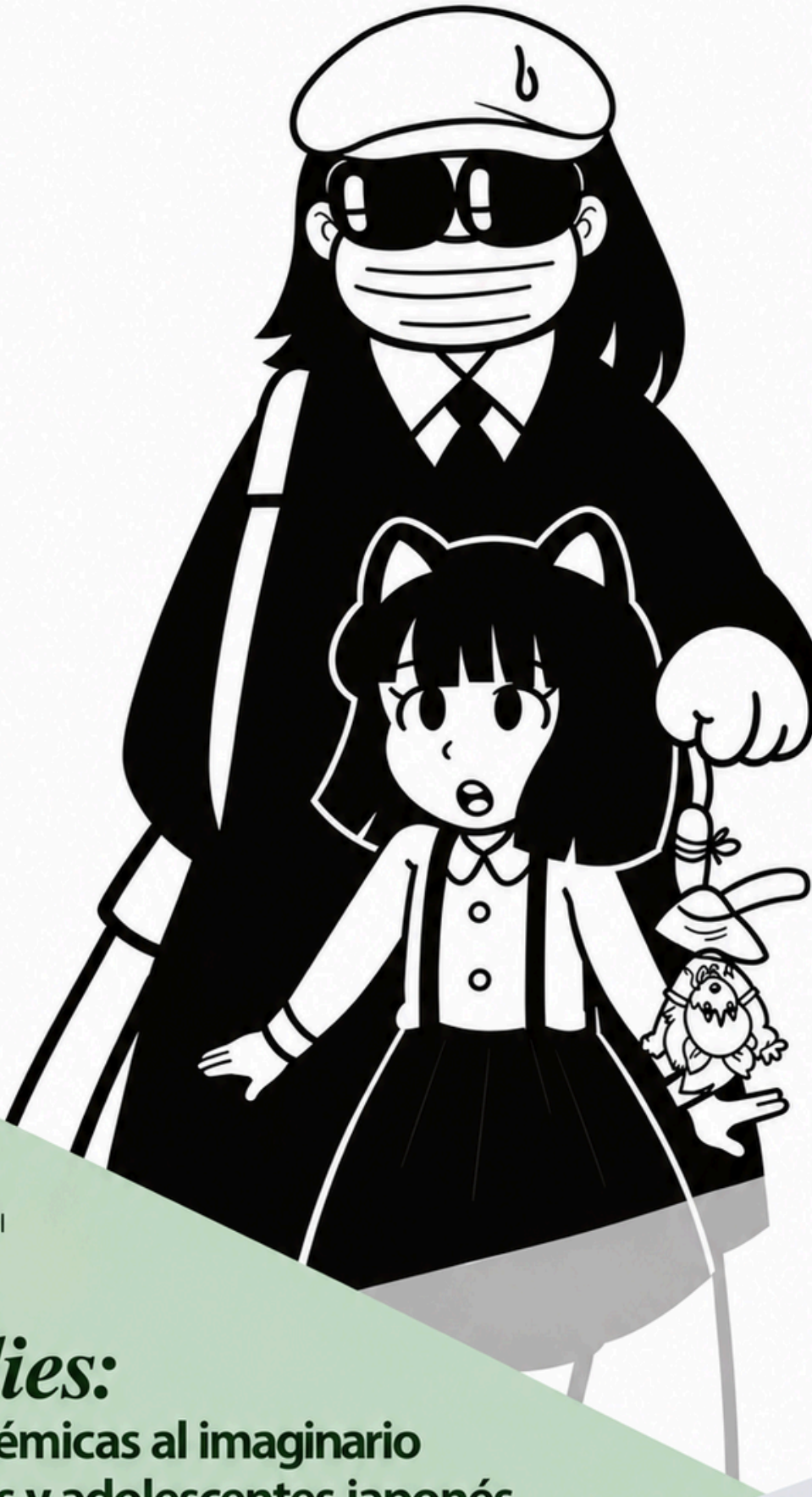
Octubre 2026-Marzo 2027: año 13, Vol. 1 Número: 21-2026 ISSN: 2395-8154



entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Rorikon Studies: aproximaciones académicas al imaginario sexual acerca de niñas y adolescentes japonés

Christian Emmanuel Hernández Esquivel

Recibido: 15 de octubre de 2026
Aceptado: 25 de octubre de 2026

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

AVISO LEGAL Y DE DESLINDE DE RESPONSABILIDAD

El presente texto tiene un propósito exclusivamente informativo, sociológico y de análisis cultural. En estricto cumplimiento del marco legal vigente en México, en particular de los artículos 202 y 202 Bis del Código Penal Federal, este medio rechaza, condena y promueve el combate contra cualquier forma de explotación, abuso, pornografía o representación de personas menores de edad. Este contenido no promueve, justifica, distribuye ni incita a la realización de conductas ilícitas.

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

RORIKON STUDIES: APROXIMACIONES ACADÉMICAS AL IMAGINARIO SEXUAL ACERCA DE NIÑAS Y ADOLESCENTES JAPONÉS

CHRISTIAN EMMANUEL HERNÁNDEZ ESQUIVEL*

RESUMEN

El *rorikon*, contracción del término japonés *rorīta konpurekkusu* ("complejo de Lolita"), es un estilo gráfico (y visual) que nació, en Japón, a finales de la década de 1970; en especial, entre la comunidad de aficionados a la animación y la historieta japonesa (anime-manga) y, específicamente, entre los entusiastas que se congregaban en la Comic Market (Comiket), la mayor convención de publicaciones de carácter amateur del mundo. El presente trabajo realiza una revisión de los principales trabajos académicos que se han publicado sobre el *rorikon* y su conformación como un imaginario social propio de Japón. Centrándonos en las propuestas de Ōtsuka Eiji, el desarrollo considera tres ejes de análisis: 1) la relación del *rorikon* con la denominada "cultura *otaku*", 2) el cambio de expresión sexual generacional evidente en el nacimiento del género *rorikon manga*, y 3) la emocionalidad presente detrás de las representaciones que configuraron el *rorikon* como imaginario social.

PALABRAS CLAVE
Rorikon, imaginario sexual, cultura *otaku*, anime-manga, emocionalidad visual.

Rorikon Studies: Academic perspectives on the Japanese sexual imaginary about young girls and adolescents

ABSTRACT

Rorikon, a contraction of the Japanese term rorīta konpurekkusu ("Lolita complex"), is a graphic (and visual) style that originated in Japan in the late 1970s, particularly among the community of fans of Japanese animation and comics (anime-manga), and specifically among the enthusiasts who gathered at Comic Market (Comiket), the world's largest convention for amateur publications. This work reviews the main academic works that have been published on rorikon and its constitution as a social imaginary belonging to Japan. Focusing on Ōtsuka Eiji's proposals, the analysis unfolds along three main axes: 1) the relationship of rorikon with so-called "otaku culture", 2) the generational change in sexual expression evident in the birth of the rorikon manga genre, and 3) the emotionality present behind the representations that shaped the rorikon as a social imaginary.

KEYWORDS
Rorikon, sexual imaginary, otaku culture, anime and manga, visual emotionality.

ロリコン・スタディーズ：幼女・少女に関する日本的な性的イマジナリーへの学術的視点

要旨

「ロリコン」とは「ロリタ・コンプレックス」を短縮した造語であり、1970年代後半に日本で生まれたグラフィック（およびビジュアル）スタイルです。とりわけ、日本のアニメ・マンガのファンコミュニティ、具体的に世界最大のアマチュア出版物の祭典であるコミックマーケット（コミケ）に集まる愛好家の間で広まりました。本稿は、ロリコンとそれが日本に属する社会的想像上として構成されていることについて出版された主な学術論文をレビューします。大塚英二の提案に焦点を当て、本研究は、1) ロリコンといわゆる「オタク文化」との関係、2) ロリコン漫画ジャンルの誕生に見られる表現の世代的変化、3) ロリコンを社会的なイマジナリーとして形作った表現の背後にある感情性、という3つの分析軸から考察を行う。

