

700亿营收的“培育密码” 徐汇秘诀是服务+赋能

多区
产业发力

早上10点，徐汇区“元界 Neo World”元宇宙街区迎来许多前来打卡的爱好者：有人在《崩坏：星穹铁道》的巨型萨姆机甲前合影；有人乘坐“痛车”，与《明日方舟》踏上虚拟交织之旅；还有人兴致勃勃走进中国音数协游戏博物馆，探索电子游戏的前世今生。

而在这段虚实结合的旅程的起点——位于桂箐路65号B座的徐汇区游戏产业服务中心，则是另一派热火朝天的景象：大厅站着游戏人物立牌、玩偶，综合窗口前工作人员耐心接待不同问询，讲解具体事项的办理流程……

某种程度上说，这两个场景，共同展现了徐汇游戏产业生机勃勃的图景：一面是广受认可的精品内容、硬核的技术支持与创新的拓展玩法，另一面是长期的政策扶持、一站式的服务。它们共同解答了这片起步早、分量重、实力强的热土，如何赢得了产业发展的先机，又可能在未来踏上怎样的全新征程。



硬核重镇，向新探索

“中国游戏看上海，上海游戏看徐汇。”

这当然不是一句空话。截至2024年，徐汇游戏产业全年营收超过700亿元，占上海市的40%以上。据统计，徐汇规模以上游戏企业达到70多家，包括腾讯、网易等知名游戏大厂以及米哈游、鹰角网络、莉莉丝等后起之秀，形成从研发、发行到运营的完整产业链条。

成绩单背后，是徐汇横跨十几年的耕耘与积累：从千禧年的网游时代开始，众多游戏企业就在此落户，形成了浓厚的产业氛围；进入2010年代以后，各类支持文化产业发展的政策陆续发布，为企业与人才的成长提供了空间。2024年，“徐汇游戏产业高质量发展三年行动计划”正式提出，进一步将打造游戏精品研发中心、全球化发行中心、创新价值拓展中心和高质量发展服务平台定为发展目标。

2025年7月，极具创新意义的“元界 NeoWorld”元宇宙街区正式亮相——这段全长1.9公里的街区并非空中楼阁，而是扎根于本就充满活力的产业集群。当精品游戏IP的元素与形象走上街道，IP与玩家的情感连接、与线下商业的虚实结合，迅速激发出全新价值，也进一步开拓了游戏赋能城市发展的想象空间。

在徐汇区文化和旅游局副局长金建红的心中，打造“三中心一平台”的目标，立足于徐汇游戏的特点与传统，也是在期待一个发展结构更稳定、整体生态更坚韧的健康生态。其中，游戏精品研发中心，既

要支持头部项目“登顶”，也鼓励小而美的创意“开花”。搭建全球化发行中心，既要助力中国精品“出海”，也欢迎全球佳作“登陆”。而成为创新价值拓展中心的目标，则是要打破游戏边界，与影视、动漫、文学乃至线下消费场景携手，充分释放IP的潜能。

而“元界 NeoWorld”元宇宙街区，无疑是迈向目标的创新一步。首次发布的活动中，许多人拿到了全新的“街区身份徽章”：游戏企业代表是生活于此的“元住民”，商业地产方是“城主”，玩家粉丝则变身“旅人”，专程前来感受这里浓厚的文化氛围。

“对游戏的开发者团队来说，下个楼吃个饭就能看到自己的作品，看到玩家的热情，会是一种非常直观的激励；对商业

地产来说，他们也确实实实在在地感受到了好IP对线下的赋能”，金建红说，创业激活产业，产业赋能商业，方能形成更健康的循环，“我们希望把地基打得更深，让有创意的人在街区形成集聚，吸引更多企业成为‘元住民’。”

服务“陪跑”，企业“少跑”

徐汇游戏产业的厚积薄发，得益于游戏企业台前兢兢业业的“十年功”，也离不开政府持之以恒地用心“搭台”，营造良好的营商环境。

今年7月，徐汇区游戏产业服务中心正式挂牌。中心空间不大，选址却巧妙：楼上是游戏博物馆、游戏孵化器，周边是漕河泾区域的众多游戏企业。出门

十分钟内能到的距离，对游戏企业带来了明显的便利：徐汇区文旅局、区市场监管局、虹梅街道常驻中心，法院、检察院、公安分局、区司法局、区人才局等相关政府部门定期轮值，为游戏企业排忧解难。

“我们想要离企业更近，用彼此理解的语言交流，而不是各说各话。”金建红的设想，是让服务中心变成一个游戏企业与政府之间可以“放松交流”的场所。事实上，在服务中心挂牌前，类似的探索就已经开始了：游戏企业服务系列活动之市场合规篇，请主管部门现场解读案例，分享实操经验；网络生态治理交流会，直面网络水军、未成年保护以及游戏防沉迷的问题；合规纳税与研发成本管理专题交流，由税务局为企业给出指导……中心成立后，仅用1天就发放了首张游戏企业法人营业执照，更是再一次展示了一站式服务的速度与温度。

而帮助一个企业从零开始的“全程陪跑”理念，也被写入了中心编写的“游戏企业生长指南”。打开这份以像素画风设计的手册，初出茅庐的创业者也会轻松上手。游戏服务中心负责人归艳透露，目前中心还推出了游戏出海服务手册，为游戏公司提供精准的资源对接。未来，中心会持续不断地为游戏企业提供优质、全面的支持，让企业享政策、少跑腿、有依靠。

“我们今年还想继续做孵化器，让游戏的技术、创意、周边开发都能找到相关的支持。”金建红说，游戏是科创与文创并重的产业，内容健康、技术出众一定是发展方向，“我们希望高原上再攀高峰，帮助产业发展得更好、更强、更远。”

晨报记者 曾索狄

