鼓浪屿发布
GULANGYU RELEASE

2026年中国金鸡百花电影节特别报告之二

2026年
中国金鸡百花
电影节
2026 CHINA
GOLDEN ROOSTER &
HUNDRED FLOWERS
FILM FESTIVAL

第39届
中国电影
金鸡奖
THE 39TH
CHINA FILM
GOLDEN ROOSTER
AWARDS

态度与行动：全球电影业的AIGC时刻

Attitude and Action: The AIGC Moment of the Global Film Industry

清华大学影视传播研究中心
清华大学五道口金融学院文创金融研究中心



总策划：邓光辉　中国影协分党组书记、驻会副主席

策　划：宋智勤　中国文联电影艺术中心主任

王　丹　中国文联电影艺术中心副主任

首席专家及总撰稿人：

梁君健　清华大学新闻与传播学院教授，清华大学影视传播研究中心副主任

撰稿团队：

李云帆　清华大学新闻与传播学院博士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

颜钰杰　清华大学新闻与传播学院博士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

张妩伊　清华大学五道口金融学院文创金融研究中心运营总监

黄一洋　清华大学新闻与传播学院博士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

柴田安子　清华大学新闻与传播学院博士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

张云帆　清华大学新闻与传播学院博士后，清华大学影视传播研究中心研究助理

高吕悦晨　清华大学新闻与传播学院硕士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

冯小庭　清华大学新闻与传播学院硕士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

连敏华　清华大学新闻与传播学院硕士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

万思言　清华大学新闻与传播学院硕士生，清华大学影视传播研究中心研究助理

统　筹：郑　岑　中国文联电影艺术中心产业研究处副处长

张　晗　中国文联电影艺术中心产业研究处助理研究员

编　辑：成佳钰、马易驰、王心语

设　计：赵大羽

中国电影家协会、中国文联电影艺术中心组织编写



态度与行动：
全球电影业的AIGC时刻

Attitude and Action:
The AIGC Moment of the Global Film Industry

目录

前言 1

01 资料来源与研究方法说明 2

02 21 世纪以来电影业技术变革的历史进程 6

03 全球电影业的人工智能应用现状 13

04 生成式人工智能对电影创作与产业的影响 27

05 全球电影业的态度与行动 39

06 AIGC 时代中国电影业的高质量发展展望 47

结语 56

附录：主要行业组织文件与研究报告观点摘编 57

前言

近年来，生成式人工智能技术突飞猛进，对影视文化行业带来了全球性的影响。各个国家的电影从业者和制作发行机构在面对这一技术革新时所持有的态度和采取的行动，不仅折射出其所身处的市场规模、产业结构和行业文化，而且也影响着行业当下的政策与未来的方向。报告引入技术采纳的历史视角，追溯了胶片摄影与放映的数字替代和流媒体机构参与投资制作与发行这两轮基于技术的革新对于电影业产生的结构性影响，观察与总结电影业在 21 世纪应对历次技术变革所展现出的行业特点。针对最新的行业趋势，本报告梳理了人工智能应用对电影业发展带来的影响，分析了海外各主要电影生产国在应对生成式人工智能方面的观念、方式与策略，进而凝练出全球性的趋势与经验，为我国电影业的发展提供有益参照。

01

资料来源与研究方法说明

01 资料来源与研究方法说明

本报告选取美国、印度、日本、韩国、意大利、西班牙、英国和法国作为主要考察对象。国家的选择采用目的性抽样，以世界知识产权组织（World Intellectual Property Organization，WIPO）世界各国长片产量数据与欧洲视听观察站(European Audiovisual Observatory）数据为基础，综合考虑电影生产与市场规模、产业区域及制度差异，以及电影专业组织公开资料的可获得性进行选择。

分析所依据的公开资料主要包括三类。第一类为八国电影行业专业协会、工会及相关组织官方网站发布的指南、公告、联合声明、合同建议、调查结果和培训资料，用于了解其正式立场、拟议措施及行动进展。第二类为这些组织内部或正式出版的刊物文章、访谈和技术讨论，用于补充创作者经验，提供组织内部的观点和视角。第三类为公共电影机构、国际组织、研究机构和专业咨询机构发布的研究报告，以及相关学术文献。报告还选取摄影与放映的数字转型、以及流媒体进入电影投资制作及发行时期的行业文件、产业数据和创作者访谈，为分析当前变化提供历史参照。

问卷调查面向上述国家电影行业从业者，通过行业协会协助转发及向符合条件的专业人士发送邀请邮件等方式开展。调查覆盖编剧、导演、演员、制片人，以及摄影、

剪辑、声音、视效、动画、发行等岗位的创作者，兼顾已经使用、尝试使用和尚未使用生成式人工智能的从业人员。问卷内容主要涉及受访者的人口统计与职业特征、生成式人工智能的实际使用情况、对工作变化的判断，以及对行业应对措施的看法。问卷于 2026 年 10 月 15 日起面向以上 8 个国家进行发放，截至 2026 年 10 月 29 日，共回收问卷 259 份，有效问卷 249 份，受访者基本信息见表 1。本报告基于现有问卷数据进行分析，后续项目团队将进一步扩大问卷发放范围并扩充和更新调查数据，以合适的方式持续公布最新结果。

表 1 受访者人口统计学特征（N=249）

变量	类别	频数（N）	百分比（%）
国家和地区	日本	42	16.9
	韩国	34	13.7
	意大利	33	13.3
	英国	32	12.9
	美国	28	11.2
	西班牙	28	11.2
	法国	27	10.8
	印度	20	8.0
	其他	5	2.0
性别	男	140	56.2
	女	105	42.2
	不愿透露	4	1.6
年龄	18–29岁	43	17.3
	30–39岁	100	40.2
	40–49岁	64	25.7
	50–59岁	32	12.9
	60岁及以上	10	4.0

变量	类别	频数（N）	百分比（%）
电影从业年限	不足3年	20	8.0
	3–5年	39	15.7
	6–10年	66	26.5
	11–20年	74	29.7
	21年以上	47	18.9
	不愿透露	3	1.2
电影从业类别	创作、技术（如编剧、导演、演员、配音、摄影、美术、剪辑、视效、录音等）	135	54.2
	制片、制作管理	33	13.3
	发行、院线、影院、放映	23	9.2
	平台内容、运营、技术	19	7.6
	研究、教育	14	5.6
	媒体、评论、策展、经纪、法务及其他专业服务	10	4.0
	行业协会、工会、著作权集体管理等行业组织工作	9	3.6
	政府、公共机构、资助、政策相关工作	6	2.4
机构类型与从业形式	影视制作、制片、后期、视效机构	91	36.5
	自由职业、个人工作室	66	26.5
	流媒体、电视、其他视听平台	23	9.2
	平台内容、运营、技术	19	7.6
	高校、研究机构	18	7.2
	发行公司	16	6.4
	院线、影院、其他放映机构	16	6.4
	行业协会、工会、著作权集体管理组织	9	3.6
	政府、公共机构、资助机构	7	2.8
	其他	3	1.2

02

21 世纪以来电影业技术变革的历史进程

02 21 世纪以来电影业技术变革的历史进程

生成式人工智能的出现与应用，并非电影业第一次面对技术对既有工作带来的巨大的冲击和改变。21 世纪以来，摄影和放映从胶片向数字的技术转型，以及流媒体进入电影制作与发行，都曾引发有关影像质量、创作主导权、设备设施与职业技能培养等方面的广泛争议与讨论。梳理两轮技术变革的历史进程，考察行业与技术之间的互动历史，有助于我们理解此前电影业如何应对技术变革与产业转型，并从中汲取宝贵的历史经验。

1. 数字转型时期：建立多层次的适用条件

胶片向数字的技术转型，同时影响和改变了拍摄与放映两个方面。在摄制端，设备的专业测试行动使抽象的争论转化为可观察和比较的结果。美国电影摄影师协会与数字影院倡议组织合作制作测试素材，并与美国制片人工会开展摄影机评估系列行动，考察数字摄影机与胶片的表现。[1] 协会还参与色彩管理和影像交换框架工作，回应不同设备

[1] 美国电影摄影师协会技术委员会 / Curtis Clark 等，2010 年 9 月 1 日，https://theasc.com/report/smpte-progress-report-2010/

和后期环节之间的衔接问题，把技术转型的观点争论转化为可以测试、比较和改进的具体工作。

在放映端，共同标准为设备更新和内容流通提供了基础。2005 年公布的数字影院规范从设备型号、内容传输方式和放映质量标准等方面建立行业共识基础。[2] 数字放映规范的标准化，使得不同环节能够围绕相对明确的要求进行融资和合作，专业组织的规范制定和行业机构协同合作发挥了重要作用。不过，技术标准并不能单独解决转型成本的分配，当时数字放映设备的转换成本主要由影院承担，减少胶片拷贝带来的成本节省却主要归发行商获得，这种成本与收益上的不对称，加上共同技术标准的缺乏，延缓了当时的设备更新。[3] 此外，欧盟 2010 年对数字影院转型的讨论特别关注小型影院、艺术影院和电影遗产机构的处境：如果设备更新只由各机构自行承担，资源较少的放映主体则可能失去提供电影服务的能力，因此应对这些主体提供专业培训与转型支持。[4]

