Publicado en el 27/12/2016

# [La Industria del anime en Japón: Llevando al Anime fuera de Japón](http://www.notasdeprensa.es)

## La industria del anime en Japón se encuentra en una situación complicada, un poco rezagada en comparación a los contenidos internacionales por prácticas de la propia cultura japonesa, a los estudios y distribuidoras japonesas les está costando el alcanzar la velocidad y apertura requerida para ingresar a más mercados de una manera más rápida y eficiente

 Llevando al anime fuera de Japón: Licencias y el mercado internacional ¿Quién compra una licencia?La respuesta corta es empresas, tales como distribuidoras de cine (como nosotros en el Konnichiwa Festival y la Semana de Cine Japonés), distribuidoras de contenido para televisión, para streaming, etc. Existen empresas que pueden adquirir licencias para explotar todos los formatos (Cine, VOD, Televisión, DVD/BD) y empresas que se dedican sólo a un formato (ej. Cine). Cada licencia de formato eleva el costo, anteriormente las licencias más económicas eran las de VOD (streaming) porque era un formato que no era muy usado o representativo, esto fue hace 10 años cuando lo más buscado era vender para televisión. Esto ha cambiado radicalmente por los hábitos de consumo de los usuarios y la tecnología. ¿Dónde se negocian las licencias?En juntas privadas o dentro de festivales de contenido. Justo como el cine internacional que se negocia en varios festivales del mundo como el Festival de Cannes, Sundance, Morelia, etc. El cine y televisión japonesa se negocian dentro de eventos, aunque también pueden negociarse fuera de ellos. ¿Porqué un sólo servicio o canal nunca tendrá todos los animes que te gustan?La respuesta corta es: por cuestión de licencias y territorios. La respuesta larga es poco más compleja ya que el mundo de las licencias es un rompecabezas, algunas empresas adquieren la exclusividad de un título por una cantidad de años, por ejemplo Netflix tiene en exclusiva varias series, lo que quiere decir que estos títulos no podrán ser explotados por otras empresas de streaming. Lo mismo sucede con el cine y con la televisión. Al final del día las series y animes se venden a muchísimos clientes y puede ser que una empresa tenga los derechos para un país o continente y no las explote o se queden "enlatadas". Así que cuando encuentres un sitio con todos los animes, películas o programas es un hecho que estás apoyando a un sitio pirata que no le da ni un centavo a los creadores originales, estudios ni distribuidoras japonesas. ¿Cómo afecta la piratería los precios del anime?Además de los precios afecta al panorama del anime y mucho. Si una película de animación se filtra por internet inmediatamente se vuelve una apuesta más riesgosa para los distribuidores. Esto también afecta a las grandes distribuidoras (Disney, Marvel, Sony, etc), pero el riesgo es menor ya que sus contenidos atraen a un público más amplio. Tomemos por ejemplo a Avengers: Age of Ultron (1), una cinta que hizo más de $1,405,000,000 dólares en taquilla mundial y más de $24 millones de dólares en nuestro país. Esta cinta vendió más de 8 millones de boletos en México (2). Todo un éxito a pesar de ser también una de las cintas más pirateadas del 2015. Con más de 41 millones de descargas ilegales alrededor del mundo esto se traduce a una pérdida entre $100,000,000 y $200,000,000 dólares. Una gran pérdida sin duda, pero que se puede amortizar con los $1,400 millones hechos en taquilla. (3) ¿Qué pasa con contenidos de nicho como el anime que se manejan en su mayoría por empresas más chicas y sin tanto capital?Puede llegar a ser una apuesta muy riesgosa, al grado que las empresas (comenzando por las japonesas) decidan no sacar este contenido en algún país o territorio, cambiar de formato por ejemplo que se tuviera pensado que saliera para cine y que mejor se traslade directamente a streaming o a televisión. También puede reducir el alcance que se tenía planeado o que se cambie la estrategia totalmente y se reformule una teniendo el cuenta un panorama realista. La realidad es que en contenidos de nicho es vital el apoyo de los fans para seguir desarrollando estos ya que no se tiene el lujo que pudieran tener los contenidos que van dirigidos a todo el público. ConclusiónLa industria del anime en Japón se encuentra en una situación complicada, un poco rezagada en comparación a los contenidos internacionales por prácticas de la propia cultura japonesa, a los estudios y distribuidoras japonesas les está costando el alcanzar la velocidad y apertura requerida para ingresar a más mercados de una manera más rápida y eficiente. Por otro lado la piratería que en un punto ayudó a que los contenidos llegaran a nuestros territorios y se popularizaran se han convertido en un gran obstáculo para las industrias locales. La noticia "La Industria del anime en Japón: Llevando al Anime fuera de Japón" fue publicada originalmente en Retro Anime

**Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/la-industria-del-anime-en-japon-llevando-al\_1](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Música Literatura Entretenimiento



[**http://www.mexicopress.com.mx**](http://www.notasdeprensa.es)