	<i>World Intellectual Property Organization</i>
WPPT	<i>WIPO Performances and Phonograms Treaty</i>