随后，数字银幕快速增长。2011 年度影院市场统计显示，全球数字银幕从 2009 年的 16,382 块增至 2011 年的 62,684 块，数字银幕已超过全球银幕的一半，与此同时，全球票房从 2007 年的 262 亿美元增至 2011 年的 326 亿美元。[5]

创作者在采纳新技术的同时，也注重对技术选择权的维护。乔治·卢卡斯肯定数字发行减少拷贝支出、改善小成本影片进入影院机会的潜力，同时尊重导演选择胶片的决定，在谈及与斯皮尔伯格合作时采用何种技术时，他的回答是“听导演的（He'll win. He's the director.）”。[6] 克里斯托弗·诺兰也强调自己关心的是导演是否有选择使用特定技术的权利。[7] 不同影像目标和制作条件需要不同方案，专业评价因此应当回到作品效果、工作流程和交付要求当中。

数字摄影和放映转型时期提供的经验揭示，电影业可以通过专业的测试工作来推动行业共享的标准制定，扩大对于新技术及其相应基础设施的投资和培训，改变行业认知、

---

[2] 数字影院倡议组织（Digital Cinema Initiatives，DCI），2005 年 7 月 27 日，https://www.dcimovies.com/assets/DCI_Press_Release_Final_Spec.8GqDXbOd.pdf

[3] Alex Ben Block，2006 年夏季，Coming Attractions，DGA Quarterly；https://www.dga.org/craft/dgaq/issues/0602-summer-2006/industry-digital-exhibition

[4] 欧盟委员会（European Commission），2010 年 9 月 24 日，https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52010DC0487

[5] 美国电影协会（MPAA），2012 年发布〔统计年度为 2011 年〕，https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2015/01/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2012.pdf

[6] Richard Corliss〔采访乔治·卢卡斯〕，2006 年 3 月 14 日，https://time.com/archive/6907883/a-conversation-with-george-lucas/

[7] Hugh Hart，2015 年夏季，https://www.dga.org/craft/dgaq/issues/1503-summer-2015/industry-film-is-dead

改善协作方式，并通过保留选择权利维护创作者权益与创作空间。电影业在技术变革时期面对的争论和疑惑，常常也为新技术应用和制作流程得到改进提供了具体动力。

2. 流媒体发展时期：重新协商发行与报酬

流媒体进入电影投资、制作和发行，使技术变革的影响进一步深入到电影业的资金来源、观看方式及收益结构等层面。英国订阅式在线视频服务的电影收入从 2012 年的 4,030 万英镑增至 2016 年的 2.727 亿英镑，在在线电影收入中的占比由约三分之一提升至约六成。[8] 平台逐渐成为电影产业需要长期面对的生产主体和消费渠道。美国电影协会发布的 2018 年市场说明指出，全球在线视频服务订阅量约为 6.13 亿份，较上一年增长了 27%。[9]

随着订阅流媒体原创制作增长，报酬机制也相应更新。美国导演工会 2017 年通过谈判提高了剩余报酬的支付标准，区别于最初完成的报酬和普遍意义上的利润分红，剩余报酬在作品的后续播放、使用或其他符合条件的利用中显得尤为必要，前三年使用的剩余报酬由约 1.5 万美元增至超 5 万美元。[10] 行业开始通过谈判重新确定作品持续利用的劳动回报，在新增的市场收入和劳动者报酬之间进行制度性的连接与保障。

平台投资也为部分项目提供了新的创作空间。阿方索·卡隆肯定了奈飞（Netflix）没有像其他潜在发行方那样，将《罗马》（Roma，2018）的黑白影像、墨西哥背景和西班牙语等特征主要视作发行障碍，同时也明确表示希望影片进入更多影院，认为“影院体验与流媒体并不矛盾”。[11] 马丁·斯科塞斯表示，与奈飞合作使《爱尔兰人》（The Irishman，2019）的影片长度具有更大的弹性，自己因而能够从作品需要出发考虑节奏，而不必预先确定它必须是一部两小时左右的电影。[12] 独立电影导演麦肯·布莱尔谈到 2017 年作品《无处为家》（I Don’t Feel at Home in This World Anymore，2017）时表示，奈飞给予了预算支持及其

[8] 英国电影协会（BFI），2017 年，https://core-cms.bfi.org.uk/media/916/download

[9] 美国电影协会（MPAA），2019 年 3 月 26 日，https://www.mpa-emea.org/press/new-report-global-theatrical-and-home-entertainment-market-reached-96-8-billion-in-2018/

[10] 美国导演工会（DGA），2017 年，https://www.dga.org/DGA/negotiations2017/2017-DGA-BA-Summary-Of-Agreements.pdf

[11] Simon Hattenstone，2018 年 12 月 21 日，https://www.theguardian.com/film/2018/dec/21/alfonso-cuaron-on-roma-we-cast-for-almost-a-year-i-couldnt-find-the-right-person

[12] Martin Scorsese、Quentin Tarantino，2019 年秋季，Wise Guys，DGA Quarterly；https://www.dga.org/craft/dgaq/issues/1904-fall-2019/conversation-scorsese-tarantino

他地方难以获得的创作自由。[13] 与流媒体合作可能改变创作者对片长和节奏的预期，反过来影响作品形式，使某些原本受到限制的创作选择得以实现。与此同时，创作者仍关心影片最终在哪里、以何种方式被观看。

围绕流媒体的争论还涉及对于影院地位和新成员责任的讨论。2017 年的戛纳电影节一方面欢迎新的投资者进入电影业，另一方面因奈飞影片未按计划在法国影院发行，决定自 2018 年起要求竞赛影片事先承诺在法国影院上映。[14] 欧洲影院联盟在 2018 年的声明中支持完整的院线发行，强调大银幕集体观看的文化与社会价值，也主张影院与流媒体可以并存，但应保有明确的院线窗口。[15] 其立场将影院视为作品触达观众、建立关注并进入后续市场的重要环节，放映组织争取的不只是影院在单次票房中的占比，也包括其在影片生命周期中的位置。行业组织关系也在调整。2019 年，美国电影协会接纳奈飞为会员，表明流媒体机构开始进入传统电影企业所属的行业协作体系。[16] 新主体既改变既有规则，也参与共同的产业事务，传统影视行业机构与新兴流媒体公司相互影响。

相关研究进一步说明，有关奈飞进入电影制作与发行的争论，还涉及文化产品、商业模式和自身定位的讨论。Battezzati 对《罗马》上映及奥斯卡获奖争议的研究指出，对于新的文化产品的界定，本身就是争夺观众注意力与经济资源的一部分，作品是否被承认为“电影”、通过何种渠道发行以及获得怎样的专业评价，都关系到行业地位和资源分配。[17] 传统制片厂围绕票房与影院发行进行决策，订阅平台则更加重视内容目录、用户获取和留存，两种经营逻辑既发生冲突，也形成合作。[18] 奈飞的公开叙事也从早期突出大数据、推荐算法和数据驱动决策，转为越来越强调人的专业经验、直觉与创造力，从技术公司向娱乐公司展开策略性的重新定位。传统电影机构的评价体系与发行制度，

---

[13] Film Independent，2020 年 2 月 27 日，https://www.filmindependent.org/blog/case-study-the-making-of-i-dont-feel-at-home-in-this-world-anymore/

[14] 戛纳电影节（Festival de Cannes），2017 年 5 月 10 日，https://www.festival-cannes.com/en/2017/press-release-of-the-festival-de-cannes/

[15] 国际影院联盟（International Union of Cinemas，UNIC），2018 年 9 月 17 日，https://www.unic-cinemas.org/fileadmin/UNIC_statement.pdf

[16] 美国电影协会（MPAA），2019 年 1 月 23 日，https://www.mpa-emea.org/press/mpaa-welcomes-netflix-as-new-member/

[17] Battezzati, S. (2020). La disputa simbólica por clasificar un nuevo producto cultural: El caso de Netflix durante el estreno y la premiación de la película Roma. Norteamérica, 15(2), 67–82.

