



全球首位由人工智能（AI）創造的虛擬演員「諾伍德」於2025年9月正式亮相，引發荷里活業界強烈反彈。這名由英國AI製作公司Particle6開發的虛擬人物，擁有逼真的外貌與表情，其出現令真人演員深感工作機會受威脅，並掀起關於AI是否侵蝕電影藝術的廣泛辯論。

AI演員搶荷里活「飯碗」 業界憂陷創作平庸剽竊泥沼



否認AI取代真人演員 范德維爾登倡創意復興

對於AI女演員「諾伍德」會否將人類演員取而代之，創作者范德維爾登接受美國廣播公司（ABC）訪問時解釋，AI創作旨在融入現時的電影世界，而非與人類演員抗衡。

范德維爾登曾宣稱，她的目標是讓「諾伍德」成為新一代妮姐莉寶雯或施嘉莉祖安遜。不過今次受訪時范德維爾登表態克制：「這（取代人類演員）絕非『她』的存在意義，也並非我的計劃。我認為創意產業掌握這項技術並加以控制非常重要。我身為創意產業的一分子，希望由我們來主導相關的準則與倫理規範，而不是由科技行業來加強。」

許多荷里活明星已對AI演員明確表示憂慮。女影星艾美莉賓特稱「諾伍德」的出現「令人恐懼」，更敦促經紀公司「請停止剝奪我們的人類聯繫」。也有演員認為，AI演員相較真人演員擁有「不公平的優勢」。代表演員的工會SAG-AFTRA早前發表聲明，批評使用AI演員如同「利用盜竊的表演令真人演員失業」，恐危

及表演者生計並貶低人類藝術價值。

范德維爾登則辯稱，「諾伍德」等AI演員性價比更高，反而有助於推動電影製作：「在傳統影視產業中，許多製作項目短缺約20%至30%的預算，如果使用AI，降低預算門檻，我們實際上能讓影視製作更完善，為更多人創造工作機會。」她補充道，AI技術可以成為一種講述故事的新載體，創造超越鏡頭所能捕捉的內容，引領一場創意復興：「我們的行業將會擴展，不僅是動畫、電影和電視，還包括這種AI題材。希望未來有各種不同的電影能由『諾伍德』主演，透過她來述說故事。」

「諾伍德」由荷蘭籍演員兼製作人范德費爾登帶領團隊創造。范德費爾登表示，她利用ChatGPT等生成式AI工具，經過多達2,000次數據迭代，塑造出這位帶有雀斑、棕色眼睛與英國口音的「鄰家女孩」形象。團隊宣稱，「諾伍德」並非意圖取代真人演員，而是開拓專屬AI的表演類型，團隊還計劃打造「諾伍德宇宙」，讓「她」在獨特的故事線中暢遊。

栩栩如生的AI演員，不免令許多荷里活影星與導演感到憂慮。《阿凡達》系列女主角素兒蘇丹娜指出，「我唯一擔心的是，我們找不到監管它的方法」，她認為業界應共同制定法規，防止AI技術濫用。荷里活女影星艾美莉賓特看見「諾伍德」的影像後更是驚訝：「天啊，我們完了。」資深導演卡麥隆直言，AI生成作品在他看

來「令人恐懼」。以視覺效果知名的荷里活導演哥連遜多奴更直言，他寧死也不願使用AI製作電影。

美國演員工會SAG-AFTRA主席奧斯汀表示，在他看來，「諾伍德」應被視為「虛假角色」而非演員：「它不會取代真正的演員」。奧斯汀指出，2023年荷里活大罷工的核心爭議之一，正是如何保護演員的肖像、聲音與表演版權，避免其被AI無償取用。他認為演藝界需要科技進步，但必須設立明確界線：「推動創意與毀現行規則是兩回事。」

影評人籲「回歸真實」

「諾伍德」震撼電影業界，亦掀起關於表演藝術真實性及創作倫理的討論。《衛報》影評人布拉德肖措辭嚴肅，他認為AI演員的出現是AI技術剽竊真人演員表演風格的體現，凸顯電影文化趨向單一化、平庸化，呼籲業界要盡快推動「回歸真實」的倡議。

布拉德肖指出，「諾伍德」以外表親和的「鄰家女孩」形象登場，視覺效果異常逼真，甚至與熒幕上的真人演員難分伯仲。在他看來，AI演員的問題核心並非技術進步，而是AI演員的創作團隊利用該技術，「竊取」了歷代真人演員苦心磨練的表演風格與細膩表達。與此同時，當今許多電影與劇作日趨公式化，審美標準扁平單一，無形中為AI角色營造了易於融入的「詭異谷」環境。

布拉德肖警告，儘管「諾伍德」可能只是其創作公司的品牌宣傳策略，但AI演員已非僅存在於概念中，電影《異形：羅慕路斯》曾嘗試以AI技術重建已故演員形象，雖效果未如理想，卻足以體現這一

趨勢正在發展。「諾伍德」背後已有技術團隊與律師關注版權問題，試圖維護AI演員的品牌權益，但AI演員涉及的侵權問題仍未有詳細討論。

布拉德肖強調，演藝業界不必抗拒科技，但應堅決抵制高度侵權的AI模型。他提倡電影工作者應發起回歸本心、摒棄虛飾的行動，積極使用真實布景，堅持聘用真人演員。他亦呼籲業界關注創新，不要讓新作品風格單一，共同守護表演藝術的多元與真實。