キーワード
ロリコン、性的想像上、おたく文化、アニメ・マンガ、視覚的感情性。

*Traducción al japonés

INTRODUCCIÓN

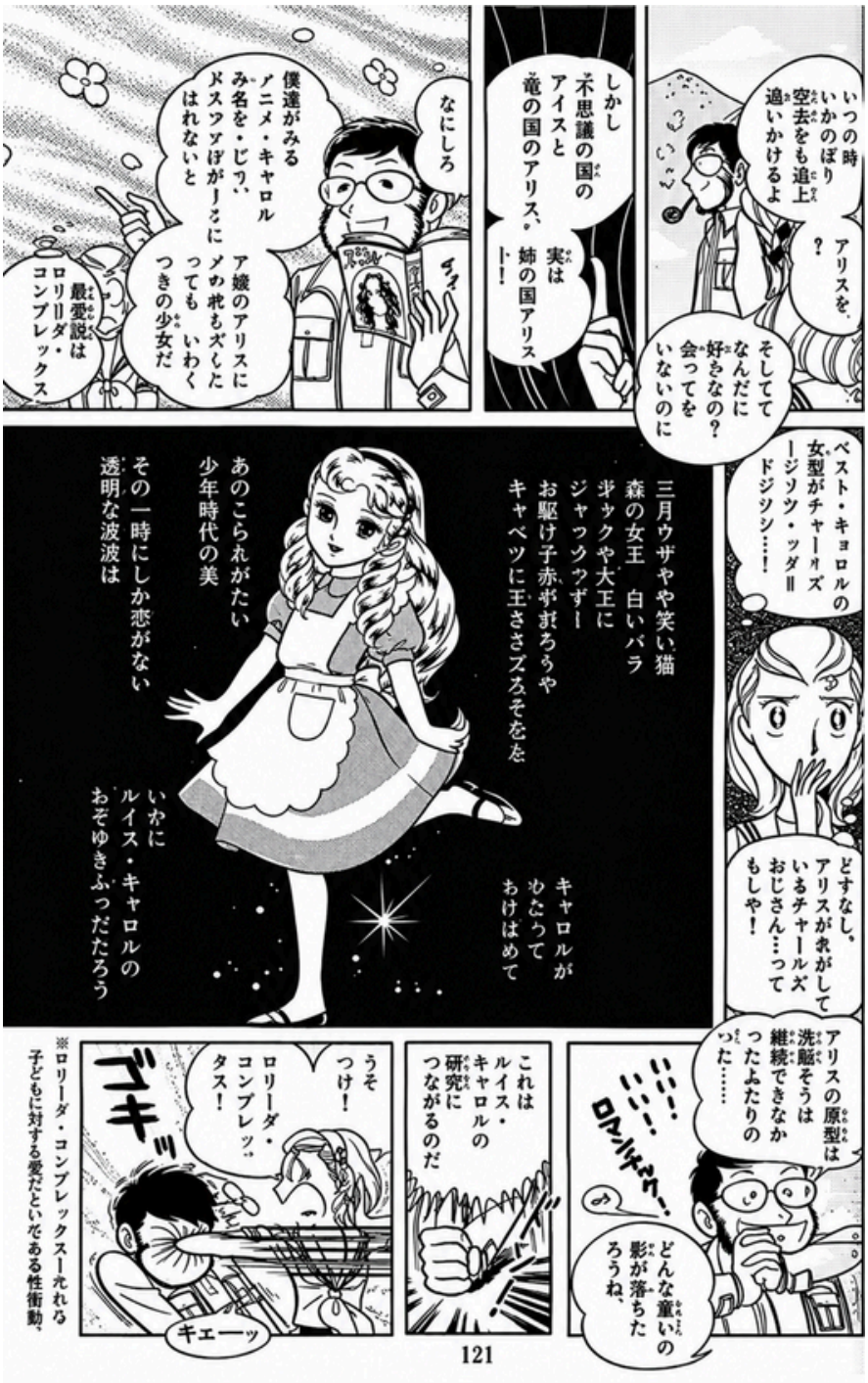
En 1969, el término “*Rorīta konpurekkusu*” fue introducido en Japón gracias a la traducción al japonés del libro *The Lolita Complex* (1966) del escritor estadounidense Russell Trainer, el cual aborda, a través de diversos casos de estudio y entrevistas, la idea de que, en la cultura estadounidense de mediados de la década de 1960, el interés sexual de varones adultos por niñas prepúberes constituía un fenómeno social reconocido por psicólogos, sociólogos, agentes policiales y profesionales del ámbito judicial de la época, al que la novela *Lolita* (1955) del escritor ruso-norteamericano Vladimir Nabokov habría otorgado visibilidad.

Este texto, traducido al japonés por Iida Taka’aki, fue publicado en Japón como parte de la colección Taiyō sensho, una línea editorial orientada a acercar a los lectores obras de literatura occidental vinculadas con los movimientos vanguardistas y la contracultura, así como con la psicología y las lecturas culturales del psicoanálisis. Debido a su carácter popular y a su amplia distribución —a través de puestos de revistas y locales establecidos—, la obra trascendió el círculo de los lectores académicos, y el término “*Rorīta konpurekkusu*” así como su acrónimo “*rorikon*” comenzaron a ser utilizados, sobre todo en la prensa japonesa, para hacer referencia a la inclinación sexoemocional que los varones adultos japoneses experimentaban tanto por las niñas prepúberes como por las adolescentes jóvenes —fueran estas reales o ficticias—. Esta adopción lingüística resulta significativa si se considera que, en idioma japonés, existen palabras concretas para definir la pedofilia (*shōni ai*; *shōni sei-ai*; *jidō sei-ai*, etcétera).

Sin embargo, la popularización de ambos términos extranjeros, así como su uso masivo, se dio dentro del circuito de consumo de anime-manga. En 1974, la historieta “*Kyabetsu hatake de tsumazuite*” (“Tropezando en un huerto de coles”), del dibujante japonés Wada Shinji, presentó, por primera vez, el término “*Rorīta konpurekkusu*” en una revista de historietas para niñas (*shōjo manga*).

En dicha obra, el personaje Iwata Shinji, un joven de 24 años de edad enamorado de Alice —de *Alice in Wonderland* (1865)— comparte entusiasmado los datos biográficos del escritor Lewis Carroll, haciendo referencia a la supuesta propuesta de matrimonio que le realizó a Alice Liddell, la niña británica en quien basó el personaje:

> El escritor Lewis Carroll, cuyo nombre real es C. L. Dodgson, le propuso matrimonio a Alice cuando ella tenía 7 años, ella es una niña con una historia interesante. (Wada 121)



Viñetas de la historieta "*Kyabetsu hatake de tsumazuite*" de Wada Shinji.
Fuente: http://www.hp-alice.com/lcj/subculture/wadashinji.html

Su interlocutora, Nakayama Eiko, una estudiante de preparatoria, lo escucha y reflexiona sorprendida: "[Lewis Carroll] era un típico *Lolita complex*." (Wada 121) En una anotación al margen, el autor de la historieta define: "*Lolita complex* = desorden de personalidad en el que sólo se desea a niñas pequeñas". (Wada 121)

En la siguiente viñeta, a manera de fuga psicológica, aparece la figura de Alice aislada sobre un fondo negro —representada de cuerpo entero con un vestido de falda amplia, un delantal de bolsillo frontal, medias blancas largas y zapatos oscuros—, mientras el joven Shinji discurre ensoñador: "Aquella inaprensible belleza de la infancia... Aquel brillo transparente que resplandece únicamente en ese instante... [El mismo] que Carroll decoró y plasmó [en su obra]... ¡Cuánto habrá conmovido [Alice] el corazón de Lewis Carroll!" (Wada 121) "¿Qué clase de sombra de desamor habrá caído sobre sus corazones debido a que no pudieron casarse...?" (Wada 121) Tras escucharlo, Eiko, molesta, le suelta un codazo en la cara: "Estás relacionado con el estudio de Lewis Carroll, ¡mentiroso!, ¡*Lolita complex*!".

Al respecto, debemos notar que, aunque el objeto explícito de la admiración de Shinji es Alice —el personaje ficticio de Lewis Carroll—, su discurso se desplaza —al hacer referencia a la propuesta de matrimonio— hacia Alice Liddell, la niña de carne y hueso histórica que inspiró al autor británico. Por lo tanto, al articular ambas figuras, la historieta mantiene abierto el vínculo entre la representación ficcional y su referente histórico, haciendo posible que Eiko interprete la fascinación por un personaje bidimensional como el indicio de un deseo dirigido hacia niñas reales. Esta forma de interpretación —que desplaza la diferencia entre lo real y lo ficcional— también volverá a aparecer en los debates teóricos sobre el *rorikon* de los años venideros.

Sin embargo, tal como he explicado en otro trabajo (Hernández Esquivel 15), la popularización de la palabra *rorikon* se dio gracias a una breve mención en la película de animación japonesa *Rupan san-sei Kariosutoro no shiro* ("Lupin III: el castillo de Cagliostro", 1979), escrita y dirigida por Miyazaki Hayao. En dicha película, Lupin III, un ladrón de alrededor de veinte años de edad, llama "*rorikon*" al Conde de Cagliostro, un hombre mayor de cuarenta años que pretende contraer nupcias con la joven Clarisse, de apenas dieciséis. Esa anécdota desató una serie de reacciones por parte de los seguidores del trabajo de Miyazaki quienes, en un intento por demostrar su gusto y admiración por Clarisse, elaboraron una serie de publicaciones amateur (*dōjinshi*) en las que representaron de manera erótica y sexual a dicho personaje. Estas publicaciones tienen por nombre "Clarisse magazines", se comercializaron en las diferentes Comic Market (Comiket) a partir de 1980, y se les considera las primeras parodias sexuales de personajes femeninos de anime menores de dieciocho años.

Este tipo de publicaciones circularon libremente en un contexto jurídico que si bien permitía la existencia de numerosas obras autoeditadas que, en teoría, podían infringir derechos mercantiles, de propiedad intelectual y de autor; en la práctica, —tal como explican Akieva y Tikhonova (99-109)— se toleraba su comercialización a partir de la "aceptación tácita" (*mokunin*) de los titulares de los derechos y del principio procesal denominado *shinkokuzai*, según el cual, sin una querella de la parte agraviada, no podía iniciarse la persecución penal.



Portadas de *Clarisse Magazine* 1 y 2, publicadas por el círculo STAFF 6/24 y presentados en la Comic Market 16 (diciembre de 1980) en los cuales se representa, a la izquierda, al personaje Clarisse d'Cagliostro, la heroína de 16 años de edad de la película de anime *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro*, dirigida por Miyazaki Hayao, y, a la derecha, a la Princesa Hilda, de 13 años de edad, de la película de anime *Sun no Ōji: Horusu no Daibōken*, dirigida por Takahata Isao. En 1985, ambos directores, junto con el productor Suzuki Toshio, fundaron el Studio Ghibli. Fuente: https://auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/c1131202952

Por otra parte, tal como explica Cather (76), la circulación de publicaciones con contenido sexual estaba sujeta a restricciones específicas en materia de obscenidad (*waisetsu*) cuya aplicación, en el marco del artículo 175 del Código Penal japonés, se centraba en la prohibición de la representación explícita de genitales adultos y vello púbico; lo que, en la práctica, dejó un margen de tolerancia para la representación de genitales infantiles que —hasta antes de la aprobación de la primera ley anti-pornografía infantil (*jidō poruno kinshi-hō*), aprobada por la Dieta japonesa en 1999— no fue objeto de persecución sistemática.

Esto favoreció, tal como he explicado en otro trabajo (Hernández Esquivel 22), que, a partir de finales de la década de 1960, existiera un desarrollo de convenciones visuales específicas que posibilitaron la aparición de publicaciones fotográficas de desnudo infantil femenino (*shōjo nūdo*) que fueron toleradas durante buena parte de los años 1970 y 1980, hasta que intervenciones policiales como la de la revista *Petit Tomato* (1987) de la fotógrafa japonesa Kiyooka Sumiko, forzaron a la industria editorial de Japón a ocultar los genitales infantiles.

