

而，從2010年左右開始，隨着全球進入量化寬鬆時代，日經指數開始轉折，從歷史低位重新進入上漲周期，至今已經創下歷史新高，超過四萬點，收益翻了幾倍。

再說細一些，大家必須清楚整個日本股票市場由跌轉升的過程中，其實內部就已經發生了重大的變化。與此同時，一個另類指標——國民庫指標，也在悄然上升。這本身就說明了日本流行文化在全球的巨大影響力，這種影響力是在經濟泡沫破裂後才逐漸建立起來的。

尤其，在日本大蕭條後，日本本已發達的流行文化在此基礎上更加繁榮，其流行音樂、動畫、電影等產業的環境讓其他亞洲國家非常羨慕。

就拿日本的動漫舉例，90後的一代大家熟知的寶可夢、哆啦A夢、名偵探柯南、海賊王、鐵臂阿童木、美少女戰士、蠟筆小新等等全部來源於日本，甚至至今，大部分動漫已經存在有二十多年之久。在當下更新換代非常迅速的時代中，它們卻能一直長盛不衰，無可替代。

在本次日本的旅程中，令夢婷印象最深的就是寶可夢，就好像聽過的那句話“世界上的任何一個角落都無法逃脫寶可夢的魅力”。不管是在大版、京都還是東京都有着不管幾點去，都是人山人海的寶可夢中心。

其實，寶可夢起初就是一款把故事背景設定在一個充滿野生怪物的虛構鄉村，玩家必須在幻想世界的田野、河流和森林中尋找怪物——不是為了殺死，而是為了收服和訓練的遊戲。遊戲雖然包含戰鬥模式，但對於玩家而言，更大的樂趣在於收集這些“精靈寶可夢”。

甚至，從某種意義上來說，90年代末《寶可夢》在日本的發行是恰逢其時的。前幾十年日本毫無節制的城市化發展，讓越來越多的孩子失去了戶外的“自然樂園”。森林、溪流甚至簡單的沙坑都消失了。他們只能選擇呆在室內，加入所謂的“禦宅族”大軍。那時候的孩子們或許只能依賴隨身聽或遊戲機來放鬆自己，並從遊戲或動漫中的虛構人物身上獲取陪伴。而隨着泡沫經濟的破滅，當時的日本正處於“失去的三十年”，年輕人陷入焦慮和無措之中，和社會脫節，也找不到出路。類似一大批例如寶可夢IP的出現，恰恰滿足了大家對放鬆和陪伴的需求，因此才能讓人如此著迷。

所以，夢婷還是認為，那時經濟泡沫的破裂，從另一方面來講，對日本流行文化的發展還是起到了一定的推動作用，激發了創造，在同一時間湧現出太多經典的IP。如果沒有這段歷史，我們今天所喜愛的日本流行文化或許就不會存在了.....



掃碼聆聽原文



掃碼閱讀原文