[18] Hadida, A. L., Lampel, J., Walls, W. D., & Joshi, A. (2021). Hollywood studio filmmaking in the age of Netflix: A tale of two institutional logics. Journal of Cultural Economics, 45(2), 213–238. https://doi.org/10.1007/s10824-020-09379-z

也持续影响着平台参与电影业的方式。[19]

奈飞自身的实践也为观察这种相互影响提供了直接材料。2015 年，时任首席内容官泰德·萨兰多斯强调，传统制片厂的授权方式使消费者经常需要等待一年以上才能按照自己希望的时间和方式观看影院影片，奈飞则计划让自制电影在平台全球首映，并在部分情况下与影院同步发行。[20] 到 2020 年，奈飞转而与美国电影资料馆共同宣布合作保护好莱坞埃及剧院，其公开话语强调电影遗产、影院体验和电影社群。[21] 这表明，平台在发展线上发行的同时，也选择性地吸纳了传统电影业关于影院、文化传承和专业认可的价值。

流媒体带来的结构变化，还推动了美国电影业竞争规则的重新协商。2020 年，纽约南区联邦法院批准终止约束特定大型电影公司的派拉蒙同意令，其中为禁止捆绑订片和院线整体授权交易的条款设置了两年过渡期。[22] 而在终止同意令之前，奈飞和亚马逊这些新进入者并不受这些同意令约束。相关平台的兴起构成了重新评估旧规则的产业背景，但与此同时，相关企业仍受一般反垄断法的约束。

3. 技术变革的历史经验

数字转型、流媒体发展和生成式人工智能进入电影业，分别改变了影像获得、作品流通和内容生成的条件，也反复触及相近的问题：谁拥有专业决定权，谁承担转型成本，谁从新的利用方式中获得回报，以及哪些主体有能力参与。两轮历史经验共同提示，技术能力出现后，迫切需要行业形成能够支持稳定采用的专业和制度。

首先，专业判断和可验证的试验，是行业形成有效回应的重要基础。数字摄影转型中的摄影机测试，使抽象的优劣争论进入具体画面和流程，今天的生成式人工智能应用也需要应对具体的任务、质量和交付要求，协会、制片方和创作者应当共同参与技术测试和专业标准制定。

其次，创作选择需要实际的工作条件支撑。数字时代关于保留拍摄方式选择的讨论，与今天关于不得强迫编剧使用人工智能的要求，都涉及专业人员能否依据作品需要保留作出选择的权利。这种选择既可能是采用新工具，也可能是在特定项目中限制使用，而这种选择的权利需要跨主体沟通、制定合同保障和提供专业支持。

---

[19] van Es, K. (2023). Netflix & big data: The strategic ambivalence of an entertainment company. Television & New Media, 24(6), 656-672.

[20] Ted Sarandos，2015 年 8 月 30 日，https://about.netflix.com/en/news/why-youll-see-some-high-profile-movies-leave-netflix-us-next-month

[21] Netflix、American Cinematheque，2020 年 5 月 29 日，https://about.netflix.com/en/news/egyptian-theatre

[22] 美国司法部（U.S. Department of Justice），2020 年 8 月 7 日，https://www.justice.gov/archives/opa/pr/federal-court-terminates-paramount-consent-decrees

再次，技术和用途的更新应伴随授权、报酬和责任的更新。流媒体使得电影作品进入新的持续利用方式，工会由此调整剩余报酬；生成式人工智能则使训练、生成、数字复制和再次利用成为新的需要协商对象，相关报酬和权益也应得到更新与保障，训练数据透明、征求具体同意和保存可追溯记录，成为多国组织共同关注的技术得以应用的基础条件。

最后，需要关注到行业中的中小型机构和项目。数字影院转型曾涉及小型影院的设备和培训支持，今天的人工智能应用也应涉及中小制作机构、自由职业者和初级从业者的资源条件提供，应观察相应技术和应用是否提升实际工作能力、扩大参与机会，并维持专业人才的成长渠道。

03

全球电影业的人工智能应用现状

03 全球电影业的人工智能应用现状

从前期资料准备到成片中的影像和声音处理，再到宣发物料制作与独立创作实验，人工智能已经进入不同类型的项目，在各个环节得到了不同程度的应用：文本和图像工具用于资料准备、沟通和试制；面部处理、部分场景生成及跨语言制作已进入成片；以生成影像为主的长片也在快速探索中。

1. 全球电影业主流人工智能模型及使用概况

问卷调查显示（图 1），生成式人工智能已进入半数受访者的正式电影工作项目或流程。在 249 位受访者中，77 人已将生成式人工智能用于个别正式项目，50 人已纳

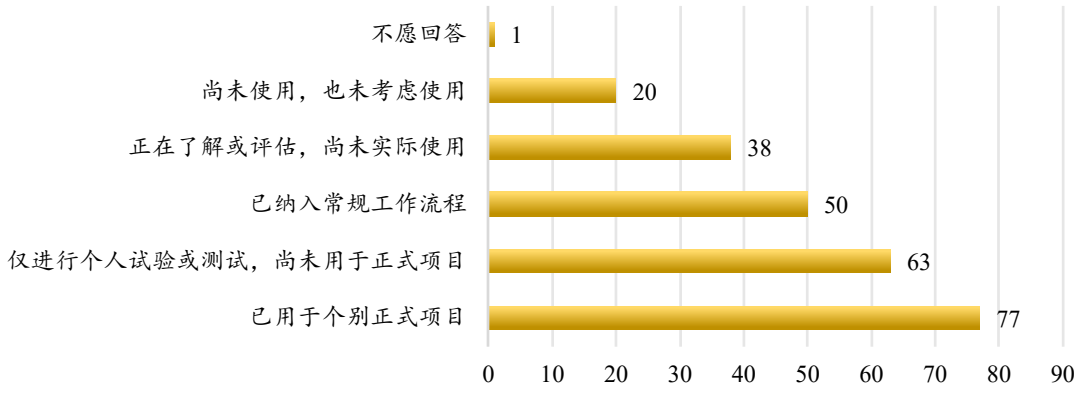


图 1 电影从业者个人的生成式人工智能工具使用阶段（N=249）

入常规工作流程；另有 63 人仅进行个人试验或测试，38 人正在了解或评估，20 人未使用且未考虑使用。尽管项目实践和试验探索已覆盖多数受访者，但常规流程使用者仅占 20.1%，说明 AIGC 稳定融入日常电影工作的程度相对有限。

对于已经开始使用生成式人工智能的电影从业人员个人而言，ChatGPT 是近七成受访者都会使用的工具，Google Gemini、Midjourney、Runway、Adobe Firefly 和 Stable Diffusion 等也进入了电影从业者的工作流程（图 2）。相关从业人员对这些通

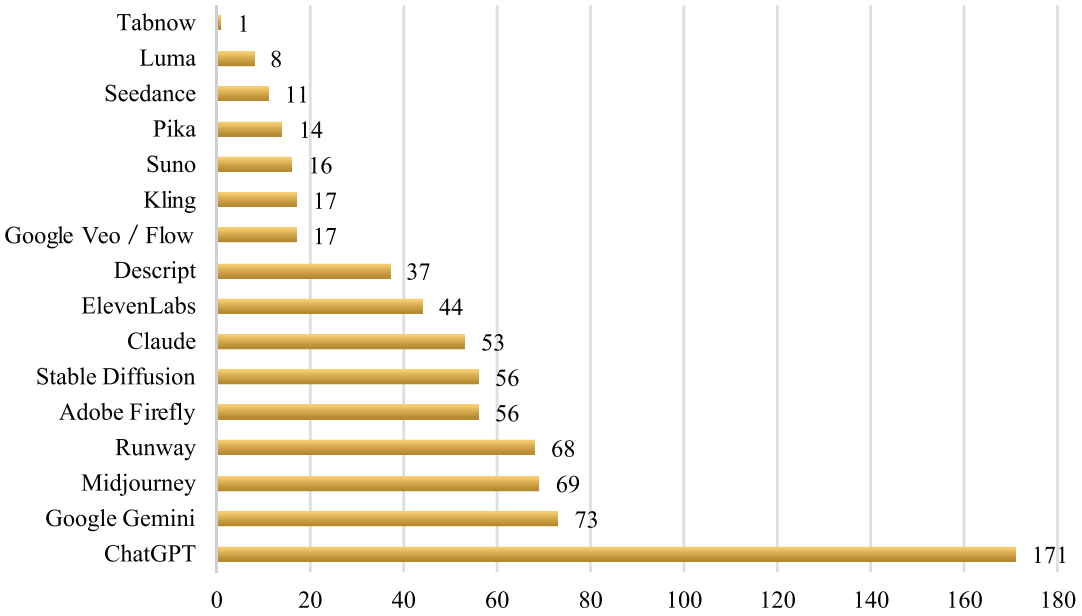


图 2 电影从业者个人主要使用的生成式人工智能工具（N=190）

用语言工具和图像、视频、声音生成工具的使用情况说明，生成式人工智能已日益融入不同的电影生产环节和任务中。

在 249 位受访者报告的机构或主要合作项目情况中（图 3），58 位受访者表示已将生成式人工智能应用于个别正式项目，45 人表示已纳入常规工作流程，合计 103 人，占 41.4%。了解评估和试验阶段分别有 47 人、51 人，反映出现阶段电影企业对于生成式人工智能的评估试验与项目实践的探索实践在调查样本中并存。