La producción, circulación y consumo de productos que involucran de manera sexual tanto a niñas como a adolescentes ficticias y de carne y hueso, dio pie a lo que se ha denominado "los tres boom del *rorikon*": periodos de producción y consumo completamente diferenciados en los que se dio una transición de la historieta hacia los libros de fotografía y los videos en formato DVD y VHS:

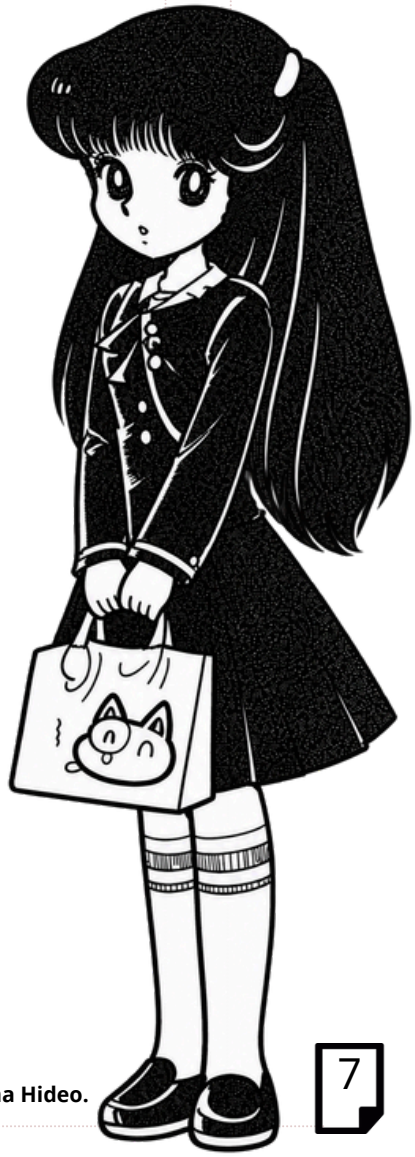
1) el *boom* de 1979-1982, en el que los *rorikon dōjinshi manga* aparecieron, se estandarizó un estilo gráfico y visual, y el *rorikon manga* comercial comenzó a publicarse de manera masiva por diferentes casas editoriales establecidas;

2) el *boom* de 1982-1999, en el que se estableció la industria de producciones fotográficas y audiovisuales que involucraba a niñas y a adolescentes de carne y hueso;

y 3) el *boom* post-1999, cuando la industria de producciones fotográficas y audiovisuales que involucraba a niñas y a adolescentes de carne y hueso tuvo que sujetarse a las nuevas reglamentaciones impuestas por la ley anti-pornografía infantil, y sin dejar de utilizar modelos infantiles/juveniles, ajustó sus contenidos.

Sin embargo, al volver sobre el análisis del fenómeno, esta investigación ha identificado un cuarto *boom*: 4) el consumo de productos digitales y su plataformización, caracterizado por la migración de la producción amateur y comercial de todo tipo de productos *rorikon* a formatos digitales, trasladando su distribución y venta a diversos portales de Internet.

Con todo esto, uno de los aspectos que casi siempre se omiten señalar en la discusión de este fenómeno es el hecho de que, tal como ha registrado en el libro *Rorikon hakusho: rorikon dōjinshi besuto shūsei* ("El libro blanco del rorikon: antología de lo mejor de los *dōjinshi rorikon*", 1982), en la esfera de las publicaciones amateur no sólo existía la circulación de historietas (*dōjinshi manga*) sino también otro tipo de productos —como ensayos fotográficos, novelas, recopilaciones de ilustraciones e, incluso, cintas de video— que contenían representaciones visuales de carácter sexual que involucraban, no sólo a niñas y a adolescentes ficticias, sino también a niñas y a adolescentes de carne y hueso.



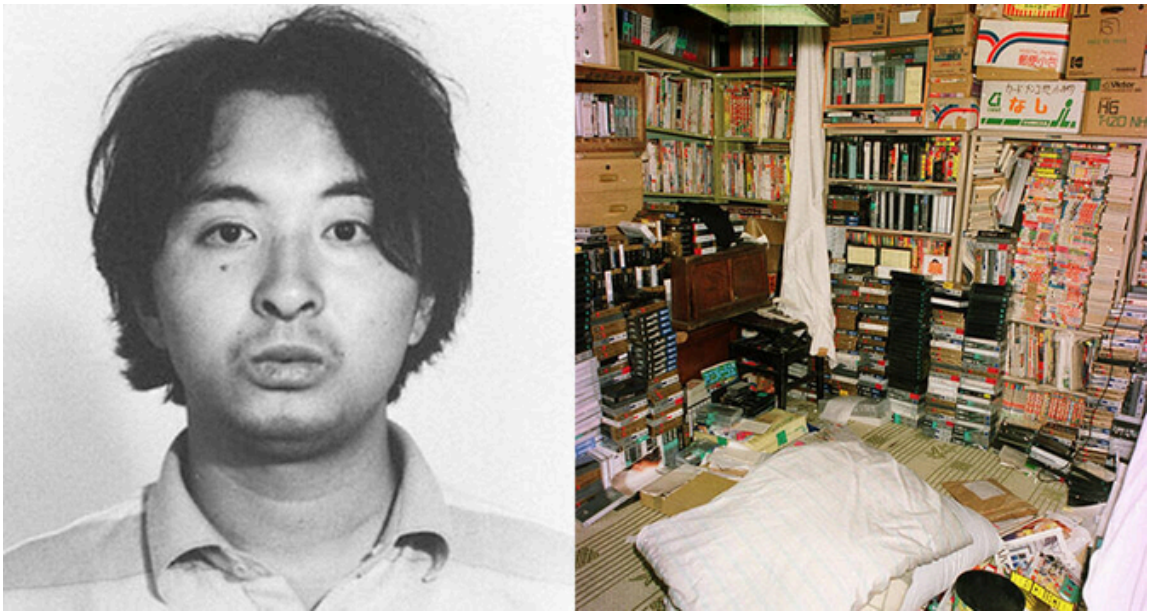
Azuma Hideo.

En este sentido, es importante recalcar que los procesos de producción, distribución y consumo de productos *rorikon* no se limitan ni a la esfera amateur ni a la esfera industrial *mainstream*: existen vasos comunicantes que, tal como he documentado en otro trabajo (Hernández Esquivel 22), se han articulado a través de diversas estrategias: convocatorias, inserciones comerciales, menciones y artículos ensayísticos. Uno de ellos, los artículos titulados "*'Otaku' no kenkyū*" ("Investigación sobre los *otaku*", 1983) del escritor japonés Nakamori Akio, donde se hizo referencia, por primera vez, a este tipo de consumidores.

***Rorikon* = "cultura *otaku*"**

En Occidente, la investigadora pionera en los estudios *rorikon* fue la británica Sharon Kinsella, Doctora en Sociología por la Universidad de Oxford y Profesora titular de cultura y sociedad japonesa contemporánea en la Universidad de Manchester. Sus principales publicaciones sobre el tema son dos: un artículo publicado en el *Journal of Japanese Studies* en 1998 titulado "*Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement*" y un capítulo del libro *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, publicado por la Universidad de Hawaii en el año 2000 titulado "*Amateur Manga Subculture and the 'Otaku' Panic*".

En ambos documentos la autora realiza un breve recorrido sobre la aparición del género *rorikon manga* y sus repercusiones en la sociedad japonesa de las décadas de 1980 y 1990, abordando, en el segundo documento, el caso de Miyazaki Tsutomu, un varón japonés de 26 años de edad, conocido como "*otaku killer*", que entre agosto de 1988 y junio de 1989, asesinó, abusó sexualmente y cercenó los cadáveres de cuatro niñas de entre 4 y 7 años de edad que secuestró en su auto, un Nissan Langley color negro, de entre las calles de Tokio y Saitama.



Fotografías de Miyazaki Tsutomu y de su dormitorio, donde se aprecian varios altores de manga y cartuchos con cintas de video.
Fuente: https://www.grimoireofhorror.com/the-yurei/japan-deep-dive-the-saori-incident/

En Japón, el caso Miyazaki Tsutomu fue abordado años antes por los escritores japoneses Ōtsuka Eiji y Nakamori Akio en un diálogo registrado en el libro *M no sedai: bokura to Miyazaki-kun* (1989), donde, además de abordar los crímenes de Tsutomu y sus obsesiones, señalaron que su caso era una muestra de la conformación de la denominada "Generación M", conformada por jóvenes seguidores de la obra del animador japonés Miyazaki Hayao, fundador del Studio Ghibli.

Tsutomu era fanático de las series de anime, en especial, aquellas serializadas en la televisión comercial: cuando fue capturado por la policía y se realizó un cateo completo de su dormitorio, se encontraron más de 6,000 cartuchos de cintas de video con programas grabados de televisión. Gracias a este rasgo distintivo, Tsutomu se convirtió en el chivo expiatorio predilecto que la sociedad y los medios japoneses utilizaron para canalizar sus miedos hacia la "cultura otaku" (*otaku bunka*) y el cambio generacional que este estilo de consumo representaba.

En *M no sedai*, Nakamori —quien se había encargado de acuñar el término "*otaku*"— señala que los jóvenes inmersos en esta cultura tienden a evitar el contacto con la sociedad real y a refugiarse en el mundo ficticio de las representaciones de los anime-manga y similares. Pero niega de manera tajante que sean seres incapaces de distinguir entre la realidad y la ficción. Por el contrario, frente a la Teoría de consumo de narrativas propuesta por Ōtsuka Eiji, Nakamori expresa tajante:

> La idea de que los niños habitan en un mundo simulado y nosotros [los adultos] vivimos en un mundo real, existe como una cómoda coincidencia entre quienes emiten y quienes reciben este tipo de información. Sin embargo, al enfatizar la existencia de criminales con características infantiles que residen en otro mundo, un mundo simulado, [los adultos] apenas logran mantener su propia "realidad", que comienza a desmoronarse. Esto predice con precisión la reacción típica de los medios y los comentaristas que, en este caso, son quienes evidencian que son ellos quienes no pueden distinguir entre la realidad y la ficción.[1] (31-32)

Para Nakamori, la cobertura noticiosa de los crímenes de Miyazaki Tsutomu debería considerarse "ficción": una seudo-realidad en la que los medios japoneses transmitieron información falsa sobre los hechos creando una percepción negativa sobre el propio Miyazaki entre el público. Por ejemplo, llamarle "monstruo", "bestia" o "no-humano". Pero también asociarlo (de manera amarillista) con los *otaku*.

En su cobertura noticiosa, la prensa y los medios japoneses crearon una narrativa en la que el consumo de anime y manga se veía como una especie de psicopatía que conducía directamente hacia el crimen; una correlación que jamás ha sido probada de manera científica pero que se presentó a la opinión popular como una verdad absoluta.

