

# Jérôme Gence

Les mariages virtuels au Japon  
*Virtual Marriages in Japan*





## ÉGLISE DES DOMINICAINS

6 rue François Rabelais

du samedi 29 août au dimanche 13 septembre

10h à 20h

ENTRÉE LIBRE

### LÉGENDES

#### #1

Kondo, le marié, quitte la chapelle sous les applaudissements des invités, tenant dans ses bras une peluche à l'effigie de Hatsune Miku, chanteuse virtuelle japonaise. Organisée en 2018 à Tokyo, la cérémonie s'est déroulée selon les codes d'un mariage traditionnel et a réuni famille et proches. Bien qu'il ne s'agisse pas du premier mariage virtuel, l'union, largement relayée sur les réseaux sociaux et dans les médias internationaux, est devenue l'un des exemples les plus médiatisés de mariages symboliques avec un personnage fictif.

© Jérôme Gence pour *Le Figaro Magazine*

#### #2

Lucie, une Française de 24 ans, lors de son mariage symbolique au Japon avec Mami, personnage de la série *Rent-A-Girlfriend*. Installée à Tokyo depuis un an, elle entretient une relation virtuelle avec ce personnage. La cérémonie, sans valeur légale, a été entièrement prise en charge par la société Sun Euro, spécialisée dans les mariages 2D. © Jérôme Gence pour *Le Figaro Magazine*

# Les mariages virtuels au Japon

Ce reportage raconte l'histoire de femmes et d'hommes qui choisissent d'épouser des personnages de fiction issus principalement de mangas ou de jeux vidéo. Il a débuté en 2018, lorsque j'ai eu accès en exclusivité au mariage du Japonais Akihiko Kondo, 35 ans, avec la chanteuse virtuelle Hatsune Miku. Une union non reconnue légalement mais célébrée à Tokyo devant une quarantaine d'invités humains et poupées, et qui a coûté pas moins de 15 000 euros au jeune marié. Une dépense sans compter pour remercier Miku de l'avoir guéri d'une profonde dépression causée par de longues années de harcèlement subi de l'école jusque dans le monde du travail. Une victoire sur la souffrance qu'il a tenu à partager au grand jour sur les réseaux sociaux à travers des images qui ont fait le tour du monde mais aussi entraîné moqueries, haine et incompréhension des internautes.

Pourtant, au Japon, Akihiko Kondo n'est pas le seul à éprouver des sentiments pour un personnage fictif. Comme lui, 3,5 millions de personnes âgées de 20 à 39 ans déclarent avoir des sentiments amoureux pour des personnages d'anime ou de jeux vidéo. Soit 12 % d'individus de cette tranche d'âge.

La plupart d'entre eux se revendiquent avant tout « otaku », et l'objet de leur dévotion est leur « oshi » : dans le jargon, le mot désigne la personne ou le personnage que l'on soutient avec ferveur. Un héros d'anime, un personnage de jeu vidéo, parfois un artiste bien réel.

Derrière les mots « otaku » et « oshi » s'étend une sous-culture japonaise riche en codes et en rituels. Selon le Yano Research Institute, plus de 22 millions de Japonais se reconnaissent aujourd'hui comme *otakus*. Un vivier de fans pour qui soutenir un *oshi* fait partie du quotidien, entre produits dérivés, événements et communautés en ligne.

L'ampleur du phénomène se lit aussi dans le juteux business qu'il génère : en 2023, le marché des produits dérivés liés à l'anime représentait environ 6 milliards de dollars, et pourrait

presque doubler d'ici 2033.

En 2025, je suis donc retourné au Japon pour rendre compte de l'évolution de ces mariages virtuels. J'ai ainsi assisté à plusieurs unions et je me suis rendu chez les personnes rencontrées pour y documenter leur quotidien et leur intimité avec leurs amoureux virtuels.

Parmi les constats : le phénomène des « mariages 2D » dépasse aujourd'hui les frontières japonaises, comme en témoigne le mariage de Lucie, une Française de 24 ans diplômée de Sciences Po et influenceuse *otaku* qui a épousé en décembre 2025 Mami, un personnage de manga âgé de 16 ans – une cérémonie que j'ai pu documenter en exclusivité avant qu'elle ne soit partagée sur les réseaux sociaux et visionnée sur près de 4 millions de smartphones. Je me suis également rendu en Italie à la rencontre d'Anna, une Italienne de 36 ans qui s'apprête à épouser ses deux amoureux : Raven, personnage de jeu vidéo, et Antonio, son compagnon « humain » dans le monde réel.

