



人工智能短劇衝擊傳統影視產業

中國大陸生成式 AI 短劇正迅速崛起，並對傳統影視產業造成巨大衝擊。2026 年前 8 個月，全國上線微短劇已經高達 43 萬部，是 2025 年全年的 13 倍，其中 AI 劇佔比超過九成。相較於真人短劇，AI 製作能大幅降低拍攝成本，並縮短製作週期，製作團隊可透過文字指令合成虛擬角色或移植臉型生成畫面，甚至衍生出以低價取得演員永久肖像使用授權的「賣臉」素材庫模式。

與此同時，2026 年第一季度橫店短劇開機量同比下降約 75%，大量基層演員與群眾演員面臨收入下降與轉行壓力。然而，隨着市場深入發展，全 AI 製作的瓶頸與隱形成本也逐漸顯現。技術上，生成畫面隨機性高，導致工作人員需耗費大量精力「抽卡」挑選可用鏡頭；虛擬角色在微表情、情感遞進與情境氛圍掌控上依舊生硬，難以展現真人表演的靈魂與細膩度。商業上，雖然拍攝環節省下了場地與人力費用，但高昂的算力支出以及激增的流量投放成本，令不少項目難以回本，陷入增產不增利的困境。而且在盲目跟風下，大量粗製濫造的影片充斥市場。

反數據中心的理據：資源與環境壓力

下面我會簡單提及另一則關於人工智能的訊息，那就是反數據中心浪潮。讀者可能會感到奇怪，這和中國大陸的人工智能生成短劇有什麼直接關係呢？請你耐心讀下去。眾所周知，隨着人工智能熱潮帶動超大規模運算設施快速擴建，全球多地正迎來一波前所未有的「反數據中心」聲浪。反對者指出，AI 晶片運算需要驚人的電量，動輒消耗相當於數十萬戶家庭的電力，不僅加劇區域電網負擔、拖慢減碳進程，還可能導致居民電費上漲；同時，部分大型數據中心的冷卻系統每年需消耗數以億升計的水，在許多本就面臨乾旱或缺水危機的地區，引發了與民生搶水的強烈質疑。

這股反數據中心的浪潮蔓延到美國、歐洲和東南亞。發起線上抗議請願的 26 歲馬來西亞英語教師 Etha Malayana 表示，她可以理解並接受將 AI 用於醫學研究或天體物理學等重大科學突破，但如果只是用來決定午餐吃什麼或解決戀愛問題，便是毫無必要的資源浪費。套用 Malayana 的說法，若消耗龐大資源建造數據中心，再將大量算力用於製作娛樂



性短劇，而其中不少是劣質作品，這是否屬於有效的資源配置呢？AlphaFold 根據氨基酸序列預測蛋白質三維結構，Google 與 Microsoft 分別發展了人工智能氣象預測系統，Delphi-2M 則利用人工智能和大規模健康數據預測疾病風險與健康軌跡。這些例子說明，AI 用於醫學、氣象等科研，具有較明確的公共價值，這是 Malayana 接受的 AI 應用；相比之下，若大量算力流向低質娛樂內容，這是否資源錯配呢？

創作權力的去中心化

筆者並非全盤否定人工智能生成短劇的價值，這股風潮也可能帶來積極的一面：創作權力的去中心化。例如，前一陣子由一人製作的人工智能短片《妖異簿·問蒼生》在網上爆紅。短片以東漢末年黃巾之亂為背景，為受壓迫的基層人民吐怨氣；上架五天後播放量已突破一千萬，至八月底已接近二千萬。《問蒼生》的例子顯示，這種「一人劇組」的模式降低了傳統製作的進入門檻，使邊緣、底層或非主流的視角能夠繞過傳統媒介的把關人，直接引起群眾的情感共鳴。

然而，這種強烈的社會共鳴既展示了技術賦權的潛力，也隱含着結構性的挑戰與侷限。例如，技術門檻降低也可能加劇算法同質化：《問蒼生》的爆紅至少說明，故事與社會情緒的契合仍是核心，技術只是放大器。但當這種敘事模式被證實有效，產業內隨之而來的可能是大量公式化的低成本複製短片，以刻意迎合或激化公眾情緒來換取流量，進而可能引發更嚴格的內容審核機制，壓縮嚴肅探討社會議題的空間。

到底以後是否繼續有類似《問蒼生》這類短片出現，抑或只是曇花一現，仍是未知之數。無論如何，人工智能短片的社會影響力卻不容忽視。

〈中國人工智能生成短片的快速崛起：資源錯配？引起社會共鳴？〉

余創豪 chonghoyu@gmail.com

2026年9月22日

原載於台灣《國語日報》

[更多資訊](#)