从全球行业协会的公开资料来看，从业者使用人工智能的首要渠道是各类通用工具，在影视工作中的使用情形也比影像生成更广泛。英国电影协会（British Film Institute，BFI）2026 年发布的报告显示，受访的 131 位影视制作从业者提到 ChatGPT、Claude 和 Gemini 的次数分别

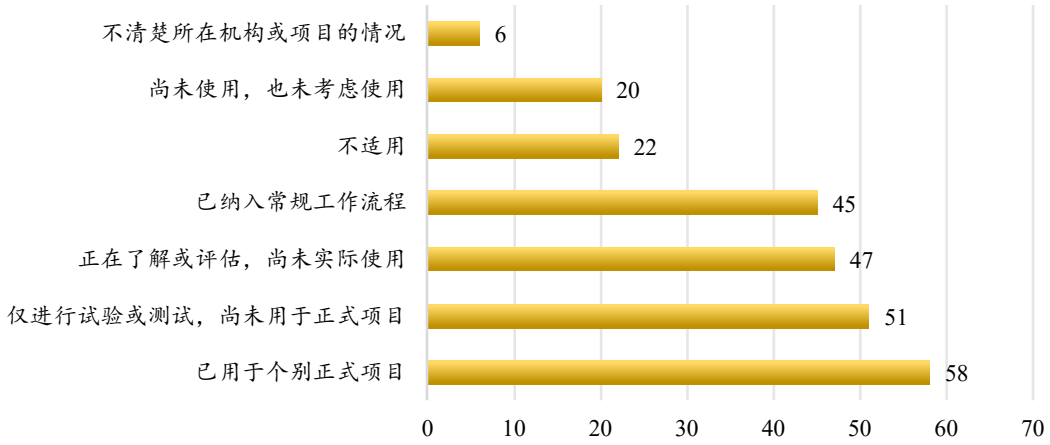


图 3 电影机构的生成式人工智能工具使用阶段（N=249）

为 33、22 和 10 次，Midjourney 为 7 次，Runway 为 3 次，提到的用途包括查找资料、整理文件、起草邮件和讨论构思。[23] 法国国家电影中心（Centre national du cinéma et de l'image animée，CNC）2024 年的调查探讨了电影业内的不同职业岗位在人工智能使用上存在差异：在个人使用情况上，794 名受访者有 49.6% 曾在工作中试用人工智能，其中制片人的试用比例约为 70%；在机构使用情况上，从事视效业务的 17 家工作室有 94.1% 试用过人工智能。[24] 平台披露的项目资料进一步说明了这些工具已被用于哪些作品和工序。奈飞在 2026 年第二季度股东信中表示，当年以来约 300 部作品的工作流程使用了生成式人工智能，应用最集中于后期制作，并列举了群众场面、历史战役和环境建立镜头等用途。[25]

电影业使用的主要生成式模型与专业工具的开发企业、版本、获取方式和计费方式见表 2。

[23] 雷丁大学（University of Reading，受英国电影协会委托），2026 年 7 月，AI Skills in Film and Television Production，https://research.reading.ac.uk/synthetic-media-research-network/wp-content/uploads/sites/301/2026/07/B36288-AI-Skills-in-Film-and-Television-Production-KW-v4.pdf

[24] 法国国家电影中心（CNC），2024 年 6 月，L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel，https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lia--usages-et-impact-dans--les-metiers-du-cinema-et-de--laudiovisuel_2193043

[25] Netflix，2026 年 7 月，Q2 2026 Shareholder Letter，https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/0001065280/000106528026000211/ex991_q226.htm

表 2 全球电影业应用的主要生成式模型与专业工具

模型及工具	开发企业	主要产品服务及更新时间	获取方式	计费方式	具体用途
ChatGPT	OpenAI（美国）	GPT-6系列及GPT-6.1 Sol（2026年9月）	网页及移动应用订阅；API按token计费	免费层；个人订阅20美元/月起，专业档200美元/月；企业定制	查找和整理资料、起草日常文本、讨论构思
Claude	Anthropic（美国）	Opus 5.5（2026年9月）Sonnet 5.5（2026年9月）Haiku 5.5（2026年10月）	网页及移动应用订阅；API按token计费	免费层；个人订阅20美元/月起；团队及企业版定制	查找和整理资料、起草日常文本、讨论构思
Gemini	Google（美国）	Gemini 4 Argon（2026年10月）	网页及移动应用；API与Vertex AI按量计费	免费层；订阅约8–250美元/月分档	查找和整理资料、起草日常文本、讨论构思
Midjourney	Midjourney（美国）	V8.2（2026年7月）	网页及Discord订阅	无免费层；订阅10–120美元/月分档	角色、海报及背景设计
Stable Diffusion	Stability AI（英国/美国）	Stable Diffusion 3.5：Large、Large Turbo、Medium（2024年10月）	开放权重自托管；平台API	适用免费社区许可；企业许可定制；API按量计费	角色与海报图像，结合草图和人工修改
Runway	Runway AI（美国）	Gen-4.5（2025年12月）Aleph 2.0（2026年5月）	网页订阅（积分制）；API	免费试用积分；分为Standard、Pro和Max套餐：按年付款为12、28和76美元／月，对应按月付款为15、35和95美元／月	影像生成
Veo	Google DeepMind（美国/英国）	Veo 3.1（2026年1月）更新参考图生成、竖屏输出及高清输出等功能	Gemini订阅内含额度；API按生成时长计费	按秒约0.03–0.40美元；订阅档内含额度	《祖源》（ANCESTRA，2025）生成镜头素材，与实拍和档案素材结合
Kling	快手（中国）	Kling 4.0（2026年10月）	网页及移动应用（积分制会员）；API	免费层积分；会员约7–65美元/月分档	《拉斐尔》（Raphael，2026）长片实验生成影像

模型及工具	开发企业	主要产品服务及更新时间	获取方式	计费方式	具体用途
Respeecher	Respeecher（乌克兰）	AI Voice Technology、Voice Marketplace及Respeecher Space实时文本转语音API	网页自助市场；企业定制	按量积分包5美元起；订阅18–499美元/月分档	《粗野派》（The Brutalist，2024）匈牙利语发音修正
Flawless	Flawless（英国）	TrueSync、DeepEditor	面向制片方的企业合作	未公开，企业定制	《怪咖幽浮社》（Watch the Skies，2022）口型匹配另一语言录音
Metaphysic	原Metaphysic，2025年2月并入DNEG集团旗下Brahma（美国/英国）	面部替换与年龄处理技术	企业定制服务	未公开	《此心安处》（Here，2024）现场面部年龄效果预览
Cuebric	Seyhan Lee（美国）	虚拟制作环境与2.5D场景工具	网页订阅	订阅15–120美元/月分档（2024年公布）	与Disguise配合制作LED影棚虚拟环境
Filmustage	Filmustage（美国）	前期制作平台（2026年10月）	网页订阅	免费档；订阅月付49美元起，年付408美元起	无剧本项目建立、Movie Magic排期与预算导入、预算AI助手，以及多语言拆解和团队协作

注：表内各工具的电影业用途均见本节正文及相应脚注；版本与价格信息截至 2026 年 10 月，综合各工具官方页面及公开报道整理。[26]

[26] 主要来源：Stability AI，License，https://stability.ai/license；Respeecher，《Voice Marketplace Pricing》，https://respeecher.com/marketplace/pricing；eWeek，2025 年 12 月，《Runway Launches Gen-4.5 AI Video Model》，https://www.eweek.com/news/runway-ai-video-model/；Engadget，2026 年 5 月，《The Google AI Ultra plan now starts at $100 a month》，https://engadget.com/2176060/the-google-ai-ultra-plan-now-starts-at-100-a-month；Business Wire，2025 年 2 月，Brahma Announces Acquisition of Metaphysic，https://www.businesswire.com/news/home/20250218546095/en/Brahma-Announces-Acquisition-of-Metaphysic-to-

不同体量和使用规模的主体，在模型采用、成本承担和效果判断标准上存在差异。法国国家电影中心的调查显示，从事视效业务的工作室试用比例（94.1%）远高于个人受访者（49.6%）。[27] 专业后期公司倾向于把模型嵌入既有流水线并自行开发配套工具。Batch 等机构在抠像和深度图生成中，仍通过传统方式制作修正示例以处理模型失效的情况。[28] 这类公司根据生成结果能否在连续镜头中保持稳定并达到交付规格来调整使用策略，更可能购买企业级服务或按调用量计费的接口，并将流程建设投入成本分摊到多个项目。个体创作者和小团队则更多依靠表 2 所列面向个人的订阅服务，以九人团队完成《机器人成长之地》（Where the Robots Grow，2024）[29]、七人团队推进《拉斐尔》（Raphael，2026）[30] 的情形均属此类，其使用策略更多考虑的是单位订阅成本下可用素材的产出效率，对产出物的修改也更依赖反复生成而非逐帧的人工精修。

