

# AI 劇出海須因地制宜重新編碼

本次香港國際影視展 (FILMART)，AI 成為重要的關鍵詞。短短半年間，AI 影視創作工具的疊代升級直接推動了行業的顛覆性變革：市場規模呈幾何級增長，一批質量足以對標傳統動漫影視作品的 AI 漫劇集體湧現。AI 劇的成長軌跡正在突破單一市場的邊界：從海外用戶的快速接納，到針對不同文化基因的內容本地化改造；從製作周期的不斷壓縮，到創作者在技術浪潮中重新錨定「人的審美」這一核心——AI 的實踐，不僅回應着「技術如何賦能內容」的當下命題，更牽引出關於創作平權、藝術本質乃至人機關係的未來想像。

●文、攝：香港文匯報記者 丁寧

## 技術 審美 重塑效率 錨定人心



●醬油文化出品漫劇《讓你悟道，沒讓你起飛》。

●醬油文化出品漫劇《洪荒：代管截教，忽悠出了一堆聖人》。

●AI 微短劇《神·筆》由劉慈欣監製、陳楸帆編劇。

### 當 AI 創作

工具闖入影視領域，一片全新的 AI 漫劇藍海迅速成為行業新風口，2025 年也由此被業內冠以「漫劇元年」的標籤。僅僅半年時間，AI 影視創作工具便完成了又一輪疊代升級，直接推動漫劇行業迎來顛覆性變革。所謂「漫劇」，是一種介於動畫與短劇之間的獨特內容形態，誕生初期多以動態漫畫為呈現載體，單集時長通常在 3 至 5 分鐘。截至 2025 年年底，AI 全流程介入的漫劇工業化生產模式已初步成型，為行業的長期發展奠定了堅實基礎。

### 真人講「情」 AI 造「爽」

AI 漫劇和傳統真人短劇有什麼區別？醬油文化運營負責人萬文武指出，主要在於「製作」和「題材」兩個維度。「製作層面，真人短劇是靠現場拍攝，有攝製組、有演員、有實景，成本高、周期長。AI 漫劇則直接利用 AI 工具，通過模型生成畫面，再配合配音、動效完成，它最大的優勢是產能。我們公司目前有 1,200 多人，規劃在國內和國外每月要產出 1,000 部劇。這個量級，靠傳統拍攝是根本無法想像的。」

他續說：「『題材』層面的差異更關鍵，傳統真人短劇核心還是講『情』。各種情感故事、家長里短、各類情感羈絆，都是圍繞人和人之間的情感關係展開。但 AI 漫劇更傾向於造『爽』，比如逆襲、重生、玄幻、系統這類題材，節奏非常快，腦洞非常大，用戶看得更輕鬆，不需要投入太多的情感成本。它更像是一種『情緒快餐』，即時滿足感很強。當然，這也帶來了一個問題：用戶黏性相對較弱，看完就劃走了。所以我們也在思考，如何在『爽』的基礎上，增加一些情感共鳴點，讓用戶能留下來。」

### 內容 平台 互動均需本地化

那麼，海外用戶對 AI 漫劇的接受度如何？酷看文化聯合創始人李筆表示：「接受度越來越高。從觀眾的反應以及合作方的案例數據來看，這已經是不爭的事實。」她指出，觀眾並不在意內容是用 AI 做的還是實拍的，觀眾真正在意的是：劇情夠不夠吸引人？故事有沒有張力？主角人設能不能觸動他們的情緒？她強調：「AI 並未改變『觀眾愛看故事』這個本質，它改變的只是內容生產的效率和市場驗證的速度。」

李筆進一步提出，AI 漫劇和 AI 短劇在海外輸出時，應關注不同市場的偏好差異。「北美用戶喜歡高概念題材，比如科幻、奇幻等；東南亞用戶更喜歡情感衝突強烈、家庭倫理類的題材；日韓

用戶則對懸疑、驚悚有更高的接受度。這些差異本質上是由不同地區的文化基因決定的。」因此，她建議在 AI 劇出海時，首先要注重「內容層面的本地化」，為每個市場做垂直化的賬號運營，「同樣『霸總』題材，北美、日韓、東南亞的霸總在視覺呈現、關鍵詞提煉、片頭鉤子的設計都不一樣，運營團隊要結合本地用戶能理解的語境來包裝內容，讓用戶第一眼就覺得『這個劇是拍給我看的』。」

她續說，其次要注重「平台層面的本地化」，「海外社媒平台非常多，YouTube、TikTok、Facebook、Instagram，每個平台的推薦機制和內容合規政策都不一樣。短劇裏常見的『霸總壁咚』，在國內很常見，但在海外很多平台，如果畫面呈現出『違背女性意願』的暗示，就會被限流甚至下架，所以要根據每個平台的規則去調整內容的呈現方式。」再者，要注重「用戶互動方式的本地化」，「和用戶交流的語境、語氣，甚至表情包的使用，都要符合當地的習慣，不能把國內的那套互動方式直接搬過去。」她點明，未來的全球化競爭，一定是「全球化的數據經驗 + 精細化的本地理解」的結合，既要懂全球內容的趨勢，又要能深耕單個市場的特點。