Enfin, en rencontrant les agences spécialisées qui organisent ces cérémonies et en obtenant un accès privilégié à plusieurs unions, ce reportage explore un phénomène à la croisée de la culture *otaku*, de l'économie des produits dérivés et des nouvelles formes d'attachement. Derrière l'étrangeté apparente du sujet se dessinent des questions très contemporaines de nos sociétés : solitude assumée ou subie, pression sociale, difficultés économiques, puissance du virtuel, transformation du couple et peut-être déjà de la famille.

Jérôme Gence

Je tiens à remercier toutes les personnes rencontrées  
au cours de ces années de reportage.  
À Cyril Drouhet, directeur des reportages au *Figaro Magazine*.  
À Éric Valli et Émilie pour leurs précieux conseils.



# Jérôme Gence

Les mariages virtuels au Japon  
*Virtual Marriages in Japan*

# Jérôme Gence

for *Le Figaro Magazine*

## Virtual Marriages in Japan

This report tells the story of women and men who choose to marry fictional characters mostly from manga comics and video games. It began in 2018 when I was given exclusive access to the wedding of a 35-year-old Japanese man, Akihiko Kondo, and a virtual singer, Hatsune Miku. The marriage was not legally recognized, but it was celebrated in Tokyo in front of about forty human and doll guests, and cost the young groom no less than 15,000 euros. A considerable amount of money to thank Miku for having cured a deep depression caused by years of bullying at school and at work. A victory over pain that he wanted to share openly on social media via images that went viral and also led to mockery, hatred and incomprehension from internet users. But Akihiko Kondo is not the only person in Japan to have feelings for a fictional character. Like him, 3.5 million people aged between 20 and 39 years of age say that they have romantic feelings for anime or video game characters. Which represents 12% of this age group.

Most of these people see themselves principally as “*otaku*”, and the object of their devotion as their “*oshi*”, which refers to a person or character that you fervently support. This can be an anime hero, a character from a video game, or sometimes a real-life artist.

The words “*otaku*” and “*oshi*” are part of a Japanese sub-culture that has many codes and rituals. According to the Yano Research Institute, more than 22 million Japanese people identify as otakus today; a vast pool of fans who support an oshi on a daily basis, via merchandise, events and online communities.

The scale of the phenomenon is reflected in the lucrative business that it generates: in 2023, the market in merchandise related to anime was worth around 6 billion dollars, and could almost double by 2033.

In 2025, I returned to Japan to report on how these virtual marriages had evolved. I attended several weddings and I went to people's homes to document their day-to-day lives and their intimate relationships with their virtual lovers.

One of the things that I observed was that 2D marriages are no longer limited to Japan. For example, Lucie, a 24-year-old Sciences Po graduate and otaku influencer from France, married “Mami”, a manga character aged 16 in December 2025. I exclusively documented the wedding ceremony before it was shared on social media and viewed on almost 4 million smartphones.

I also travelled to Italy to meet Anna, a 36-year-old Italian woman who is planning to marry her two lovers: Raven, a character from a video game, and Antonio, her “human” partner in the real world.

I met the specialized agencies who organize these weddings and was given special access to several weddings. The report explores a phenomenon that combines otaku culture, the merchandise economy and new types of relationship. Though this topic may appear strange, it raises very topical issues about contemporary societies: loneliness—whether chosen or imposed—social pressure, economic hardship, the growing role of the virtual world, and the changing nature of couples and perhaps even the family.

*Jérôme Gence*

I would like to thank all the people I met over the years while working on this report.  
Thank you to Cyril Drouhet, Director of Reportage and Photography at *Figaro Magazine*.  
And to Éric Valli and Émilie for their precious advice.



### ÉGLISE DES DOMINICAINS

6 rue François Rabelais

Saturday, August 29 to Sunday, September 13

10am to 8pm

FREE ADMISSION

#### CAPTIONS

#1

The guests applaud as Kondo, the groom, leaves the chapel holding a soft toy representing Hatsune Miku, a Japanese virtual popstar. The ceremony took place in Tokyo in 2018 and took the form of a traditional wedding with family and friends present. Though this was not the first ever virtual wedding, the event gained a lot of interest on social media and in the international media and became one of the most widely covered symbolic marriages with a fictional character.

Tokyo, Japan, November 4, 2018.

© Jérôme Gence for *Le Figaro Magazine*

#2

24-year-old Lucie, from France, during her symbolic marriage ceremony in Japan with Mami, a character from the series *Rent-A-Girlfriend*. She moved to Tokyo a year ago and maintains a virtual relationship with the character. The ceremony, which does not have any legal value, was entirely organized by the company Sun Euro, which specializes in 2D weddings.

Japan, December 13, 2025.

© Jérôme Gence for *Le Figaro Magazine*