根据问卷调查，生成式人工智能在各电影生产环节的正式应用覆盖有所不同。研究将正式项目、常规方式与深度融入合并计算发现，后期和本地化环节是当前生成式人工智能在电影生产中的主要应用环节。此外，发行与宣传、前期设计、开发与剧本分别有 76 人、61 人和 57 人选择，而拍摄与表演是当前电影生产创作中生成式人工智能技术进入乃至成为常规生产方式的最少的环节。

Turbocharge-Development-of-AI-Native-Product-Suite；MarTech Series，2024 年 3 月，Cuebric Unveils Three-Tiered Pricing Structure，https://martechseries.com/predictive-ai/ai-platforms-machine-learning/cuebric-unveils-three-tiered-pricing-structure-bringing-power-of-ai-to-filmmakers-and-creatives-around-the-world/；TechCrunch，2023 年 3 月，Filmustage leverages AI to breakdown film scripts, create shooting schedules and more，https://techcrunch.com/2023/03/20/filmustage-leverages-ai-to-breakdown-film-scripts-create-shooting-schedules-and-more

[27] 法国国家电影中心（CNC），2024 年 6 月，L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel，https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lia--usages-et-impact-dans--les-metiers-du-cinema-et-de--laudiovisuel_2193043

[28] VFX Voice，2026 年 1 月，Unearthing Notable Nuggets of the AI Gold Rush，https://vfxvoice.com/unearthing-notable-nuggets-of-the-ai-gold-rush/

[29] Forbes（Charlie Fink），2024 年 10 月，'Where The Robots Grow' Is AI's First Fully Animated Feature Film，https://www.forbes.com/sites/charliefink/2024/10/17/where-the-robots-grow-is-ais-first-feature/

[30] 韩国电影振兴委员会 KoBiz，2026 年 6 月，Korea's First Full AI Feature Film Raphael Makes International Debut at Cannes Marché du Film，https://www.koreanfilm.or.kr/mobile3/news/newsView.jsp?seq=6439

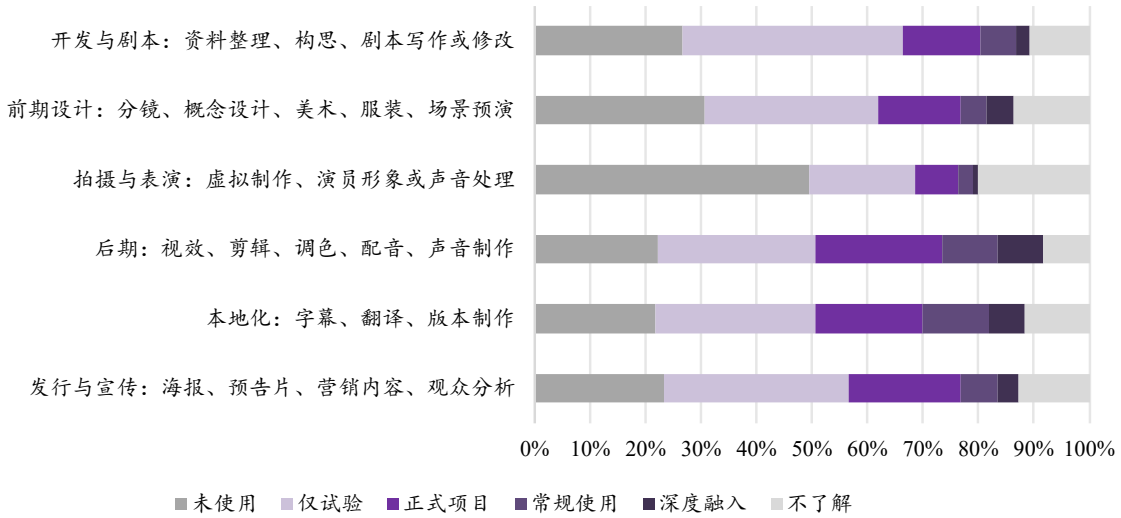


图 4 生成式人工智能工具在不同电影生产环节中的使用分布情况（N=249）

2. 剧本开发与前期立项阶段

在项目开发阶段，前述通用工具主要用于资料准备和构思讨论。法国国家电影中心 2024 年的调查中，已使用人工智能的编剧较常提到的用途是资料研究、文字改写和寻找灵感，制片人的常见用途则包括翻译、测试构想和制作项目插图、分镜。[31] 这些任务能为创作讨论提供初步材料，而资料是否准确、人物与情节是否成立，最终由编剧和制作团队把关。这些辅助工作的成果并不必然会影响到剧本写作本身。国际纪录片协会（International Documentary Association，IDA）等机构 2025 年公布的调查初步结果显示，64% 的受访者有意将生成式人工智能用于提案或申请材料写作，66% 不打算将其用于剧本写作，同一批受访者对辅助性文书和核心创作之间关系的态度相当不同。[32] 即使只用于资料整理或文

[31] 法国国家电影中心（CNC），2024 年 6 月，L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel，https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lia--usages-et-impact-dans--les-metiers-du-cinema-et-de--laudiovisuel_2193043

[32] 国际纪录片协会（IDA）、圣丹斯学会（Sundance Institute）等，2025 年 6 月，Filmmaker Survey: Generative AI and Documentary Film (Preliminary Findings)，https://www.documentary.org/sites/default/files/2025-06/%5BPreliminary%20Findings%5D%20Filmmaker%20Survey_Generative%20AI%20and%20Documentary%20Film.pdf

字修改，工具的使用也涉及材料能否上传的问题，未公开剧本尤其如此。美国编剧工会（Writers Guild of America，WGA）面向会员的指南提醒，部分面向公众的工具可能依其使用条款将输入材料用于训练，编剧应先了解雇主对外部模型的使用要求。[33] 法国编剧公会（La Guilde française des scénaristes）的原则文件也提出，作者、制片人及获准处理剧本的其他人员应使用安全、封闭的系统。[34]

在材料如何处理的建议之外，编剧是否使用人工智能、由谁决定，也有相应的合同约定。美国编剧工会对 2023 年协议的说明指出，编剧可以在公司同意并遵守相关政策的条件下自愿使用人工智能，公司不得强迫使用，并须说明交付给编剧的材料是否包含人工智能生成内容。[35] 换句话说，在工会的合同约定上，编剧拥有人工智能能否进入写作流程的决定权。前期筹备中的人工智能应用也从文本延伸到了图像。奈飞在 2025 年第三季度股东信中披露，西班牙剧集《亿万地堡》（El refugio atómico / Billionaires' Bunker，2025）的制片团队使用生成式人工智能开展前期可视化工作，探索服装和布景方案。[36] 在这一阶段，生成图像主要帮助团队比较方向，而设计是否适合人物、能否落实为实景或后期素材，要到后续环节才能确定。

从方案比较进入具体设计后，生成图像能否较好地匹配制作要求是美术人员更关心的问题。美术指导 Richard Toyon 在 2022 年接受《电影制作者》（Filmmaker）杂志访谈时认为，自己及团队能够以相近速度制作更符合要求的图像。他特别提到，布景美术常需传达具体的剧情信息，当生成图像难以作细微调整时，直接由美术人员完成反而更合适。[37] 针对生成图像难以贴合设计要求的问题，日本 taziku 的田中义弘在 2024 年访谈中介绍了一种结合手绘的调整方法。参与《一兆游戏》的相关制作时，团队将

[33] 美国编剧工会（WGA），2023 年，Writers and Artificial Intelligence: A Guide to Your Rights and Responsibilities，https://www.wga.org/uploadedfiles/know_your_rights/writers_and_artificial_intelligence.pdf

[34] 法国编剧公会（La Guilde française des scénaristes），2025 年，Intelligence artificielle : fondamentaux défendus par La Guilde française des scénaristes，https://www.guildedesscenaristes.org/wp-content/uploads/2025/10/IAG-Fondamentaux-defendus-par-La-Guilde_VDEF-2.pdf

[35] 美国编剧工会（WGA），2023 年，Artificial Intelligence – Know Your Rights，https://www.wga.org/contracts/know-your-rights/artificial-intelligence

[36] Netflix，2025 年 10 月，Q3 2025 Shareholder Letter，https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1065280/000106528025000404/ex991_q325.htm

[37] Scott Macaulay，2022 年 12 月，《Artistic Outputs: Filmmakers and Production Designers on Using Generative AI》，Filmmaker Magazine，https://filmmakermagazine.com/117846-midjourney-generative-ai/