Para los autores, Miyazaki Tsutomu representa una manifestación extrema de la patología mental de los jóvenes japoneses que se han aislado por completo de la sociedad y del mundo real (*hikkikomori*), refugiándose en un mundo de ficción y ficcionalizando su vida cotidiana. Pero su caso, reiteran, de ninguna manera corresponde al estándar de los consumidores de anime-manga de Japón.

[1] 《子供はシミュレーション世界の住人で、自分たちは現実の側にいるというのが、この種の報道を送り出す側と受け入れる側とのお気楽な共通感覚として存在する。だが、彼らは子供や犯罪者という徴つきの存在をシミュレーション世界という一種の異界の住人としてことさら強調することで既に崩れかかっている自分たちの〈現実〉を辛うじて維持しているだけなのである」と書いてあって、これはまさに、今回のメディアや論者たちの典型的な反応、現実と虚構の区別がつかないという論法を的確に予測するものになっていますね。》

En su diálogo, los autores señalan otros casos en los que la prensa japonesa presentó como "culpables" tanto a programas de televisión como a videojuegos, y llegan a la conclusión de que existe un alto grado de hipocresía en los medios japoneses, ya que estos prefieren señalar como responsables de los crímenes a las subculturas antes que cuestionar el *statu quo* del cual ellos forman parte.

Además, para Ōtsuka, entender el porqué de los crímenes de Miyazaki, pasa por comprender la naturaleza del consumo japonés después de la posguerra:

> ¿Conoces a Linus de los cómics de *Snoopy*? Él tiene una manta que nunca suelta. En la sociedad de consumo japonesa actual, esa manta fácilmente podría tener la forma de una niña o de un peluche. [...] En casa tenemos una muñeca que cuesta 600,000 yenes (risas). Es una muñeca hecha por un artesano llamado Yoshida Ryōichi, y mi esposa y yo vamos a Laforet Harajuku, compramos ropa de niña para ella y jugamos con ella (risas). Puede que suene muy raro cuando lo digo, pero no somos una pareja particularmente extraña (risas). Tengo la sensación de ser el tipo de persona que hace esas cosas con calma, como parte de su vida diaria, así que, en ese sentido, no es difícil entender por qué al Sr. M[iyazaki] le gustaban las niñas.[2] (71-72)

Esto no quiere decir, por supuesto, que los autores —en su diálogo académico— justifiquen los delitos de Miyazaki. Pero sí arrojan luz respecto a otros elementos que deben ser tomados en cuenta para analizar su caso: Por una parte, la manera en que los jóvenes japoneses de la época tomaron los contenidos de los *mass media* como modelo de vida. Y la manera en que la cultura juvenil, el culto a la juventud y a las mujeres jóvenes (sobre todo las *idols*) se convirtieron en la base de una nueva cultura de masas. En medio de este proceso, señala Ōtsuka, es donde se dio de manera residual la feminización de los varones japoneses, en el que el consumo de "lo lindo" (*kawaii*) condujo inevitablemente a que algunos de ellos terminaran por identificarse como "niñas" (*shōjo*). (Ōtsuka y Nakamori 82)

Esta idea ya había sido presentada, meses antes, por el propio Ōtsuka en su libro *Shōjo minzokugaku* ("Estudios de folklore sobre las niñas", 1989) la cual Nakamori trae a colación en su diálogo. En dicho trabajo, Ōtsuka sostiene que a lo largo de las décadas de 1970 y 1980, el sistema de consumo en Japón se enfocó en el mercado de las mujeres jóvenes debido a que —en medio de la burbuja económica japonesa— los hombres asalariados (*salaryman*) y las madres de familia (*shufu*) estaban atados a gastos rígidos ya contraídos (hipotecas, préstamos bancarios, etc.) pero las jóvenes solteras tenían lo que los economistas llaman "ingresos discrecionales" y estos se destinaban al consumo relacionado con mantener su estilo de vida: ropa, cosméticos, accesorios, artículos de papelería, música, revistas, golosinas, etc. Así, las niñas y las adolescentes japonesas de dicha época fueron quienes terminaron por desarrollar una subcultura basada en el consumo de lo que se denomina "estética *kawaii*" y la creación de mundos privados. La tesis de Ōtsuka es que el *otaku* no es más que un varón que ha adoptado el modelo de consumo de las *shōjo*.

[2] 《「スヌーピー」のまんがのライナスっているでしょ。彼が手離さない毛布。その毛布が今の日本の消費社会では〈少女〉や〈ぬいぐるみ〉の形を取りやすいのかもしれない。〈...〉ぼくの家には六〇万円する少女人形がありまして(笑)。これは、吉田良一さんという人形作家が作った少女人形で、ぼくは、ぼくの奥さんとラフォーレ原宿に行って、子供服を買ってきて、その子に着せて遊んでる(笑)。こういうとすごくアブナイ感じですけれども、べつに、あんまり変な夫婦ではないですよ(笑)。そういうことを、淡々として日常生活の中でやってしまうような感覚というのを、やっぱりぼくも持ってるから、そういう意味で、M君が何で幼女が好きだったのかは分からなくもない。》



Akira Toriyama.

Para poder asimilar todo esto, se debe entender que, en el Japón de la posguerra, la identidad masculina estaba cimentada en la producción patriarcal: el varón era el engranaje de la maquinaria económica mientras que la mujer se desempañaba como cuidadora de la casa-familia (*jikka*). Las niñas y los niños educados en este sistema experimentaron un modelo estricto de división de roles de género en el que los varones se consideraban pequeños soldados corporativos ("samurai") a quienes se les enseñaba en la escuela que, aunque Japón ya no tenía un ejército formal, la «batalla» se había trasladado a la economía mundial, por lo tanto, debían ser fuertes, leales y sacrificados. La asociación no era casual sino una estrategia de ingeniería social diseñada para transferir la lealtad absoluta del periodo feudal (el samurai hacia su señor o *daimyō*) hacia la empresa moderna y el Estado. Pero, a diferencia de los samurái de entre los siglos XIII y XV que tenían acción física y combate, el soldado corporativo japonés (salaryman) se convirtió en un burócrata sedentario, sentado frente a su escritorio más de ocho horas al día, lo que terminó por crear un vacío de identidad. Así, los autores sugieren que muchos niños varones criados después de la posguerra, al no encontrar la épica del samurái en la vida corporativa real, la buscaron en la ficción. El anime de robots gigantes (*mecha*), las historias de héroes con trajes de colores que luchan cuerpo a cuerpo contra monstruos (*sentai*), las batallas de pilotos espaciales y, más tarde, los videojuegos de acción y aventura como *Dragon Quest* (1986) eran el lugar donde estos «pequeños soldados» podían experimentar la gloria guerrera que la propaganda educativa les había prometido pero que la oficina les negaba. Al final, como explica Ōtsuka, este sistema de "producción de samuráis" terminó produciendo consumidores de fantasías heroicas. (Ōtsuka y Nakamori 82)

De esta manera, el Estado y las corporaciones multimedia utilizaron el anime, el manga y los programas televisivos como reforzadores de una identidad nacional diferente a la establecida por la propaganda del Imperio. Sin embargo, cuando sus hijos («sus soldados») se enamoraron de dichas narrativas y comenzaron a fantasear con mundos diferentes al del Japón-real-corporativo, el sistema entró en pánico. Al asumir este estilo de vida, dejaron de considerarse "productivos" y se establecieron como consumidores pasivos. Para la prensa, esto se percibió como una «castración simbólica»: el *otaku* varón dejó de ser el motor de la nación y se convirtió en un sujeto taimado, refugiado en su cuarto y perdido en sus fantasías.

Para colmo, al efectuar el consumo de "lo *kawaii*" y asumirse como *shōjo*, los *otaku* varones generaron a su vez una "cultura de la habitación" (*shitsu-nai bunka*) propia: un mundo privado, cerrado y seguro, en el que la única ventana al mundo exterior era la pantalla del televisor. Esta retirada hacia el dormitorio (un «útero simbólico») fue vista como signo de cobardía social. Por eso, el caso de Miyazaki Tsutomu se consideró no sólo un crimen sexual sino una especie de «traición a la patria»: "Y, por así decirlo, [los medios japoneses] reaccionaron a una velocidad increíble, como glóbulos blancos intentando proteger de un germen que acababa de entrar de golpe en el cuerpo."[3] (Nakamori en Ōtsuka y Nakamori 30)

[3]《で、一種、何と言ったらいいのかな、いきなり身体に入ってきたバイ菌に対して白血球が守ろうとするような態度でね、ものすごい速さで反応してましたね。》

Precisamente por eso, los autores argumentan, la prensa atacó con ferocidad a Miyazaki Tsutomu para advertir a los demás: «Si te pierdes en la ficción y dejas de producir, terminarás como él: siendo un paria, una bestia, un no-humano.» (Ōtsuka en Ōtsuka y Nakamori 42)

Lo irónico de toda esta situación es que, tal como Ōtsuka desarrolla en su libro *Monogatari shōhi-ron* ("Teoría del consumo narrativo", 1989), el sistema japonés de la posguerra tuvo tanto éxito en lo económico que descuidó lo psico-social: creó una sociedad tan próspera y estable que los niños ya no necesitaban luchar por su supervivencia física: al tener sus necesidades básicas cubiertas, las nuevas generaciones volcaron toda esa energía competitiva en el coleccionismo y la especialización de sus *hobbies*. Pero, al mismo tiempo, el sistema creó toda una generación de «huérfanos»: jóvenes y adolescentes desconectados completamente de la genealogía simbólica de sus padres.

Precisamente por el hecho de que existe esta división entre generaciones, en su libro *'Otaku' no seishin-shi* ("La historia espiritual de los *otaku*", 2004) Ōtsuka desarrolla la tesis de que la cultura *otaku* japonesa es fruto de un traslado generacional que va de la *dankai sedai* (japoneses nacidos entre 1945 y 1950) a la *otaku sedai* (japoneses nacidos entre 1956 y 1960), generación a la que él mismo pertenece.

En ese mismo documento, el autor argumenta que los *otaku* rompieron con las normas jerárquicas, de consumo, de asunción de roles de género y de apreciación estética tradicionales, creando sus propias publicaciones (*dōjin*), sus propios eventos masivos (como la Comiket) y sus propias industrias culturales.

