

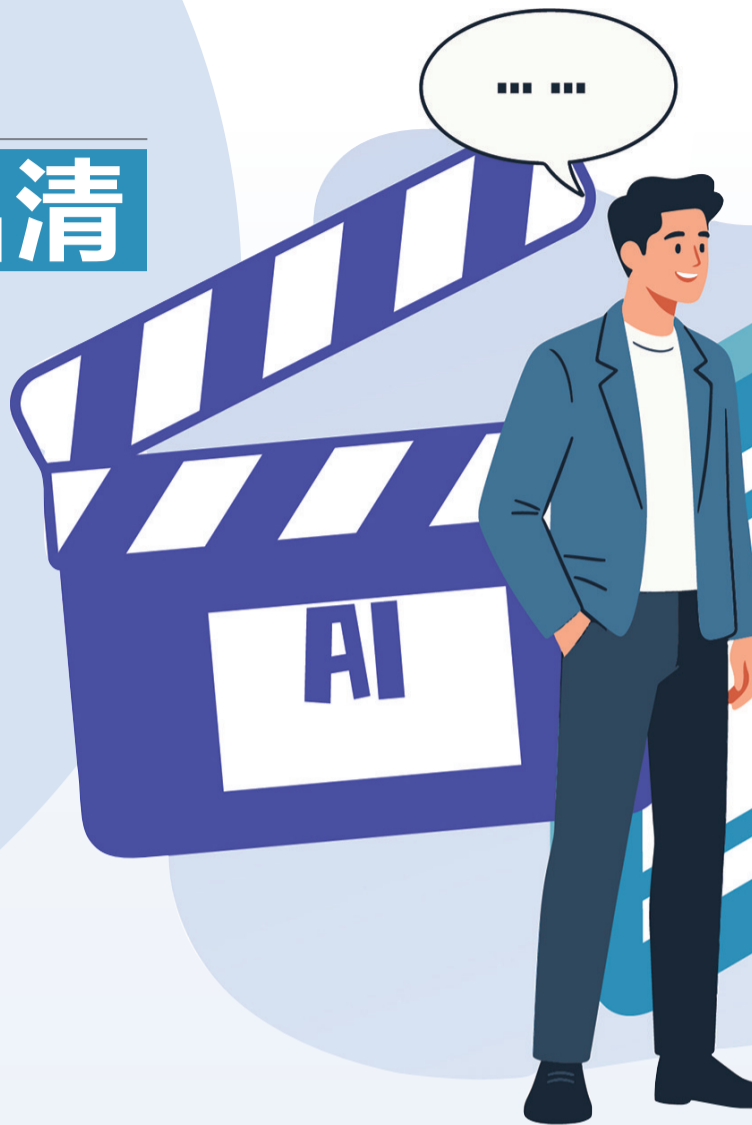
# AI 短剧“狂飙”之下

## 流量在分层 行业在出清

数据显示,2025年全年上线AI漫剧约6万部;至2026年2月,在播AI剧/漫剧总量已攀升至12.78万部,短短一年几近翻倍。然而,内容供给增长的同时,爆款占比却不升反降,流量与收益进一步向头部集中,行业“马太效应”愈发明显。“AI魔改”、侵权争议等行业风险亦出现外溢。

4月1日,国家广电总局《关于调整微短剧分类分层标准的通知》正式实施,AI漫剧首次被纳入分类分层审核体系。这意味着,AI漫剧这个最早实现规模化落地的AI影视形态,正在迈入规范、有序的发展新阶段。随着技术持续演进、内容生态不断成熟以及监管体系逐步完善,AI短剧行业正在走向新的分化与重构。行业有望在规范化发展中完成洗牌,迈向更智能化、精品化与大众化的新阶段。

■新快报记者 张晓茜 郑志辉



### 新赛道开启

#### AI漫剧先行,仿真短剧接棒

三年前,AI短剧还是个伪命题。2023年前后,Runway Gen-2和Pika等模型大多只能生成数秒视频,画面不稳定、难以连贯叙事,使用人群更像是在把这些AI工具当作“玩具”,而非稳定生产系统。

但转折来得很快。2024年2月,OpenAI发布Sora,一支“东京街头漫步”视频凭借一分钟的时长、运动的连贯及场景一致性引爆网络。不少人开始意识到,AI视频生成或已发展到了开始具备构建视觉世界能力的阶段。

这记“惊雷”炸响了中国的AI视频赛道,国内厂商纷纷切入,同年,快手推出可灵AI、字节跳动发布即梦AI,腾讯、阿里等公司也相继加码相关方向,行业布局短时间内升温。

在技术路线持续演进、资本不断涌入以及市场关注度显著提升的共同推动下,国产AI视频生成平台的画面质量正快速逼近“可用性”门槛。与此同时,短视频内容平台也相继推出AI创作扶持计划,VC则将关注重点转向那些已具备规模化剧情生产能力的团队。

