

不玩二次元可以“开逛”元宇宙街区吗？

视点
事件

日前，徐汇区正式官宣名为“元界 Neo World”的元宇宙街区，在漕河泾开发区虹梅街道打造长1.9公里、辐射面积达1平方公里的二次元游戏街区。无独有偶，杨浦区近日也宣布要在上海五角场推出二次元系列活动，围绕百联ZX造趣场等商圈载体，邀请哔哩哔哩等区内标杆企业，做强五角场“二次元商圈”的标识度。

更早之前，上海的静安大悦城、徐家汇美罗城、南京东路百联ZX创趣场(原华联商厦)等纷纷入场“二次元”赛道，其中百联ZX创趣场更成为国内首个二次元垂直商业体。当商场乃至商圈纷纷围绕“二次元”找到新的消费增量，徐汇在此时推出“元宇宙街区”并引入多个重磅二次元IP，是“蹭热度”“赶晚集”吗？

答案显然是“不”。

不过，在“开逛”元宇宙街区前，有三个问题还得先弄明白。

问题一：为什么要开辟一条元宇宙街区？

其实，徐汇堪称上海乃至全国二次元热度的策源地之一，在产业、产值和企业聚集度上都名列前茅。

不仅腾讯、网易、米哈游、鹰角、莉莉丝等领军企业在此扎根，中国音数协游戏博物馆、上海无线电博物馆等场馆在街区内集聚，徐汇还新设立了区级游戏产业服务中心，并依托鑫耀·光环Live和越界锦尚城两大商业体作为二次元消费的支撑载体。

徐汇区文旅局介绍，2024年，徐汇区游戏产业总产值已超700亿元，占上海总量40%以上，几乎撑起了上海游戏产业的半壁江山。

记者此前采访漕河泾开发区总公司时了解到，得益于20年前，腾讯将其游戏开发板块布局在漕开发，由此培养了一大批中国游戏行业的领军人物。其中部分人士即便离开腾讯自己创业，依旧留在这里发展。久而久之，这里逐步聚集起上海约六成的游戏企业和产值，涌现出米哈游、莉莉丝等龙头企业。

徐汇提出“游戏街区”“二次元街区”的建设理念后，人们很自然地联想到日本东京的秋叶原。回顾秋叶原的发展历程，这一全球最为知名的二次元文化与电子产业聚集地，最初是以“电器街”而闻名，为后续科技产业与ACGN(Animation动画、Comic漫画、Game游戏、Novel小说)产业融合奠定了基础。

此后，上述产业纷纷衍生出各类垂直细分市场，秋叶原的业态也从大型电器连锁店到小型专营店等不一而足，既能满足专业玩家的需求，也能让“到此一游”的大众游客感受到日本动漫、二次元文化的浓厚氛围，形成涵盖文化、旅游、商业消费、科技的全产业链形态。

可见，任何区域发展二次元经济，都需要核心产业支撑，避免“空心化”。

而无论是近年来大力发展人工智能、元宇宙、大模型产业的徐汇，还是数字经济核心产业营收已占全市五分之一的杨浦，实打实的产业基础，加上企业、高校的人才集聚，让二次元经济在上海并非纯消费端的“空中楼阁”，而是有本土创新集群、创意社群作为支撑的坚实产业。

因此，徐汇将游戏大厂、新建商业体和文博场馆串珠成链为元宇宙街区，此刻正当时。

问题二：游戏企业在漕开发聚集这么多年，为何徐汇现在才提出“元宇宙街区”的理念？

这要从漕开发的商业积淀说起。此前，漕河泾开发区主要的商业综合体仅印象城一家，且在中环以西。中环以东虽然更靠近徐家汇、龙华等商圈，但白领们在“楼门口”休闲娱乐、进行日常品质消费的选择却不胜寥寥。

“米哈游的粉丝到企业总部‘朝圣’打卡后，想在周边继续逛逛，买周边、看Live演出、一起聚餐，这样的‘二次元配套’一直存在缺口。”一位在漕开发工作的白领兼二次元爱好者告诉记者。

直到今年，锦和越界尚城、鑫耀·光环Live相继入市，为漕开发东片区带来了高品质的园区和商业综合体，进一步打开了城市界面。水绿相融的环境提升了城区品质，更为二次元爱好者喜欢打卡的大型装置开辟了空间。作为“元界”街区的核心商业体，鑫耀·光环Live有10万平方米的建设体量，提供传统的零售和餐饮服务，还有上海LIVERSE音宇宙艺术中心、久事运动馆等特色业态。

二次元消费场景方面，这里有泡泡玛特、大美术馆等潮玩文化地标；“繁花谷”“聚次元”等谷子专卖店；《画江湖之不良人》十周年特展在此开展；AKB48TeamSH偶像剧场，将在7月18日至8月17日的“元界夏日嘉年华”期间举办专场演出；番茄小说沉浸式快闪空间，鹰角、莉莉丝等主题妆造间已经开启……多元的消费场景可供“二次元们”尽情挑选。

最后一问：对二次元不甚了解的人来到“元界”街区，可以玩什么呢？

答案是“有的好玩了”。

记者并非二次元达人，但当走进新开业的鑫

耀·光环Live，映入眼帘的巨型“线条小狗”装置让人眼前一亮。毕竟，这只雪白逗趣的卡通小狗被誉为“治愈系顶流”，近期，它的全国首展正作为鑫耀·光环Live的开业特展展出。在商场户外，著名波普艺术大师肯·凯勒赫打造的巨嘴鸟玩趣艺术装置也凭借独特的外形吸引人们的眼球。

虽然，并非每个装置背后的IP都令人耳熟能详，但将其作为商业街区艺术展陈的一部分，逛起来还是别有一番新鲜感——除了最近的天气确实对户外商业不太友好。值得一提的是，鑫耀·光环Live的“音宇宙LIVERSE”剧场由国际建筑大师隈研吾操刀设计。他为中国消费者所熟知，与其身为“无印良品”设计师的身份有紧密关联。在剧场一层，就有一家MUJI地标建筑店。从鑫耀·光环Live一路向北来到“元界”街区西北角，中国音数协游戏博物馆被很多“80后”“90后”视为又一处打卡胜地。

在这里，即便你从小不怎么玩游戏，也能从1000余件核心展品中，找到能引发儿时记忆的掌机、街机、家用电脑，《仙剑奇侠传》《轩辕剑》等相继被影视化的经典国产游戏。

1000余平方米的展厅内，涵盖了“早期电子游戏”“主机大战”“电脑游戏的发展”以及“中国游戏”等四大展区，部分场景还复刻了上世纪八九十年代中国家庭的氛围，带领观众沉浸式回顾以游戏为代表的休闲娱乐方式在中国的变迁。

被全国各地不少网友“惦记”的游戏博物馆，也从另一侧面揭示了二次元街区的运营宗旨，即避免过度商业化、增强代际共鸣、强化“线下的不可替代性”。

“元界”能复刻秋叶原的成功吗？对徐汇、对上海来说，打造“秋叶原第二”是可行的方向，但结合上海的科创基底、海派文化积淀，实现“自上而下的产业升级”和“自下而上的社群文化破圈”，比复刻二次元热闹的表现更重要。

(来源：上观新闻)