Stable Diffusion 用于角色和海报图像，将 Midjourney 用于背景。在仅靠提示词得到的图像不符合剧组要求的情况下，动画的中间画面仍由人工制作，团队先画草图，再修改眼睛大小等细节，引导生成结果接近预定画风。[38]

前期筹备中还包括针对任务整理和排期的人工智能使用。相比于创作类工作，这类用途不直接改变成片画面，主要帮助制作人员整理任务，提升效率。Filmustage 在 2024 年的公司信息中介绍，其开发的工具可以识别剧本中的角色、场景、道具等元素，并辅助拆解和排期，这一工具支持的流程已经在《绅士们》（The Gentlemen，2024）和《小人物 2》（Nobody 2，2025）等项目中得到使用。[39]

总体上看，前期过程的人工智能主要承担辅助者的角色，根据不同岗位的需求为创作者提供可参照的文字与视觉材料，并帮助开展具体的工作匹配和流程优化。这与人工智能直接生成产品的印象有明显区别，展现出人工智能技术在电影业的多元使用场景。

3. 拍摄过程与后期制作阶段

拍摄阶段的人工智能应用常与后期需求相连。《此心安处》（Here，2024）的视效总监 Kevin Baillie 介绍，Metaphysic 的技术能够在现场显示演员面部年龄变化后的初步效果，使演员能够及时查看并调整表演。[40] 这类实时预览把原本要到后期才能看到的处理结果提前带到了现场，成片的最终效果则由后续视效接力制作完成。现场预览的对象也包括拍摄环境。Disguise 与 Cuebric 的合作方案将生成或导入的图像分层，并结合深度信息制作具有视差的 2.5D 环境，再导入 LED 影棚系统。[41] 这为部分背景制作提供了另一种工业流程，适用与否取决于镜头运动、场景深度和现场拍摄要求。

现场预览之后，面部去龄还需通过后期加工达到成片要求。《夺宝奇兵：命运转盘》（Indiana Jones and the Dial of Destiny，2023）视效人员在接受美国电影协会（Motion Picture Association，MPA）刊物《职员表》（The Credits）采访时介绍了影片约 25 分钟开场段落的制作。

---

[38] ASCII.jp（まつもとあつし），2024 年 8 月，《AI 生成アニメに挑戦する名古屋発「AI アニメプロジェクト」とは? 》，https://ascii.jp/elem/000/004/192/4192222/

[39] Advanced Television，2024 年 8 月，AI tool Filmustage raises $1.5m，https://www.advanced-television.com/2024/08/07/ai-tool-filmustage-raises-1-5m/

[40] fxguide（Mike Seymour），2024 年 11 月，fxpodcast #379: A deep dive into the filmmaking of Here with Kevin Baillie，https://www.fxguide.com/fxpodcasts/a-deep-dive-into-the-filmmaking-of-here-with-kevin-baillie/

[41] Disguise，2023 年 12 月，Disguise and Cuebric Launch AI Driven Photorealistic Content Generator for Virtual Production，https://www.disguise.one/en/insights/news/disguise-and-cuebric-launch-ai-driven-photorealistic-content-generator-virtual

团队以哈里森·福特的表演为基础，结合既有影像资料、机器学习及多种视效技术，成功完成年轻化的后期处理工作。[42] 在这一流程中，机器学习只是多种视效手段中的一环，表演本身始终来自演员。这类面部效果依靠多种工序配合完成，其中一些基础处理也开始借助人工智能。Batch 联合创始人 Seth Ricart 在《视效之声》（VFX Voice）杂志的 2026 年采访中介绍了人物抠像和深度图生成的工作流程，团队仍通过传统方式制作修正示例来逐一处理模型失效的情况。[43] 自动处理与人工校正由此引入一套系统流程。

从抠像、深度图等基础处理再往前一步，人工智能也逐渐地被用于生成具体的场景和视效段落。奈飞联席首席执行官 Ted Sarandos 在 2025 年第二季度财报电话会上表示，阿根廷剧集《永航员》（El Eternauta，2025）使用人工智能辅助完成布宜诺斯艾利斯一栋楼房倒塌的镜头，这一段落的制作速度较传统视效流程快十倍。[44] 类似的画面扩展也见于《大卫王朝》第二季（House of David, Season 2，2025），其使用重点是战争场面和环境。主创 Jon Erwin 介绍，团队在预算有限的情况下使用人工智能扩展画面，并试用来自多家公司的工具。[45] 此类项目将真人表演、实拍镜头与生成素材结合，最终效果出自合成和视效团队之手。

场景生成过程并不总能顺利完成。实验短片《祖源》（ANCESTRA，2025）将个人档案照片、实拍和生成影像结合，并由创作团队组织成统一的视觉表达。[46] 该片导演 Eliza McNitt 在访谈中说，早期 Veo 只能生成 8 秒左右的片段，给镜头连续性带来困难，有时需生成 200 至 1000 次才能得到一张可用图像。从具体的制作过程看，生成本身只占工作内容的一部分，大量时间和精力投入在素材的筛选与衔接上。

后期制作中的声音处理同样已有具体

[42] 美国电影协会 The Credits（Hugh Hart），2023 年 7 月，"Indiana Jones and the Dial of Destiny" VFX Artists on De-Aging Indy，https://www.motionpictures.org/2023/07/indiana-jones-and-the-dial-of-destiny-vfx-artists-on-de-aging-indy/

[43] VFX Voice，2026 年 1 月，Unearthing Notable Nuggets of the AI Gold Rush，https://vfxvoice.com/unearthing-notable-nuggets-of-the-ai-gold-rush/

[44] PetaPixel，2025 年 7 月，《Netflix Admits to Using AI Video in a Show for the First Time》，https://petapixel.com/2025/07/18/netflix-admits-to-using-ai-video-in-a-show-for-the-first-time

[45] The Wrap（Alex Welch），2025 年 11 月，'House of David' Showrunner Defends Using 5x More AI in Season 2 Battle Sequences，https://www.thewrap.com/house-of-david-season-2-showrunner-pro-ai-shots/

[46] shots（Amy Hey），2025 年 7 月，How Eliza McNitt and AI connected the intimate with the infinite，https://shots.net/news/view/how-eliza-mcnitt-and-ai-connected-the-intimate-with-the-infinite

案例，其中既有原对白的局部修正，也有面向另一种语言的配音和口型匹配。《粗野派》（The Brutalist，2024）导演 Brady Corbet 通过发行方 A24 对人工智能的使用情况发表了详细说明：Respeecher 仅用于匈牙利语对白编辑，帮助修正部分元音和字母的发音，英语对白没有改动，他同时否认影片中的建筑设计图由人工智能生成。[47] 在这个案例里，工具的作用被限定在特定语种发音的局部技术性修正。如果要为整部影片制作另一种语言的版本，处理范围就可能从局部发音延伸到声音与口型的配合。瑞典电影《怪咖幽浮社》（Watch the Skies，2022）的英语版本采用 Flawless 的口型处理技术，使演员口部动作匹配英语配音。公开报道介绍，英语录音由原班演员完成，影片于 2025 年 5 月在美国院线放映。[48] 在这一流程中，录音表演与口型处理是两项不同的工作，人工智能主要参与视觉上的匹配。上述案例虽然都涉及对白处理、常被统称为人工智能配音，但人工智能承担的任务却各不相同，有的生成声音，有的修正发音，有的只负责口型匹配。

4. 宣传与发行阶段

在宣传物料的制作领域，生成式人工智能应用的公开案例多与素材审核问题相伴。2024 年 4 月，A24 为《美国内战》（Civil War，2024）发布的一组城市战争场景海报被指出由人工智能生成，画面包含地理与细节错误，且多数场景并未出现在影片之中。[49] 同年 8 月，狮门为《大都会》（Megalopolis，2024）发布的预告片引用了多位已故或资深影评人的“差评”，相关文字均查无出处，媒体报道称这些引语疑由生成式工具编造，狮门当天撤回预告片并公开致歉，随后与制作该预告片的营销顾问解约。[50] 两起案例说明，宣传物料的生成式制作已经实际发生，而物料核验与事实审查环节的缺位则会直接转化为面向公众的信誉损失。

生成式人工智能在发行环节的应用更多集中在多语言版本的制作上。亚马逊于 2025 年 3 月宣布，为 12 部原本没有相应配音版本的授权电影和剧集试行英语及拉美西班牙语人工智能辅助配音，项目由本地化

[47] IndieWire，2025 年 1 月，Brady Corbet Statement on 'The Brutalist' AI Controversy，https://www.indiewire.com/news/general-news/brady-corbet-statement-the-brutalist-ai-controversy-1235086710

[48] PetaPixel，2025 年 3 月，Swedish Movie with AI English Dubbing to Screen in the US，https://petapixel.com/2025/03/24/swedish-movie-with-ai-english-dubbing-to-screen-in-the-us