對此萬文武進一步提出：「AI 漫劇要在保持內容的底層框架不變的同時，在呈現方式上做本地化改造。譬如『逆襲』的故事類型，一個底層人突然獲得『金手指』，快速變強，這個敘事邏輯在海內外都頗受歡迎。但在出海時可以做三方面的調整：一是『敘事方式的替換』：國內，主角獲得金手指往往通過『系統覺醒』，但在海外，我們會包裝成『進入了幸運商店』或『獲得了神秘道具』。敘事內核一樣，但外殼要換成當地用戶更熟悉、更容易理解的元素。」同時，要注重「人物形象的本地化」，將故事中的角色形象用國外的標準重新刻畫一遍，根據目標市場的偏好重新設計人物形象。另外，也需講究「語言與鏡頭語言的適配」，台詞翻譯不僅僅是直譯，要考慮到當地的俚語、表達習慣，鏡頭語言也一樣，有些在國內很常見的鏡頭調度，可能在海外觀眾看來是驚扭的，在出海時也會做相應調整。他指出，無論是 AI 短劇還是漫劇出海都不應是簡單的翻譯，而是對內容進行文化層面的「重新編碼」，讓它在當地觀眾眼裏，看起來像是「本地生產」的內容。



●李筆（左三）、萬文武（右三）、朱智立（右二）在論壇上討論 AI 短劇和漫劇的發展。

## 好奇心是 AI 創作者的最後壁壘

### 觀點

AI 發展日新月異，那麼三五年之後，AI 創作可能變成什麼形式？Midjourney 中國實驗室首席運營官程雨杭指出，「腦機接口」是一種可能形式。「腦機加 AI，能真正把創作者想呈現的東西『放出來』。以前創作者在腦海中構思後，需要『翻譯』成劇本，需要選角、布景等，才能把腦海中的畫面轉化到大銀幕上。但如果有了『腦機』，導演就能直接把想法投射出來，可以快速幫助創作者呈現結果。」她表示，如果「腦機」的形式真的實現，對影視創作、視覺等領域會是非常大的衝擊。「現在很多導演的角色更像『產品經理型』，擅長發揮團隊能力，但強項不在於創作本身。未來只有當潮水退去，才能發現到底誰更具備藝術感染力和創作

力。」華策集團總裁傅斌星指出，未來在 AI 的衝擊下，創作層面一定會更加「平權」。

「可以大膽想像：一個中學生或小學生，他雖然沒學過做導演，但通過 AI，他的靈感和想像空間會被無限放大。」她點明，這會重疊產業線上線下的娛樂消費模式，「未來的主題公園可能像美國科幻劇《西部世界》中一樣，有一群生成式機器人 NPC，提供更沉浸式的娛樂消費體驗。」因此，她建議創作者們「始終保持好奇心」，「好奇心對創作者來說是最珍貴的財富，有了好奇心，才能不斷探索世界、不斷開拓創新。有了好奇心，才能永遠保持開放的心態，永遠勇敢地接受新事物，永遠去做有創意的實驗。」

●程雨杭（左二）、傅斌星（左三）、張煜楠（右二）於論壇上討論 AI 在影視中的應用。

## AI 縮短產業流程 創作者「品味」是核心

北京生數科技商業化總監陳鶴天指出，通過 AI 模型的不斷疊代發展，如今製作視頻的時間已經大大縮短，「同樣一段視頻，傳統的拍攝、製作模式需 3 個月左右，但通過 AI，只需僅僅半天。」他介紹道，如今 AI 工具生成視頻有三種方式：一是「文生視頻」，用戶輸入文字描述，模型直接生成視頻及同步音效，AI 已經能夠理解複雜的鏡頭語言、情緒表達與場景調度；二是「圖生視頻」，輸入靜態圖片，按用戶指令讓畫面內容動起來，例如上傳一張人物照片後輸入「優雅轉身、微笑揮手致意」，模型即可生成動作流暢、表情自然的連續視頻；三是「參考生視頻」，用戶僅需指定男女主角、場景、道具及台詞，模型即可自動生成帶多鏡頭切換、多輪對話的連貫劇情片段。

### AI 生成需注重人物表演一致性

國內首部 AIGC 科幻短劇《神·筆》總導演朱智立指出，無論 AI 發展到何種形式，最終還需人來把控審美。他分享了自己的創作經驗：「我們在製作《神·筆》過程中面臨的最大挑戰並非視覺特效，而是如何讓 AI 生成的人物擁有『活人感』，如何保持『人物一致性』『場景一致性』，以及最容易被忽視的『表演一致性』。」他點明，「尤其是『表演一致性』——如一個角色出場時形象冷峻強勢，但到了最後一集因控制失效，表演風格變得畏畏縮縮，觀眾會覺得特別割裂。AI 不像真人演員，它不知道人物性格需要保持統一，你只能用提示詞不斷地去控制它。」

朱智立表示，當時 AI 模型還沒有現在這麼發達，他們只能採取「笨辦法」，將提示詞精確到每一個動作、每一個微表情，甚至是主角眼神裏應該帶幾分欣喜、幾分恐懼，不停進行疊代「抽卡」，從幾百張甚至上千張圖中，選出最符合情緒要求的那一張。「一般的短劇表演比較平面化，情緒直給，但我們希望展現出人物的立體感和豐富性，最終通過前期人物形象的精細設計、中期提示詞的反覆調優，以及後期的大量篩選，才讓主角呈現出了複雜的情緒。」他也因此認識到，「不管 AI 模型和工具發展到什麼程度，要想做出真正的好作品，最終還是要回歸到創作者，回歸到人。人的審美、人的把控、人的藝術判斷，才是決定作品上限的關鍵。」

MiniMax 副總裁張煜楠在另一場論壇上亦提出同樣觀點：「在 AI 能輕易生成一切，而且生成的畫面可以如此完美和『過度』的時代，思考『不生成什麼』『不包含什麼』反而變得更加重要。尤其是創作者的『品味』——『品味』意味着你知道如何選擇最適合講好故事的技術和影像。歸根結底，我們的目標不是用最好的技術去震撼觀眾，而是讓觀眾有所感受，讓他們通過一個好故事感到被理解、被看見。」



●陳鶴天介紹 AI 工具生成視頻的多種方式。