
El novio virtual perfecto en Japón

12/02/2017



"Parece sencillo, pero jugar exige cierta práctica, hay un encadenamiento dramático bien pensado", asegura esta treintañera editora de mangas, según la cual "aunque parezcan totalmente irreales, una termina teniendo sentimientos por los personajes de estos juegos".

Ese es precisamente el objetivo: "la historia es primordial, al igual que los protagonistas por supuesto, y los giros inesperados del argumento", insiste Natsuko Asaki, productora de ese tipo de juegos para Cybird, empresa conocida por su serie 'ikemen' (chicos guapos) que lleva 15 millones de descargas.

Tanto desde el punto de vista de las adeptas como de las creadoras (porque a menudo las mujeres crean ellas mismas a estos hombres ideales) no es tanto un juego basado en algoritmos, algo después de todo bastante elemental, sino una "historia de amor" que sigue una trama de opciones múltiples en la que los héroes virtuales evolucionan en función de las decisiones de la usuaria.

Miho se casó en la vida real, pero admite que estas simulaciones ofrecen un amigo disponible en cualquier momento, algo que no necesariamente ocurre con un marido real.

- Ligera tonalidad sexual -

El 80% de las adeptas a estas simulaciones, que incluye a una creciente proporción de mujeres casadas, juegan después del trabajo o antes de irse a dormir, según una encuesta de Cybird.

Estos juegos destinados a las chicas, un mercado anual de unos 133 millones de dólares (según el instituto Yano), están en auge desde hace unos cinco o seis años gracias a los teléfonos inteligentes.

Dan prioridad a los sueños, pero también tienen "cierta tonalidad sexual, que se manifiesta de manera menos cruda que en las simulaciones para varones", confía Asaki. Las fantasías son otras: "es una historia de amor ideal, y por lo tanto no existe otra chica rival, ni tampoco final triste".

Según el ensayista Ai Aizawa, especialista de las relaciones conyugales para el sitio de informaciones prácticas All About, como "no está bien visto que una japonesa dé los primeros pasos con un hombre, establecer una relación es algo fastidioso" y las que ya encontraron a su media naranja "por lo general no están del todo satisfechas".

"Usan como válvula de escape estas simulaciones que no implican traición, en las que el amor ideal y el amor perfecto a menudo alimentan las ilusiones", precisa Aizawa.

Además existen prolongaciones en la vida real, como la elección del 'ikemen' más popular, o la diversificación del juego en obra de teatro.

- Riesgo de adicción -

Por otra parte, estas aplicaciones para teléfonos inteligentes como 'Tokimeki kareshi' (el amigo de las grandes emociones) o 'sumakare' (el amigo del teléfono) imitan la comunicación a través de mensajes de texto intercambiados con el novio virtual, como en la aplicación de chateo Line. La ilusión es perfecta y si se tratase de un amigo real la pantalla tendría exactamente el mismo aspecto.

¿El riesgo? "Volverse adicta", confía una usuaria soltera de unos 30 años, que prefirió no revelar su nombre. "Si no juega lo suficientemente a menudo, una termina sintiendo culpa con relación a la pareja virtual, es peligroso para las adolescentes inmaduras".

La existencia creciente de contenidos que imitan las relaciones amorosas es una de las causas del desgano de algunos jóvenes a la hora de hallar pareja, según un estudio del instituto Meiji Yasuda, especializado en salud y bienestar.

"El juego no tiene la culpa de los casamientos tardíos, pero no es del todo ajeno. La relación de pareja, aunque fracase en la vida real, puede alcanzar la plena realización en el juego, un desenlace práctico que puede conducir

a algunas a renunciar al amor, al menos por cierto tiempo", explica Aizawa.

Aunque las simulaciones pueden en parte ayudar a desarrollar la capacidad para comunicarse, "presentan situaciones tan obvias o fantasmagóricas que en realidad no terminan siendo de mucha ayuda para las relaciones amorosas verdaderas", concluye.

Salvo si se considera que se puede amar a seres que no son humanos del mismo modo que a los en carne y hueso, como asegura el diseñador de androides Hiroshi Ishiguro, profesor de la Universidad de Osaka (oeste).

"La presencia de un cuerpo de hombre o de mujer ya no es la condición que define a un ser humano, que tampoco tiene la exclusividad del amor: es perfectamente concebible que se pueda amar realmente a un robot, a personajes virtuales, y hay que aceptarlo. La cuestión es más bien saber si algún día los robots serán capaces de amar a un ser humano", afirma a AFP el creador de humanoides.
