

Título del caso: El Rey León y Kimba: tensiones éticas sobre autoría e influencia

Elaborado por: Jeyvan Sánchez Mendoza; Laura Guevara Pereda y Juan Manuel Palomares Cantero

Contexto del caso

El caso del supuesto plagio entre *El Rey León* (1994), una de las películas más emblemáticas de Walt Disney Pictures, y la serie de anime *Kimba, el león blanco* (1965), creada por Osamu Tezuka, se enmarca en el complejo encuentro entre creatividad artística, derechos de autor, poder mediático y circulación cultural global. A principios de los años noventa, la industria cinematográfica estadounidense vivía un periodo de auge en el ámbito de la animación comercial. Disney, en particular, experimentaba un resurgimiento creativo con producciones de gran escala, reforzadas por avances tecnológicos, campañas publicitarias agresivas y un creciente control sobre los mercados internacionales del entretenimiento.

El Rey León se consolidó como un fenómeno cultural global, no solo por su éxito comercial, sino por la fuerza simbólica de su narrativa y su estética visual. Este protagonismo atrajo también un escrutinio público más amplio. Diversos observadores —incluidos animadores, periodistas y críticos culturales— comenzaron a señalar parecidos notables con *Kimba, el león blanco*, una serie japonesa transmitida en Estados Unidos desde los años sesenta, que también narra la historia de un joven león huérfano en busca de justicia y equilibrio en su reino, con una serie de personajes secundarios, escenas y estilos visuales que algunos percibieron como similares.

Desde una perspectiva legal, el caso se relaciona con el marco internacional de derechos de autor, particularmente con el Convenio de Berna, que protege las obras literarias y artísticas a nivel global. En este contexto, la determinación de plagio no se basa únicamente en similitudes generales, sino en el análisis detallado de elementos sustanciales, como la expresión específica de ideas, el diseño de personajes, secuencias narrativas y la intencionalidad de los creadores. Disney negó categóricamente cualquier inspiración en *Kimba*, argumentando que *El Rey León* se basa en motivos arquetípicos presentes en mitologías africanas y tragedias como *Hamlet* de Shakespeare.

Desde una óptica cultural e institucional, el caso expone un desequilibrio en las dinámicas de reconocimiento dentro del sistema de industrias creativas. Osamu Tezuka es considerado uno de los fundadores del manga moderno y de la animación japonesa contemporánea, con una influencia innegable en la estética y las narrativas visuales del siglo XX. Sin embargo, al tratarse de una producción oriental con menor visibilidad en el mercado occidental en comparación con el poder mediático de Disney, el debate público tendió a minimizar su relevancia.

En suma, este caso plantea interrogantes éticos sobre la originalidad, el homenaje y la apropiación cultural en un entorno globalizado, donde los intercambios creativos conviven con asimetrías de poder. La discusión no se limita a lo jurídico, sino que interpela también a la ética profesional, al reconocimiento del trabajo ajeno y a la responsabilidad de los creadores frente a los valores de integridad, justicia y respeto en el ejercicio de la libertad creativa.

Análisis del contexto del caso

1. ¿Cómo influye la globalización cultural en la circulación de narrativas similares y en la percepción de originalidad dentro de la industria del entretenimiento?
2. ¿Qué papel juegan las plataformas digitales y los medios de comunicación en amplificar o desmentir las acusaciones de plagio en producciones audiovisuales?
3. ¿De qué manera las diferencias en legislación sobre derechos de autor entre países afectan el juicio ético y legal de este tipo de controversias?
4. ¿Qué impacto tiene el legado artístico de creadores como Osamu Tezuka en la sensibilidad pública respecto al reconocimiento autoral en contextos interculturales?

Identificación del dilema ético

5. ¿Es éticamente aceptable que una empresa produzca una obra con posibles similitudes sustanciales con una creación previa sin otorgar reconocimiento ni explicar influencias?
6. ¿Qué responsabilidad ética tiene una corporación como Disney al responder a reclamos de plagio cuando la obra en cuestión se convierte en un referente cultural global?
7. ¿Hasta qué punto puede hablarse de coincidencia legítima en la creación artística, y cuándo se convierte en una apropiación indebida de ideas ajenas?

Valores y principios en conflicto

8. ¿Qué valores entran en tensión en este caso: creatividad, propiedad intelectual, reconocimiento autoral, integridad corporativa y responsabilidad cultural?
9. ¿Cómo se relacionan el derecho de una empresa a desarrollar contenidos originales con el principio de respeto a los referentes culturales ajenos?
10. ¿En qué medida influye el poder económico y simbólico de una empresa como Disney en el equilibrio ético de esta controversia?
11. ¿Qué principios éticos deberían guiar el trabajo creativo en industrias globalizadas donde las influencias culturales son inevitables pero el reconocimiento sigue siendo clave?

Exploración de alternativas éticas

12. ¿Qué otras vías tenía Disney para manejar esta controversia: diálogo con los herederos de Tezuka, créditos de inspiración, o acciones simbólicas de reparación cultural?
13. ¿Hubiera cambiado la percepción pública si Disney hubiera reconocido públicamente la posible influencia de “Kimba”?
14. ¿Qué modelos de gestión ética del contenido creativo pueden servir de referencia para evitar futuras controversias similares?

Toma de decisión y reflexión profesional

15. Si tú fueras parte del equipo creativo de Disney, ¿cómo habrías abordado las semejanzas con “Kimba” desde una perspectiva ética y profesional?
16. ¿Qué mecanismos propondrías para asegurar que los procesos creativos de grandes productoras integren una revisión ética sobre referencias e influencias culturales?
17. ¿Cómo puede la industria del entretenimiento fomentar una cultura de respeto mutuo entre creadores, más allá de las fronteras legales y geográficas?

Conclusiones

18. ¿Qué enseñanzas éticas ofrece este caso sobre la delgada línea entre inspiración y plagio en contextos de creación audiovisual?
19. ¿Cómo puede este caso fortalecer el compromiso de los profesionales del entretenimiento con la integridad creativa y la justicia cultural?
20. ¿Qué tipo de liderazgo cultural y empresarial se requiere para reconocer errores, promover transparencia y fortalecer una ética del reconocimiento en el arte global?