A esto Ōtsuka le llama "revolución cultural invisible" (*mienai bunka kakumei*):

> El "presente" de "Japón" es el logro de una especie de "Revolución cultural" que tuvo lugar en esta nación insular del Lejano Oriente entre las décadas de 1970 y 1980. Menciono la "Revolución cultural" de China (1966-1976) como metáfora, y, por supuesto, no en un sentido positivo. La "Revolución cultural" destruyó sin rumbo la cultura, las jerarquías culturales y la educación antiguas, y en aquel momento, algunos en Japón veían esta "destrucción" como parte de una "revolución global simultánea". El fenómeno que se percibió como el nacimiento de la cultura "*otaku*" en la década de 1980, incluyendo la forma en que se produjo esta "destrucción", fue el resultado de una "Revolución cultural invisible" llevada a cabo por la "generación Zenkyoto", una generación anterior a los "otaku", y esto me parece una metáfora bastante precisa para esa época.[4] (5-6)

[4]《「日本」の「現在」は、極東の島国で、一九七〇—八〇年代に起きたある種の「文化大革命」の達成なのだ〈…〉ここで比喩として中国における「文化大革命」(一九六六—七六年)を持ち出すのは無論、肯定的な意味においてではない。「文化大革命」は旧文化や文化ヒエラルキー、教養を無目的に破壊し、当時はその「破壊」を「世界同時革命」の一部と見なす視点が日本国内にも幾許か存在していた。その「破壊」の仕方を含め、八〇年代に「おたく」文化の台頭として受け止められる現象は、「おたく」世代より一世代上の「全共闘世代」の手による「見えない文化大革命」の成果だというのが、あの時代を言い当てるかなり正確な比喩のようにぼくには思えるのだ。》

***Rorikon* = expresión sexual generacional**

Aunado a esto, en su libro, Ōtsuka realiza un *mea culpa* sumamente interesante: reconoce haber sido el editor en jefe de *Manga burikko*, la revista de historietas donde Nakamori publicó sus artículos sobre los *otaku* y, también, confiesa que el departamento editorial de dicha revista compraba —a fotógrafos profesionales— negativos con sesiones de desnudos de niñas (*shōjo nudo*) con la intención de publicar dichas imágenes.

“Editor” podría ser una etiqueta demasiado formal, el autor termina aceptando:

> En realidad, éramos trabajadores a tiempo parcial, pero, al hacernos cómplices de las ideas de la generación anterior sobre la "inversión cultural" [es decir, la destrucción de valores culturales hegemónicos], logramos convertir ciertos medios en contenedores de nuestra propia cultura.[5] (6)

El hecho es que, en 1983, al asumir el departamento editorial de *Manga burikko*, Ōtsuka realizó una profunda renovación gradual de la revista: se eliminaron los desnudos infantiles, se eliminó el trabajo de artistas influenciados por el *ero-gekiga* (un estilo fotográfico y realista), y se brindó espacio a dibujantes mujeres jóvenes del estilo *rorikon* como Okazaki Kyōko, Sakurazawa Erika o Shirakura Yumi.

Uno de los puntos que la crítica feminista al *rorikon* por lo regular omite señalar es el hecho de que en la conformación del este estilo de dibujo participaron también mujeres que —sometidas o no al pensamiento patriarcal— desarrollaron un estilo y una estéticas propias.

Además, quienes realizan este tipo de crítica feminista evitan realizar un análisis profundo tanto de las representaciones visuales presentes en los productos *rorikon*, así como de sus narrativas. Por ejemplo, evitan señalar que, en numerosas historias de manga-anime de este tipo, la supuesta “niña violada” corresponde a una mujer mayor de edad. O que, tal como Ōtsuka ha señalado, en muchas de estas historias el perpetrador masculino ha sido eliminado de la imagen siendo sustituido por objetos o criaturas que cobran vida.

El papel que jugó el trabajo de Azuma Hideo —considerado “el padre del estilo *rorikon*”— en la conformación de este estilo resulta fundamental. En 1979, Azuma comenzó a colaborar como dibujante en el ámbito de las publicaciones amateur, con el *dōjinshi Shibēru* (Cybele), editado por Hirukogami Ken, distribuido en la Comiket 11, y considerado el primer *rorikon dōjinshi manga*. Pero el dibujante japonés, antes de participar con su obra en el circuito de las publicaciones amateur, ya había publicado diversos trabajos gráficos, ilustraciones y tiras cómicas en las editoriales Akita Shoten, Asahi Sonorama, Futabasha y Kisō Tengai. Su estilo era paródico, y dibujaba historias de humor, fantasía, ciencia ficción y erotismo. Y, gracias a él, aparecieron por primera vez en el manga personajes femeninos representados bajo las características gráficas/visuales de la *shōjo* en diferentes situaciones sexuales.

Al respecto, el propio Azuma aceptó de manera pública —antes de su fallecimiento en 2019— que introdujo personajes femeninos en situaciones sexuales en sus trabajos de ciencia ficción para volverlos “más comerciables”, aunque sin conseguirlo.

[5]《実体としての彼ら（あるいはぼく）は単なるアルバイトだったが、上の世代の「文化の転倒」への思考と共犯関係に置かれる中で、いくつかのメディアを自分たちの文化の容れ物にすることに成功した。〈…〉だが、その結果、ぼくらは転向者としての旧世代が文化ヒエラルキーの解体を目論んだ「見えない文化大革命」における愚かな紅衛兵として、喜々として旧文化を破壊しまくったに過ぎない。》

Ōtsuka Eiji, en su libro *"14-sai" shōjo no kōzō* ("La estructura de la niña de '14 años'", 2023), subraya que —gracias a la apropiación de los códigos y los repertorios visuales legados por Tezuka Osamu— la figura de la *shōjo* permitió borrar parcialmente las diferencias entre edades biológicas al codificar tanto a niñas, adolescentes y mujeres adultas bajo el mismo régimen de representación. Así, lo que Ōtsuka denomina el "cuerpo de signos" (*kigō-teki shintai*), sustituyó progresivamente la representación de un cuerpo "de carne y hueso" (*namami no shintai*) hasta que el género *rorikon* quedó completamente consolidado.

A este respecto, es necesario señalar que uno de los problemas frecuentes que aquejan a las investigaciones sobre el *rorikon* es seleccionar como *corpus* solamente las primeras producciones del género, las menos explícitas y problemáticas, y sólo aquellas que se circunscriben al circuito de consumo de manga.

Sharon Kinsella, por ejemplo, menciona a Azuma Hideo y reproduce una sola página —no explícita— de su obra; pero no analiza ni su estilo ni su narrativa. Patrick W. Galbraith habla de Uchiyama Aki pero no analiza pieza alguna de sus múltiples trabajos. Ninguno de ellos analiza ni una página de *Shibēru* (1979), y menos aún realizan un análisis de alguno de las historietas publicadas en *Lemon People* (1982) o *Manga burikko* (1983), las primeras revistas comerciales del género.

Con todo esto, es evidente el vacío metodológico que existe, no sólo en la construcción de los *corpus* de análisis de las investigaciones no-japonesas, sino también en la perspectiva desde la cual se aborda el fenómeno.

La emocionalidad de la imagen

El término «imaginario» procede del latín imago que significa “imagen”. En Psicología se emplea este término para nombrar todo aquello que tiene que ver con la imaginación, es decir, la facultad humana para representar mentalmente objetos, por lo regular, sin que intervengan de manera directa los sentidos o la percepción.

Para Platón, la imaginación era “fantasía” (φαντασία) una facultad inferior del conocimiento que implica una generación de imágenes de los objetos o de las sensaciones vinculadas a ellos. A estas imágenes, Platón les llamó "fantasmas" (φαντάσματα), sustantivo derivado del verbo phaínō (φαίνω) “brillar”, "aparecer" o "hacerse visible". Y, en la elocución de su mito de la caverna, las distinguía de las ideas (ἰδεῶν), derivadas del *noús* (“intelecto, mente, razón”), al considerarlas solamente sombras y reflejos brillantes de la realidad, simbolizando los niveles más bajos del entendimiento humano. (335) Así, para Platón, el acto de imaginar (φαντάζομαι) se contrapone al acto de pensar (διανοέομαι) y, por lo tanto, todo aquello surgido de la imaginación carece de validez epistémica.

Al objeto imaginado, Platón le llamó *eidola* (εἴδωλα), en plural, *eidolon* (εἴδωλον). Estas palabras, sinónimos de *phantásmata* (φαντάσματα), refieren —en su significado original— la imagen astral, mística o espectral de una persona fallecida. Con esta definición, se subraya la naturaleza "falsa" de la imagen en contraposición de "lo real" de una persona viva. Y aunque de dichas palabras sólo *fantásmata* logró incorporarse al Latín como *phantasma*, "imagen" en Latín (*imago*) también hace referencia a apariciones, sombras, ecos e imitaciones de "lo real".

Así pues, no fue sino hasta 1940, cuando el filósofo francés Jean-Paul Sartre publicó *El imaginario: Psicología fenomenológica de la imaginación* que se realizó un primer análisis ontológico de la imagen. Con "ontológico" se hace referencia al modo de ser específico del objeto imaginado: a diferencia de Platón, que veía la imagen como una copia inferior de la realidad nosológica superior, Sartre argumenta que el objeto imaginado tiene un tipo de existencia propia: «es esencialmente irreal» (*est essentiellement irréelle*). Esta posición, nihilista al fin de cuentas, permite definir a la imaginación como una fuerza creadora: el sujeto niega su realidad y, gracias a su habilidad para imaginar, establece una realidad secundaria en la que se inserta, por supuesto, de manera imaginaria. En palabras del autor:

> Los objetos están afectados por el carácter de irrealidad. Resulta de ello que nuestra actitud frente a la imagen será radicalmente distinta de nuestra actitud frente a las cosas. El amor, el odio, el deseo, la voluntad, serán casi-amor, casi-odio, etc., como la observación del objeto irreal es una casi-observación. Es esta conducta frente a lo irreal la que será el objeto de nuestro estudio ahora, con el nombre de «vida imaginaria». (171)

Debido a que la inserción en el mundo imaginado no es real, Sartre advierte que esta "vida imaginaria" supone una "irrealización": un desdoblamiento ontológico en la que el sujeto imaginante se niega a sí mismo y accede al mundo imaginario. (185) Así, para Sartre, a diferencia de Platón, imaginar y pensar pertenecen a dimensiones epistémicas y nosológicas diferentes: la imagen imaginada no es copia de la realidad, como había planteado Platón, sino un acto de libertad creadora: al imaginar, nos desprendemos del mundo real y creamos "objetos-fantasma" sujetos a la conciencia, sí, pero no a la voluntad.