[49] PetaPixel，2024 年 4 月，A24 Criticized For Using AI-Generated Movie Posters for 'Civil War'，https://petapixel.com/2024/04/23/a24-criticized-for-using-ai-generated-movie-posters-for-civil-war

[50] AV Club，2024 年 8 月，Lionsgate apologizes after getting caught faking Megalopolis trailer quotes，https://www.avclub.com/megalopolis-pulls-trailer-fake-quotes

专业人员与人工智能配合，并进行质量控制。[51] 前述《怪咖幽浮社》的英语版本在完成口型匹配后，由发行方 XYZ Films 与 AMC 院线合作，于 2025 年 5 月进入美国约 100 块银幕放映，成为第一个人工智能视觉配音并较大规模进入美国商业院线的非英语影片。[52] 在平台层面，YouTube 于 2025 年将自动配音功能开放给全部合作伙伴计划创作者，支持英语与法语、德语、印地语、日语、西班牙语等共九种语言的互配。[53]

从上述案例看，宣发与发行环节的人工智能应用集中于物料生成和语言本地化两类任务：前者直接面向观众，制作中的差错也直接暴露在公众面前；后者嵌入发行流程内部，目前多采用“模型生成加人工质检”的混合方式。

5. 特殊项目中的应用

1．动画制作

人工智能用于动画制作同样要解决不同素材和工序之间的配合。现有应用案例中各项目交由人工智能处理的任务并不相同，涉及背景、角色设计和部分画面处理。奈飞、rinna 与 WIT STUDIO 于 2023 年公布的短片《犬与少年》将背景画生成工具的开发与短片制作结合，奈飞的项目介绍明确将其定位为辅助背景美术的实验，背景生成在这里是与手绘并行的一道工序，导演也强调在创作中坚持工具与手绘方法相结合。[54] 手工制作与人工智能处理的结合在《双子姐妹》（Twins Hinahima，2025）的官方说明中也有具体体现。制作方称，作品 95% 以上的镜头使用了人工智能辅助以减轻工作负担，最终仍由人工加笔、修正；在主视觉的制作方面，角色和标志采用手绘，背景由实拍照片经过人工智能转换后再由美术人员修整。[55]

这些案例中，人工智能既可用于生成新素材，也可用于转换已有素材，两者对输入材料、风格控制和人工修改的要求有所不同。对于连续叙事的动画作品，单张画面达

[51] Amazon，2025 年 3 月，Prime Video expands access to top international movies and series with AI-aided dubbing，https://www.aboutamazon.com/news/entertainment/prime-video-ai-dubbing-english-spanish

[52] AV Club，2025 年 3 月，AMC to bring AI "vubbed" film Watch The Skies to U.S. theaters，https://www.avclub.com/ai-dub-watch-the-skies-amc

[53] Android Authority（Pranob Mehrotra），2025 年 2 月，YouTube is bringing its handy auto dubbing tool to more users later this month，https://www.androidauthority.com/youtube-auto-dubbing-expansion-3524990

[54] Netflix，2023 年 1 月，《Netflix クリエイターズ・ベース、rinna と WIT STUDIO との共同制作プロジェクト、アニメ「犬と少年」を公開》，https://about.netflix.com/ja/news/the-dog-and-the-boy

[55] ORICON NEWS，2024 年 12 月，Statement on the Use of AI for Twins HinaHima: "AI Is A Support Tool"，https://us.oricon-group.com/news/2798/

到要求之后，还需处理角色造型、动作和场景之间的关系，制作团队因此往往按工序选择工具，而非对整部作品采用一种统一方法。创作者在选择工具时并不只是作技术上的取舍，训练素材的来源也会影响从业者是否愿意使用。日本动画电影文化联盟（NAFCA）2023 年的网络调查报告显示，受访者既期待人工智能减轻制作负担，也担心训练数据的权利问题；即便在相对更接纳人工智能技术的从业者群体中，仍有 57% 主张应当在原则上或全面规范人工智能使用。[56]

2．独立创作项目

除了在既有制作流程中引入人工智能，还有一些创作团队尝试围绕生成影像组织整部作品。《机器人成长之地》（Where the Robots Grow，2024）是其中的长片案例，该片长 87 分钟，由 Tom Paton 及其九人团队制作，并在 YouTube 免费发布。[57] 还有一些项目先通过电影市场展示片段，《拉斐尔》项目在 2026 年戛纳电影市场的可灵 AI 活动中展示了约五分钟画面，该片由七人团队推进，制作中也使用 Photoshop 调整人物外观和视觉风格。[58] 在电影市场之外，专门的人工智能电影节也为生成影像创作提供了展映场合，其中不乏将实拍与生成素材结合的短片。2025 年 Runway 第三届人工智能电影节收到约 6000 份投稿，参赛条件要求使用人工智能生成视频，但没有规定生成内容的最低比例，作品也可结合真人拍摄的画面和声音。[59]

生成影像也被用于纪录片中的身份保护。《欢迎来到车臣》（Welcome to Chechnya，2020）一片借助志愿者提供的面部与声音保护受访者身份，并在画面中保留提示处理痕迹的方式。[60] 这种使用方式展现出技术的意义最终取决于创作目的和呈现方式：同样是面部替换，这部纪录片服务的是对受访者的保护，影片也明确告知观众这种技术处理的目的。

---

[56] 日本动画电影文化联盟（NAFCA），2023 年，《生成 AI に関するアンケート調査》，https://nafca.jp/survey01/

[57] Forbes（Charlie Fink），2024 年 10 月，'Where The Robots Grow' Is AI's First Fully Animated Feature Film，https://www.forbes.com/sites/charliefink/2024/10/17/where-the-robots-grow-is-ais-first-feature/

[58] 韩国电影振兴委员会 KoBiz，2026 年 6 月，Korea's First Full AI Feature Film Raphael Makes International Debut at Cannes Marché du Film，https://www.koreanfilm.or.kr/mobile3/news/newsView.jsp?seq=6439

[59] 美联社（AP），2025 年 6 月，Film festival showcases what artificial intelligence can do on the big screen，https://ny1.com/nyc/all-boroughs/ap-top-news/2025/06/06/film-festival-showcases-what-artificial-intelligence-can-do-on-the-big-screen

[60] Documentary（Patricia Thomson），2020 年 6 月，Digital Disguise: 'Welcome to Chechnya's Face Veil Is a Game Changer in Identity Protection，https://www.documentary.org/column/digital-disguise-welcome-chechnyas-face-veil-game-changer-identity-protection

04

生成式人工智能
对电影创作与产业的影响

04 生成式人工智能对电影创作与产业的影响

随着生成式人工智能技术迅速发展并深刻影响着每个人的工作与生活，相关从业人员对于技术的态度也在发生变化。问卷调研发现，和最初接触时相比，35.3% 的受访者对生成式人工智能的态度略微更积极，18.1% 的受访者明显更积极，同时有 25.3% 的受访者态度基本不变，16.9% 的受访者变得更消极（图 5）。聚焦技术对电影业的作用和影响，需要结合具体使用效果，以及从业者在技术使用中遇到的创作、职业与权益问题展开进一步分析。

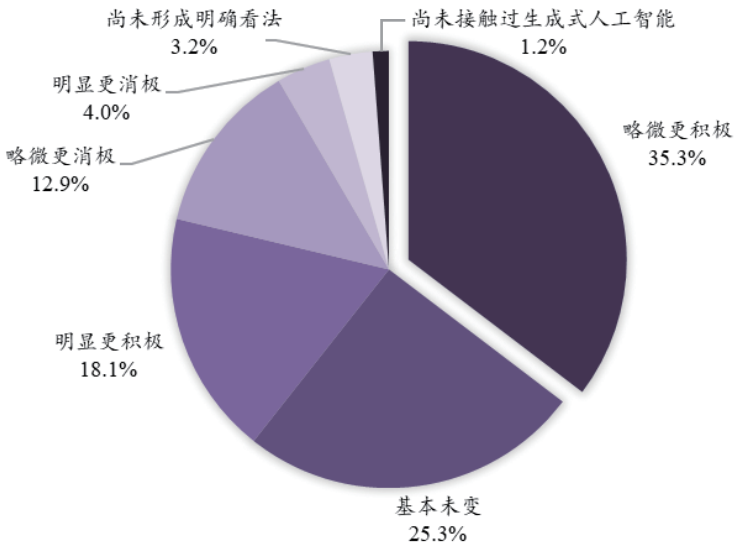


图 5 电影从业人员对生成式人工智能的态度变化（N=249）

1. 推动制作效率提升与项目成本控制

在制作效率层面，生成式工具可以帮助创作者更快地把文字构思制作成图像或视频草稿。在视觉风格和制作规模尚未确定时，导演、美术、摄影和制片人员可据此比较方案，讨论拍摄与预算，提前判断哪些构想需要调整。这种工作模式既可减少返工，也可增加同一预算下的多元化创作尝试。印度制片人公会（Producers Guild of India）列举了人工智能在剪辑、调色、声音设计等方面的辅助用途，认为其显著改善了制作流程。[61] 意大利全国电影视听及数字产业协会（Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive e Digitali，ANICA）将角色设计、声音转换、口型同步、场景延展与视效列为人工智能相关应用方向，鼓励行业积极拓展应用范围。[62]