娛樂業遇變革陣痛待涅槃

儘管反對聲浪高漲，部分業內人士仍看好AI的創作潛力。AI初創企業Kartel.ai行政總裁萊利宣稱，AI是演藝史上最具變革性的工具，雖有缺點，但不應被業界全盤拒之門外。該公司工程師伊斯格羅也稱，AI可以利用現有影片，快速生成包含真人虛擬形象的廣告場景，全程無須實際布景，能顯著節省拍攝時間與成本。

范德費爾登辯稱，她的初衷是展示AI如何為娛樂產業作出貢獻，嘗試以嶄新形式呈現影片。她強調「諾伍德」並非用來爭奪傳統影視角色，而是開創獨立於真人表演的AI內容。她還引述統計稱，AI製作影片有助降低碳排放，相較一部動輒耗費巨資、需要實體布景的傳統影片，AI製作一部電影的碳排放量，僅相當於一趟跨大西洋往返航班。

AI生成技術不斷發展，荷里活處於科技與人文的十字路口。業界分析稱，AI擴展了影視製作的想像空間，提升了製作效率。但對表演藝術本質、從業者生計及版權倫理的衝擊不容忽視。這場關於真實與虛擬、創意與版權的爭論，將持續塑造未來的娛樂產業。



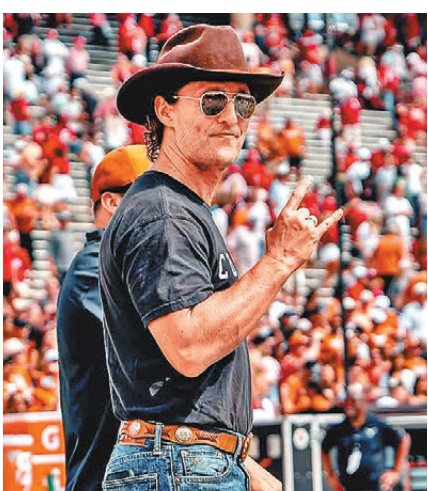
AI修復披頭四舊作惹爭議

一部經人工智能（AI）修復的經典樂隊披頭四的紀錄片上架串流平台，部分畫面如約翰連儂的結他弦數異常、鼓手靈高史達的鼓面標記晃動，以及保羅麥卡尼的臉部略顯扭曲等，引起樂迷廣泛討論。有粉絲直言，樂隊成員經AI修復後的面容，光滑得「令人毛骨悚然，像博物館蠟像一樣。」

這部紀錄片使用AI技術修復30年前播出的巡演舊片段，其中包含從未公開的影像，然而技術應用邊界成為爭議焦點。樂隊監製馬田的兒子解釋，「使用AI技術純粹是為去除一些雜質，其效果也讓我驚訝，原本素材中你聽不到靈高史達的鼓聲，但在修復版本中可聽到。」他強調團隊並未藉此合成全新音樂或畫面。

披頭四樂隊與AI的關係頗為微妙，2023年保羅麥卡尼曾運用該技術，從約翰連儂遺孀小野洋子保存的小樣中提取人聲，完成樂隊「新」歌《Now and Then》，此曲更奪得格林美獎。但同年保羅麥卡尼亦發布一首僅錄有空錄音室環境噪音的單曲，作為對AI公司的另類抗議。

隨著懷舊音樂市場擴張，相關爭論愈發激烈。2024年索尼公司斥資25億美元（約195億港元）投資經典曲庫，其他企業紛紛跟進。然而AI智能修復技術若被濫用於快速牟利，恐損害藝術原貌。此前已故美國著名歌星米高積遜的經典音樂錄影帶經AI修復後，畫面模糊失焦，招致粉絲批評其「不僅破壞米高積遜的藝術，也毀掉我們的記憶」。



馬修麥康納希註冊商標防AI侵權

荷里活影星馬修麥康納希為防範AI技術濫用，率先將其肖像、聲音及經典口頭禪註冊為商標，成為業界首例以商標法對抗AI侵權的案例。

面對AI深偽技術日益普及，名人未經授權的「數碼分身」時有所聞，由荷里活女星施嘉莉祖安遜以至歌星Taylor Swift均曾受影響。有見及此，奧斯卡金像影帝馬修麥康納希決定採取主動，向美國專利商標局提交申請，將其肖像、聲音及

1993年成名作《年少輕狂》中的經典口頭禪「alright, alright, alright」註冊為商標。其代表律師表示，此舉旨在建立明確的版權界線，防止未經授權的複製行為，並確保藝人能從新技術創造的價值中受益。

法律專家指出，這是演藝圈首次有演員利用商標法而非傳統版權法，來構建防範AI濫用的法律保障。隨著深偽技術使未經授權的商業化行為更易實現，傳統法律工具面臨挑戰，預料將有更多創意產業

人士跟進類似策略。馬修麥康納希強調，他並非反對AI技術，事實上他持有AI語音建模公司ElevenLabs的股份，其策略是要求科技應用必須在合法授權框架下進行。

近年娛樂產業與AI科企的摩擦頻生，由聊天機械人聲音爭議至AI繪圖工具涉嫌侵權，事件反映數碼資產保護已成當務之急。馬修麥康納希的行動為業界立下先例，凸顯在AI時代中維護創作者權益的迫切性。