在此背景下,2025年,AI短剧迎来了“爆发元年”。最早实现批量生产的是AI漫剧。彼时,AI生成的视频尚不能完成高仿真效果,因此,对真实性依赖较低、容错空间更大的2D与3D动漫风格成为了落地的突破口。加之动漫分镜本身具备成熟的叙事结构,AI漫剧抢先一步“站稳了脚跟”。

阅文集团凭借其海量原创IP储备和AI方向的发展战略,2025全年产出作品近1000部,其中超百部播放量破千万,《大明贤婿》《刷爆无敌模拟系统》《魅魔叛主》《诡异命纹》等12部作品播放量破亿,推动AI漫剧业务收入爆发增长,成功突破亿元大关。

同时,一批快速切入赛道的动漫工作室也开始崛起。2025年11月中,漫谭动漫发布两张喜报,旗下播放量2亿+的头部AI漫剧《我在末世当老板,员工全是S级变异体》10月单剧分账200万+,公司总分账500万+。

AI漫剧率先实现规模化之后,在技术的进步下,AI仿真人剧的数量也跟了上来,2025年底至2026年初,《斩仙台真人AI版》《末日寒潮我有移动堡垒我怕谁》等作品接连上线。DataEye数据亦显示,2026年1月,漫剧百强榜中AI仿真人短剧的占比已从去年的7%激增至38%。

2026年3月,一部名为《霍去病》的AI短片进一步点燃公众想象。该作品战争场面宏大,人物表情细腻,坊间流传“3人团队、3000元成本、产出80多集”等说法令其引发热议。

虽然《霍去病》导演杨涵涵随后澄清,“3000元”仅指算力支出,实际团队规模近20人,作品也仅为两支短片合集。但市面上,围绕AI短剧创作门槛的讨论仍然持续发酵,甚至催生出“人人皆可当导演”的集体幻想。

### 效率与成本

#### 技术进步下,创作门槛被重新定义

尽管“人人皆可当导演”的说法在现实中仍显理想化,但技术的进步正不断弥合“不会”与“能做”之间的鸿沟。

根据《中国网络视听发展研究报告(2025)》数据,我国短视频用户规模达到10.40亿,使用率达93.8%,同时,使用AI工具进行图片、视频制作的用户占比在半年内有所增长,从25.6%上升到31%。

AI短剧行业也正在不断涌入新鲜血液。导演吴瑶长期深耕短剧领域,据其观察,当前AI短剧的从业者大致可分为三类,第一类是和他一样从真人短剧转型而来的导演、编剧、制片等“老兵”;第二类是没有影视行业经验,但也具备剪辑、特效、运营等综合能力的跨界人才;第三类就是零基础直接入场的新手,以应届毕业生为主,占比约三分之一。

在一些团队中,这一比例或许更高。另有业内人士对新快报记者指出,其所在AI漫剧赛道追热点进入行业的新手大约占八成。

不过,吴瑶也提示,尽管当前AI短剧行业对新人相对友好,但AI所降低的主要是“执行门槛”。竞争加剧下,“内容门槛”的要求反而更高,不同岗位之间存在清晰的能力分层。

例如,抽卡师(反复生成筛选出合格素材)、剪辑等岗位,因流程相对标准化,上手门槛较低,短期训练即可参与生产;但涉及导演调度、叙事把控与剧本创作等核心环节,仍高度依赖行业经验与专业训练,新手短时间内难以独立支撑完整的创作链条。

但不可否认的是,尽管行业门槛并未完全消失,但AI已显著提升生产效率与资源配置。

在吴瑶看来,变化最直观地体现在制作周期与人力规模的同步缩减上。“过去我们拍一部真人短剧,从筹备到拍摄完成通常需要半个月左右,加上后期制作,周期还会进一步拉长;转向AI短剧后,我们从拿到剧本,到完成后期剪辑,往往只需10天到半个月。”

相比之下,人力规模的下降更为明显。吴瑶介绍,以往他的短剧团队,在不含后期人员的情况下,通常也需要三四十人;而制作同等体量的AI短剧时,五六人即可启动项目,十人左右便能覆盖从前期到后期的全部流程。

不过,效率提升并不意味着成本必然下降。生成式AI虽然降低了人力、时间及场地等传统投入,但算力资源、模型工具订阅、高质量素材以及反复生成与调优所带来的消耗,正逐渐成为主要成本来源。

例如,有公开数据显示,在某AI短剧项目中,算力与模型费用占比达30%至40%,为核心支出项,其余40%至50%覆盖编剧、AI导演、抽卡师、提示词优化及后期剪辑等全流程。因此,成本是否下降,仍需分情况讨论。

“现在成本的上下限被拉得很开。”吴瑶表示,“如果是做‘沙雕漫’(搞笑简易动漫/表情包动漫)这类AI漫剧,成本可以压到极低;但如果追求接近真人的画质、稳定的镜头语言和角色一致性,成本依然不菲,高质量情况下,支出甚至可能超过真人短剧。”

记者注意到,吴瑶的观点也得到了公开报道的佐证。据经济参考报此前报道,搞笑表情包漫剧每分钟成本50元到150元,AI漫剧每分钟成本1000元到3000元,一些AI仿真人短剧每分钟成本则达到1万元,甚至更高。