> La conciencia está, pues, constantemente rodeada por un cortejo de objetos-fantasmas. [...] Ambiguos, pobres y secos al mismo tiempo, aparecen y desaparecen de manera discontinua, se dan como un perpetuo "en-otro-lugar", como una evasión perpetua. Pero la evasión a la que invitan no es sólo la que nos haría escapar a nuestra condición actual, a nuestras preocupaciones, a nuestros pesares; nos ofrecen escapar a todo constreñimiento del mundo, parecen presentarse como una negación de la condición de estar-en-el-mundo, como un anti-mundo. (190)

Sartre, por supuesto, omite que la imaginación tiene un carácter inconsciente, tal como planteó Freud en *La interpretación de los sueños* (1989). De hecho, el francés rechazó explícitamente la noción freudiana de «inconsciente» (*das Unbewusste*), argumentando que toda actividad psíquica es, por naturaleza, consciente o, al menos, pre-reflexivamente consciente.

Al negar el inconsciente freudiano, Sartre definió la imaginación como un acto intencional y espontáneo de la conciencia, mediante el cual el ser humano se libera de la percepción inmediata de la realidad. Para el autor, si existiera un "inconsciente" que dictara nuestras acciones, la responsabilidad y la libertad individual (conceptos clave del Existencialismo) serían imposibles.

En contraposición, para Sigmund Freud la imaginación está íntimamente ligada al inconsciente y le sirve como una de sus principales vías de expresión, a través de las cuales los deseos, impulsos y recuerdos reprimidos encuentran expresión simbólica (simbolización). Por lo tanto, a diferencia de lo planteado por Sartre, Freud considera que la imaginación no es un proceso que se encuentre bajo dominio total de la consciencia, sino que está impulsado por las energías y los contenidos provenientes del inconsciente. Para Freud, tanto en los sueños nocturnos como en las ensoñaciones diurnas existe un lenguaje simbólico detrás de cada una de las representaciones imaginarias elaboradas por el sujeto. Así, al constituirse como lenguaje, los objetos imaginados pueden ser objetos de interpretación (*Deutung*).

Esta proposición es rechazada por Sartre quien critica al psicoanálisis por tratar las imágenes como "cosas" (objetos sustanciales) que se almacenan en la mente y, por ende, en el inconsciente. Para el francés, el hecho psicológico no pertenece a "la vida interior" por la sencilla razón de que la conciencia no es un receptáculo en cuyo interior se van acumulando o guardando las vivencias. Aún más, el filósofo francés propone que no existe "interior" porque "todo está afuera, inclusive nosotros mismos: fuera, en el mundo, entre los demás": en lo percibido, lo recordado, lo imaginado, lo padecido, lo temido, lo soñado, lo amado. (citado por Figueroa 190)

Aunado a esto, para Sartre, la conciencia es una entidad fenomenológica capaz de desarrollar una autoconciencia pre-reflexiva compuesta por la conciencia posicional o tética (dirigida a sí misma) y la autoconciencia no-posicional o no-tética (dirigida al objeto) que le hace dar cuenta de sí misma y de los objetos a los que se dirige al mismo tiempo. Entonces, al imaginar, la conciencia toma una posición no-posicional o no-tética respecto al objeto imaginado: sabe que está imaginando y, a la vez, sabe que el objeto imaginado no es real. Pero esta irrealidad no tiene tintes patológicos (tal como lo planteó Freud) sino, por el contrario, se estructura como un proyecto existencialista de rechazo al mundo real: "(...) una línea de fuga respecto de la realidad que el sujeto busca evadir o que se le presenta hostil respecto de sus expectativas y compromisos existenciales." (González Araneda 4)

Así, aún en casos tan extremos como la esquizofrenia, Sartre humaniza el delirio: "El esquizofrénico sabe muy bien que son irreales los objetos [mentales] de que se rodea: es precisamente la razón de que los haga aparecer." ("Lo imaginario" 208) "La alucinación coincide con una brusca aniquilación de la realidad percibida. No está en el mundo real: lo excluye." ("Lo imaginario" 210-211) Esto implica, tal como se ha anotado, una imaginación creadora activa, enferma quizás, pero activa:

> (...) las imágenes [para Sartre] son actos de conciencia destinados a evocar objetos que están ausentes, y son creadas por el sujeto a partir de lo que ya conoce y ha experimentado del mundo. No tiene sentido, por tanto, hablar de imágenes que se imponen en la mente o que se confunden con cosas reales, por más perturbada que esté la mente de la persona que alucina. (González Araneda 11)

Sartre distingue en estos casos entre "percepción" y "conciencia imaginante", dos actitudes que se alternan y fusionan en la mente del sujeto que delira: el objeto imaginado es irreal, aunque no la toma de conciencia respecto a su irrealidad. "Y es que el aparecer de la imagen mental no responde a una percepción debilitada o una percepción de menor grado." Por el contrario, la imagen mental fruto de la conciencia imaginativa "es una variación eidética de la conciencia que difiere radicalmente de la percepción (conciencia perceptiva)." (González Araneda 6)

Así pues, para Sartre, la afectividad (emociones y sentimientos) está intrínsecamente ligada a la producción de la imagen, pero no como una simple reacción pasiva a ella sino como una conducta existencial mediante la cual la conciencia (que constituye el objeto imaginado) se relaciona con el mundo.

Imaginación y emoción transforman, entonces, la realidad de quien imagina, creando una experiencia sumamente subjetiva donde la conciencia vivencializa, asume y se entrega al sentimiento como una forma de aprehender y recrear el mundo. En esa experiencia, por supuesto, "el sujeto emocionado y el objeto emocionante se hallan unidos en una síntesis indisoluble". (Sartre citado por González Araneda 14) Pasamos pues de una ontología de la imagen a una fenomenología de la afectividad:

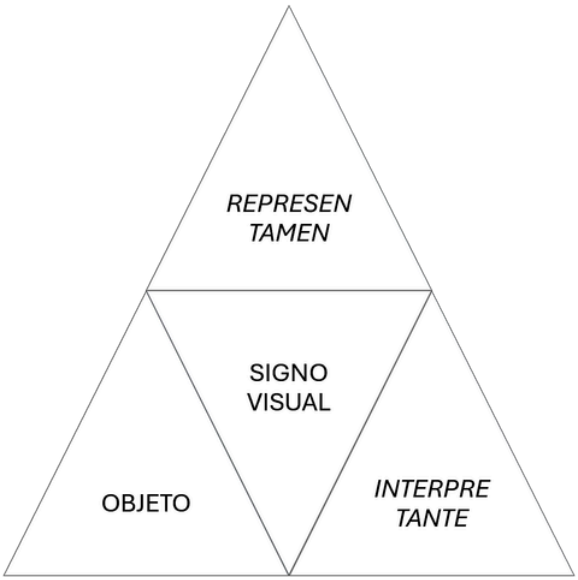
> A esta modalidad de la conciencia imaginativa, Sartre otorga una función determinante a la afectividad implicada en la producción de imagen, destacando un análogo afectivo que envuelve al yo en la tesis de irrealidad que él mismo ha creado. Dicho de otro modo, la conciencia imaginativa posee como ingrediente una situación afectiva que la anima, constituye y forma, ligada, por ejemplo, a los estados de ánimo que experimenta el cuerpo propio. (González Araneda 6)

Con todo esto, el objeto imaginado, para Sartre, no constituye un objeto que en sí mismo pueda ser analizado objetivamente (como un texto o un símbolo con un significado fijo) sino que su análisis e interpretación dependerán de la emotividad y la subjetividad implicada en su creación. La imagen se traduce, al fin de cuentas, a "un abstracto emocional real en nosotros" fruto de la significación emocional-imaginaria del mundo. ("Lo imaginario" 199)

No obstante, en el mundo de las representaciones inscritas en soportes materiales, la imagen mental que surge de la consciencia imaginante del autor se plasma en y se traslada a un medio físico creando, a su vez, un signo y un objeto estético. Por lo tanto, la emotividad de la imagen inscrita no sólo surge de la subjetividad del creador de las mismas sino de la subjetividad de quien la interpreta.

Así, la emotividad ocurre en un sentido bidireccional: 1) el creador de la representación plasma en un objeto real (el papel, la célula de animación, el lienzo) la imagen mental surgida de sus fantasías; y 2) éstas se reinterpretan a partir de la subjetividad de quien observa tanto el objeto real (material) como el objeto imaginario (signo).

En otras palabras, es el observador quien construye, a partir de su propia conciencia imaginante, los nuevos significados que adquirirá la obra. Por lo tanto, la imagen representada no sólo contiene la emotividad de su creador sino también la emotividad que despierta en quien la observa. Esto, en términos semióticos, sería el «interpretante»: el efecto o el significado que el signo produce en la mente de quien lo contempla e interpreta.



Elaboración propia a partir de la propuesta de Pierce.

Mientras que el «representamen», el vehículo físico o material en el que se elabora la representación (la hoja de papel en el manga, la célula plástica de animación en el anime) es la forma sensible y observable; el «interpretante» será el efecto emocional generado en la mente del intérprete. Siguiendo a Pierce, el objeto (dividido en dos niveles: inmediato y dinámico) estructura y relaciona el «representamen» con el signo, en este caso, visual. En el nivel inmediato, el objeto mantiene una relación directa e inmediata con el «representamen»: la representación visual de la figura de la niña ficticia a partir de las características estéticas propias del universo del manga-anime. Pero, en el nivel dinámico, el objeto apunta al «interpretante»: el referente sociocultural introyectado por el intérprete que, en el caso específico del rorikon, corresponde a la atracción por la figura de la niña así como a la fantasía (sexual o no) que despierta en el intérprete.

Esos son los dos niveles que configuran el «imaginario» como tal: la fantasía primigenia (surgida de la mente del autor) y la fantasía derivada (que surge de la mente de los observadores). A eso le llamó Pierce «interpretante final»: “la manera en que el signo tiende a representarse a sí mismo para relacionarse con su objeto.” (citado en Pérez Martínez 6) Es decir, “el resultado absoluto e ideal que el signo podría producir en la mente del intérprete si no estuviera condicionado por circunstancias tanto individuales como socioculturales.” (Pérez Martínez 13)

La emocionalidad detrás del *rorikon*

En sentido estricto, al ser un imaginario sexual que se inscribe de manera gráfica y visual en diferentes productos, el *rorikon* responde a una intención pragmática *per se*: despertar el deseo sexual. Sin embargo, al analizar más de cerca los discursos presentes en dichos productos, podemos darnos cuenta de que muchos de ellos corresponden y responden a otro tipo de intenciones autorales: paródicas, satíricas, meta-referenciales, trasgresoras, contestatarias, disruptivas, catárticas y hasta terapéuticas. Discernir cuál es cuál implica, tal como se ha explicado, al «interpretante»: de acuerdo a la subjetividad, la intelectualidad y la emocionalidad de quien se acerca al signo, se adecuarán los elementos de sentido necesarios para efectuar una interpretación final. Esto, a su vez, apunta de rebote al individuo que interpreta: el signo puede afectar (o no) su emocionalidad, su identidad y hasta su cosmovisión. En otras palabras, el problema ético del *rorikon* no reside únicamente en qué es lo representa sino cómo sus signos operan sobre el sujeto.

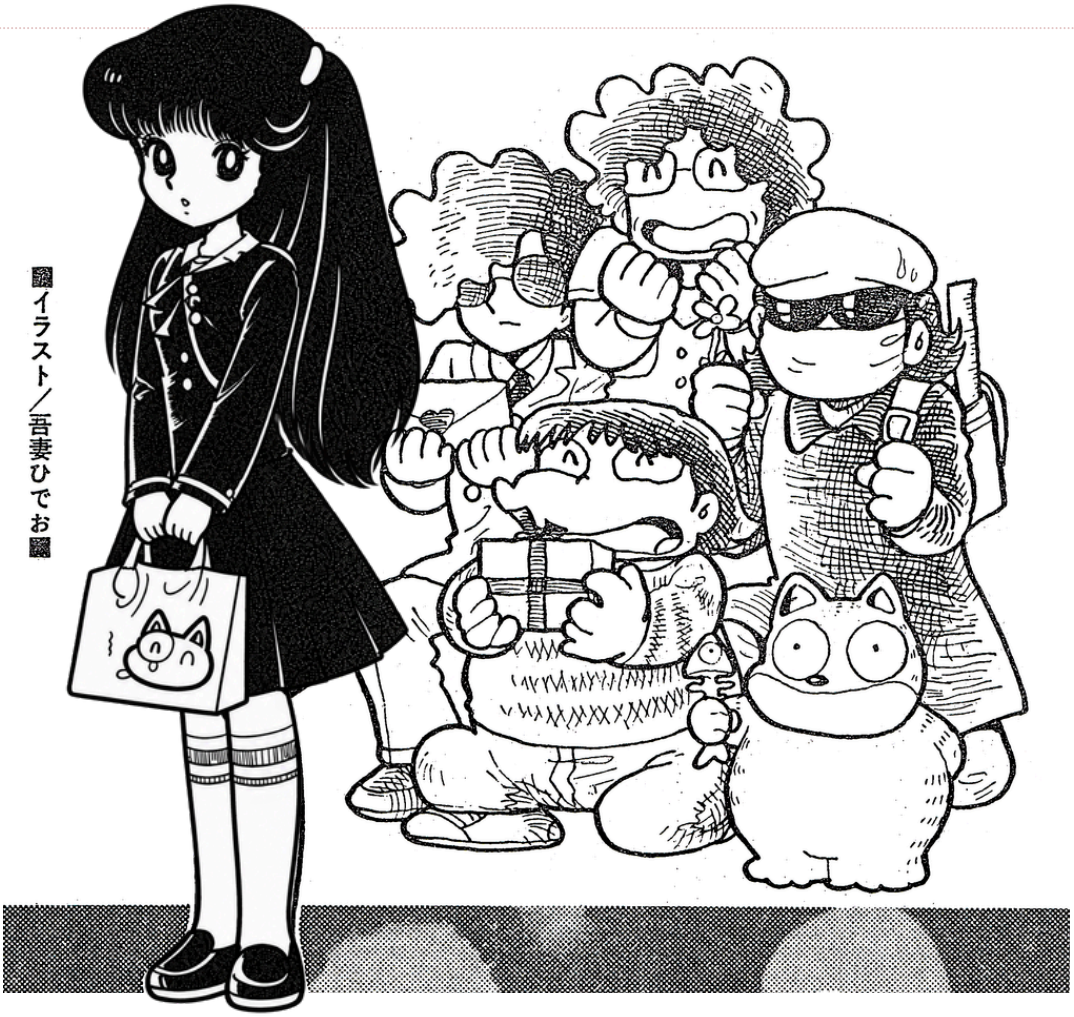
No cabe duda de que uno de los aspectos que vuelve demasiado incómodo el estudio del *rorikon anime-manga* es el deseo sexual inmanente en cada una de sus representaciones visuales. Pero, así como se da por hecho que la totalidad de los dibujantes y animadores de este género son varones, también se da por hecho que los consumidores de estos productos se identifican con el abusador sexual y no con la niña abusada.

Patrick W. Galbraith reconoce que los lectores de *rorikon dōjinsh*i *manga* se proyectan psicológicamente en las chicas violentadas, identificándose con ellas y no necesariamente con sus perpetradores ("*Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan*" 98). Y, en una dirección complementaria, la feminista Ueno Chizuko, citando a Nagayama Kaoru, reconoce que los consumidores de “porno tipo cruel” (*kichiku-kei*) experimentan un doble placer al vivir el contraste entre ambas posturas: la del agresor y la de la víctima. “El placer de identificarse únicamente con el agresor es superficial. Es precisamente porque también pueden identificarse con el dolor de la víctima que el placer se vuelve más complejo y profundo.”[6] (92)

Ambas posturas permiten cuestionar una interpretación del placer centrada exclusivamente en la identificación con quien ejerce la violencia. La relación entre ambas posiciones abre, en cambio, la posibilidad de examinar una configuración fantasmática en la que la distribución de la acción, el padecimiento y la identificación no resulta unívoca.

Esta complejidad de la vida psíquica constituye precisamente uno de los problemas teóricos que Freud aborda en *Pegan a un niño* (1919), donde desarrolla un modelo metapsicológico de las transformaciones de la fantasía de flagelación. A través de tres fases diferenciadas, Freud demuestra que la estructura manifiesta de una fantasía no permite deducir directamente la posición psíquica desde la cual se organiza la satisfacción. En la primera fase, la fantasía adopta la forma «mi padre pega al niño que yo odio»; en la segunda, inconsciente, se transforma en «yo soy pegado por el padre»; y en la tercera, la escena reaparece bajo la forma de un sustituto de la autoridad que golpea a varios niños. La secuencia no describe una mera variación de las figuras representadas, sino una transformación de las relaciones entre la autoridad, el castigo, la culpa y la posición del sujeto en la fantasía. En particular, la fase intermedia revela la articulación paradójica entre la posición pasiva de quien recibe el castigo y la satisfacción masoquista, cuya inteligibilidad exige reconstruir las operaciones inconscientes que estructuran la fantasía.

[6] 《加害者に同一化するだけの快楽は浅い。被害者の痛みにも同一化できるからこそ、快楽はよりふくざつになり深くなるのだと。》



La relevancia de este modelo para el análisis del *rorikon* no reside en suponer una correspondencia directa entre las tres fases freudianas y las posiciones de los consumidores, sino en reconocer que la posición desde la cual se organiza una fantasía no tiene por qué coincidir con la del agente que ejecuta la acción representada. Así, desde esta perspectiva, la identificación con la víctima y la percepción de la relación entre agresor y víctima permiten interrogar la complejidad de las posiciones fantasmáticas implicadas en la representación de la violencia, sin reducir de antemano el placer a una identificación exclusiva con el perpetrador.

Esta relación entre identificación y deseo encuentra una formulación particularmente significativa en el testimonio autobiográfico de Hirukogami Ken, escritor y editor de historietas amateur conocido en Japón como “el dios del *rorikon*”:

> Mientras dibujaba una escena en la que una niña era violada, mi punto de vista nunca era del lado del hombre sino del lado de la niña violada. Mientras escribía, le daba a la niña violada mis sentimientos, [pero] al mismo tiempo le tenía celos y envidia. [...] A mí no me gustaban las niñas bonitas, ni me gustaba violarlas. Yo quería convertirme en una niña bonita.[7] (Hirukogami 27, 29 y 30)

Este testimonio fortalece considerablemente el argumento metapsicológico porque introduce una distinción fundamental entre la posición del agente representado, la identificación con la figura que padece la violencia, y el deseo de ocupar la posición de esa figura. La declaración explícita del creador sobre su propia posición subjetiva al momento de la elaboración de los productos *rorikon* arroja luz sobre la imposibilidad de deducir la organización del deseo inscrita en estos productos exclusivamente a partir de las relaciones de dominación que representan.

[7] 《少女が犯される場面を描きながら、私の視点は常に犯す男の側には無く、犯される少女の側にあった。書きながら、私は犯される少女に感情移入をし、また羨望を抱き、嫉知をしていた。〈...〉そう、私は美少女が好きだったのでもなく、美少女を実際に犯したかったわけでもない。〈...〉私は、美少女になりたかった。》

Pero, además, Hirukogami no se limita a reconocer una identificación con la niña violentada; distingue esa identificación de la envidia que experimenta hacia ella. El deseo de transformación —«Yo quería convertirme en una niña bonita»— introduce una formulación que desplaza la interpretación desde la pregunta «¿con quién se identifica?» a «¿qué posición desea ocupar respecto de ella?» La escena no puede explicarse, por tanto, mediante una correspondencia inmediata entre el acto representado y la posición subjetiva de quien lo dibuja. Es precisamente esta falta de correspondencia transparente entre la configuración manifiesta de una fantasía y las relaciones psíquicas que la organizan la que hace pertinente examinar la explicación metapsicológica desarrollada por Freud en *Pegan a un niño* (1919).

En cada uno de los productos *rorikon* existe una narrativa que, apoyada en las representaciones visuales que contiene, cuenta una historia. Por lo tanto, lo que lo que realmente se consume en este tipo de productos no es el cuerpo de la niña sexualizada ni la representación del acto de abuso sexual, sino la experiencia semiótica de deseo: es decir, la significación personal y la toma de sentido que el lector obtiene a partir del entramado visual-narrativo que despierta diferentes estados mentales, emocionales y conativos.

En otras palabras, lo consumido no es la imagen aislada ni la acción diegética de ella sino un modelo cultural en el que narratividad y visualidad funcionan como mecanismos de modelización secundaria que traducen tensiones afectivas en formas simbólicas (textuales-visuales-narrativas) que posibilitan circuitos semiótico-afectivos en los que el consumidor participa activamente.

En consecuencia, el consumo de estos productos debe entenderse como la apropiación de una estructura de sentido emocionalmente codificada, en la que el deseo emerge como efecto de la lectura y la interpretación, y no como pulsión previa a ella. Por lo tanto, el deseo provocado por el signo puede dividirse para su estudio entre el nivel diegético (todo lo que ocurre al interior del universo de la historia) y el nivel identificatorio (nivel pragmático). En síntesis, el deseo en el imaginario *rorikon* se produce en la relación obra-lector; mientras que la toma de sentido se origina a partir de la posición que imaginaria y fantasmáticamente se ocupa en la escena visual-narrativa.



Hirukogami Ken sosteniendo unas pantaletas de niña.

A manera de cierre

Para realizar un estudio a fondo de la emocionalidad y el deseo presente en el consumo de productos *rorikon* es necesario reconocer la diferencia en el origen de los mismos. Debe entenderse que, en un inicio, el *rorikon dōjinshi manga* no formaba parte de la industria cultural establecida de Japón: era producido por aficionados para aficionados y no había una obligación de alinearse moral, temática o estilísticamente. Pero el establecimiento del *rorikon manga* como género editorial que inició con la serialización de las revistas *Lemon People* (1981) y *Manga burikko* (1982) representó el paso de la esfera amateur tanto a la profesional tanto para editores como para dibujantes y escritores del género. Esto a su vez, significó la comercialización, la estandarización, la jerarquización y la institucionalización de su trabajo. Y, tal como Ōtsuka señala en sus libros, desde ese momento, cada una de las obras provenientes de los artistas gráficos de la esfera amateur se sometió a procesos de planificación revisión, edición y censura por parte de los editores de las revistas (en el caso de *Manga burikko*, el propio Ōtsuka; y en el caso de *Lemon People*, Hirukogami Ken). Dicho proceso implicó, a su vez, la estandarización estilística de la representación gráfica utilizada para sexualizar a niñas y a adolescentes en las historias de manga la cual, con algunas modificaciones, ha sobrevivido hasta nuestros días. Esto, a su vez, evidenció un proceso de modelización, que organizó, estabilizó y tradujo la experiencia cultural de los *otaku*, otorgándoles sentido como colectivo.

Por supuesto, con este trabajo, no se quiere argüir que todos los *otaku* sean consumidores de productos *rorikon*, ni que todos los consumidores de este tipo de productos se identifiquen como *otaku*. Pero, tal como se ha abordado en esta investigación, existe evidencia suficiente que muestra un desplazamiento del *rorikon* hacia el centro de la semiósfera *otaku* en las décadas de 1970 y 1980.

Previo a los crímenes del necrófilo-pederasta Miyazaki Tsutomu, en Japón, el sujeto *rorikon* se expresaba de manera libre y plena no sólo en el ámbito de los *rorikon dōjinshi manga* sino en el resto de las publicaciones amateur y comercialmente establecidas. El editor y ensayista Hirukogami Ken representa el epítome de ello: no sólo se convirtió en un modelo social a seguir tanto para los consumidores que se identificaban a sí mismos con la palabra "*rorikon*" (por sobre "*otaku*") sino también para los dibujantes, escritores y editores de este tipo de publicaciones. Su rostro se volvió un ícono reconocible dentro de la esfera *otaku* y sus trabajos son atesorados celosamente hasta la fecha.

Por supuesto, Hirukogami no constituye un "representante total" del sujeto *rorikon* sino, más bien, se configura como el caso-límite más claro de este tipo de consumidores dentro de un ecosistema cultural que no había sido impactado por el pánico moral generado por los medios masivos japoneses ni criminalizado por las leyes anti-pornografía infantil.

Fuentes de consulta

Akieva, P. Kh. y A. I. Tikhonova. “Japanese Art Doujinshi: Legal Context of Existence”, *Copyright: Bulletin of the Academy of Intellectual Property*, no. 3, 2024, pp. 99–109. https://journals.rcsi.science/2307-2741/article/view/442903

Cather, Kirsten. (2017). “Must we burn eromanga?: Trying obscenity in the courtroom and in the classroom”, *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*, Routledge, 2017, pp. 70–93.

Figueroa C., Gustavo. “Los cuestionamientos de Jean-Paul Sartre a Freud ¿son aún válidos? Filosofía y psicoanálisis en el nuevo siglo”, *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, vol. 52, núm. 3, 2014, pp. 185-212. https://www.redalyc.org/pdf/3315/331532367006.pdf

Galbraith, Patrick W. "Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan", *Image & Narrative,* Vol.12, No.1, 2011, pp. 83-119.

---. “‘Otaku’ Research and Anxiety About Failed Men”, *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*, 2015, pp. 21-34.

---. "Otaku sexuality in Japan". *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia,* Routledge, 2015, pp. 205-217.

---. “'The Lolicon Guy:' Some Observations on Researching Unpopular Topics in Japan”. *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*, Routledge, 2016, pp. 109-133.

González Araneda, Sergio. “La experiencia alucinatoria: Sartre y el cuerpo imaginario”, *Revista Akadémeia*, Vol. 22, No. 2, 2023. https://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/544

Hirukogami, Ken. *Shukke nikki: ano “otaku” no shōgai*, Kadokawa, 2005.

Hernández Esquivel, Christian Emmanuel. “El *rorikon manga* y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica*, núm. 15, 2020, pp. 10-29.

Kinsella, Sharon. “Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement”, *The Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, 1998, pp. 289-316. https://www.jstor.org/stable/133236

---. “Amateur Manga Subculture and the ‘Otaku’ Panic”, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, University of Hawai'i Press, 2000.

Ōtsuka, Eiji y Nakamori Akio. “Bokura wa media no kodomo da”, *M no sedai: bokura to Miyazaki-kun,* Ōta Shuppan, 1989. pp. 13-98

Pérez Martinez, Herón. “De Saussure a Peirce: Dos caminos al signo, dos semióticas”. *Vitral*, No. 1, 2025. https://revista-vitral.com/index.php/2025/09/01/dos-caminos-al-signo-dos-semioticas/

Platón. “República VI”, *Diálogos IV*, Trad. Conrado Eggers Lan, Gredos, 1986. pp. 295-337.

Sartre, Jean-Paul. *Esquisse d’une théorie des émotions*, Paris: Hermann, 1948.

---. “Une idée fondamental de la phénomenologie de Husserl: l´intentionalité”, *Situatons I*, Gallimard, 1959. pp. 25-29.

---. *Lo imaginario: Psicología fenomenológica de la imaginación*, Trad. Manuel Lamana, Lozada, 1964.

Schroff, Simone. “Where to Draw the Line: The Difference Between a Fan and a Pirate in Japan.” International Journal of Cultural Policy, vol. 26, no. 4, 2020, pp. 433–445. https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1604694

Trainer, Rusell. *The Lolita Complex*, Citadel Press, 1966.

Ueno, Chizuko. *Onnagirai: Nippon no misojinī*, Kinokuniya Shoten, 2010.

Wada, Shinji. “Kyabetsu hatake de tsumazuite”, *Bessatsu Margaret*, vol. 6, Shueisha, 1974. pp. 120-162.

Semblanza

Christian Emmanuel Hernández Esquivel

Formación académica: Licenciado en Letras Latinoamericanas y Maestro en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de México. Egresado de la Maestría en Estudios de Asia y África: Especialidad Japón de El Colegio de México A.C. Estudiante y colaborador de ICONOS Instituto de Investigación en comunicación y Cultura.

Actividad laboral: Profesor, traductor, escritor e investigador.

Correo electrónico: torukajin@hotmail.com

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 13, volumen 1, No. 21, Octubre 2026 - Marzo 2027, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México. Tel. 55 57 09 34 77, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

El objetivo de esta publicación es compartir los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de este espacio digital, orientado a difundir aportaciones de investigación relacionadas con la transdisciplinariedad, las epistemología del pensamiento complejo y reflexiones en torno a la cultura, así como producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diversos campos de indagación y a través de artículos originales, textos de divulgación, revisiones críticas, estudios de caso, trayectorias históricas, actualizaciones y reseñas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se otorgue el crédito respectivo a los autores y se licencien las nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y sin fines comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual (CC BY-NC-SA)
Aparición: Octubre 2026-Marzo 2027: año 13, Vol. 1 Número: 21-2026 ISSN: 2395-8154

Comité Editorial
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dra. Flor de Líz Pérez (UJAT)
Dra. Bárbara Gamiño Alvarado (UG)
Dr. Alfonso Pérez Sánchez (UG)
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBAL)

Comité Editorial Internacional
Dra. Maria Papenfuss (Universidad de Leipzig)

Equipo Editorial
Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.
Editora de programación: Mtra. Roselena Vargas.
Diseño Web: Iconos Diseño.
Asistente editorial: Mtro. Christian Emmanuel Hernández Esquivel.
Redes sociales: Lic. Ignacio de Jesús Rivera Pacheco.
Corrección de estilo: Dra Adriana Barragán Nájera.
Traducción: Dra. Maria Papenfuss.
Traducción a lenguas mexicanas: Araceli Ramírez López, Dra. Verónica Trujillo Mendoza, Dr. Carlos Edwin Morón García, Universidad Intercultural del Estado de México.
Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.

No. 21, Año 13, Vol.1, Octubre 2026-Marzo 2027.