问卷调查显示，受访者对生成式人工智能技术可能带来的收益判断主要集中在制作效率和成本方面（图 6）。受访者中有 178 人选择提高效率、缩短制作时间，占 71.5%；126 位受访者认为 AIGC 能够降低制作或试错成本，占 50.6%；124 人选择提升后期制作或本地化的效率与质量，占 49.8%。同时生成式人工智能在增加创意方

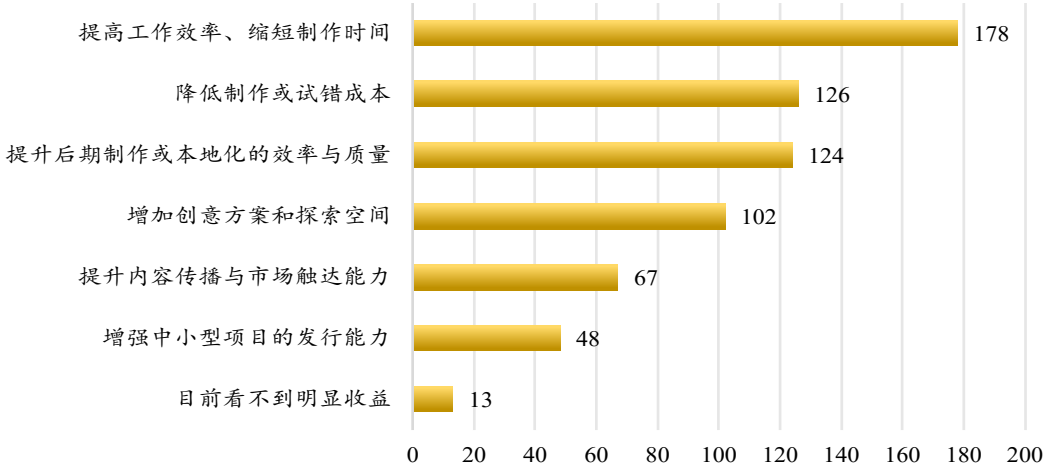


图 6 生成式人工智能在电影生产中可能带来的收益（N=249）

[61] 印度制片人公会（Producers Guild of India），2024 年 4 月，Inputs on the Consultation Paper for Formulation of National Broadcasting Policy-2024，https://trai.gov.in/sites/default/files/Producers_Guild_01052024.pdf

[62] 意大利全国电影视听及数字产业协会（ANICA），2023 年 9 月，威尼斯制作桥论坛 Audiovisual Industry and Artificial Intelligence: Future between Innovation and Regulation 演示材料，https://veniceproductionbridge.org/agenda/audiovisual-industry-and-artificial-intelligence-future-between-innovation-and-regulation

案和探索空间方面创造的可能也受到了 102 位受访者的认可。

生成式人工智能对效率的推动集中在前期试制和单个视效段落等具体工序上。围绕人工智能创作开展活动、培训和交流的创作者社群 Machine Cinema 曾开展生成式人工智能使用竞赛活动，让创作者及团队根据限定任务组队，其中一组在不到三小时的时间内完成了专业音乐视频的制作。[63] 奈飞披露，《永航员》（El Eternauta，2025）的楼房倒塌段落制作速度较传统视效流程快十倍，人工智能使该剧在原有预算下完成了此前难以负担的视效场面。[64]《大卫王朝》（House of David, Season 2，2025），团队在预算有限的情况下借助人工智能扩展战争场面和环境画面。[65] 这些案例说明，在草稿试制、方案比较和特定视效镜头上，生成式工具确实缩短了任务耗时、扩大了同等预算下的制作能力。但效率提升并不会自动延伸到整个项目：《祖源》（ANCESTRA，2025）团队有时需生成 200 至 1000 次才能得到一张可用图像，大量时间转移到素材的筛选与衔接上；[66] 正式发行项目还需完成声音与画面的精修、素材权利核查及技术规格检查，这些工序的耗时并未因生成速度加快而减少。

在项目成本层面，人工智能对不同领域和环节有不同的影响。在素材制作环节，成本得到显著降低。《机器人成长之地》（Where the Robots Grow，2024）以九人团队完成 87 分钟长片，[67]《双子姐妹》（Twins Hinahima，2025）也使用人工智能辅助减轻镜头制作负担，[68] 而审查、筛选和返工环节的成本则有所增加。有创作者表示，其参与的影片项目因使用人工智能生成影像，在播出方的标准与规范审查中遇到问题，经历了一年的延播与返工。[69] 此外，工具订阅、模型调用、设备和存储，以及学

[63] Eve Weston，2024 年 12 月，Navigating the Ethics of AI，Produced By（美国制片人工会会刊），https://producersguild.org/wp-content/uploads/2024/12/Ethics-of-Using-AI.pdf

[64] PetaPixel，2025 年 7 月，Netflix Admits to Using AI Video in a Show for the First Time，https://petapixel.com/2025/07/18/netflix-admits-to-using-ai-video-in-a-show-for-the-first-time

[65] TheWrap（Alex Welch），2025 年 11 月，'House of David' Showrunner Defends Using 5x More AI in Season 2 Battle Sequences，https://www.thewrap.com/house-of-david-season-2-showrunner-pro-ai-shots/

[66] shots（Amy Hey），2025 年 7 月，How Eliza McNitt and AI connected the intimate with the infinite，https://shots.net/news/view/how-eliza-mcnitt-and-ai-connected-the-intimate-with-the-infinite

[67] Forbes（Charlie Fink），2024 年 10 月，'Where The Robots Grow' Is AI's First Fully Animated Feature Film，https://www.forbes.com/sites/charliefink/2024/10/17/where-the-robots-grow-is-ais-first-feature/

[68] ORICON NEWS，2024 年 12 月，Statement on the Use of AI for Twins HinaHima: "AI Is A Support Tool"，https://us.oricon-group.com/news/2798/

[69] Eve Weston，2024 年 12 月，Navigating the Ethics of AI，Produced By（美国制片人工会会刊），https://producersguild.org/wp-content/uploads/2024/12/Ethics-of-Using-AI.pdf

习工具和建立流程均需资金投入；素材筛选、连续性修正、人工精修、权利核查和交付检验也需要耗费大量人力。流程建设投入通常可以分摊到多个项目，其中项目较少的小团队可能承担更高的单位成本，而持续接单的机构则更易重复使用既有流程。

综合来看，生成式人工智能已经对电影项目的效率和成本产生实际影响：它在前期试制、画面扩展和部分后期工序上降低了直接制作投入、缩短了任务耗时，同时在素材筛选、合规审查、权利核查和返工环节增加了新的支出。实际降本幅度取决于节省费用与新增支出的差额，核算时还应明确这些费用由制片方、外包团队还是个人承担。在质量和交付规模相近时，总投入减少表明项目实现了实际降本；预算不变而完成更复杂的镜头、更多版本或试验，则属于制作能力扩大。

2. 扩大创作参与和视听表达空间

生成式人工智能让个人创作者能够使用更多创作工具和素材。缺少绘画、建模或配音条件的创作者，可以先制作视听草稿，再寻求专业合作；有经验者则可比较更多构图、场景氛围和声音方案。这有助于新人开始创作，也让专业人员尝试更多表达方式。样片制作门槛降低后，创作机会的持续仍有赖于投资、发行和稳定收入。西班牙 2025 年的一项编剧职业研究指出，部分受访者认可人工智能在资料准备、创意启发和剧本分析中的辅助价值，同时强调完整作品仍需人工参与。[70] 个人产出增加后，内容核验、编辑和专业协作仍需有人承担，团队规模则取决于制作方如何配置这些任务。人工智能长片《我们的〈终结者 2〉重制版》（Our T2 Remake，2024）的导演兼执行制片人 Nem Perez 将影片定位为非商业实验项目，[71] 这类探索将生成影像的应用从短篇试制延伸到长片创作。

在生成式工具参与的创作中，构思与素材制作可以反复交替。创作者可以先提出想法，观察生成结果，再调整叙事、视觉风格和镜头安排；也可以在素材生成后，通过筛选、修改和重新剪辑，进一步确定作品的呈现方式。导演既要提出创作要求，也要判断哪些结果应当保留、舍弃或重做。生成内容还可能用于非写实变形、混合媒介和短篇实验，但创作者仍须决定如何选择和组织素材使镜头在视点、节奏和情感上前后连贯。一方面，这些尝试的创作价值体现在素材如何参与叙事和表达；但另一方面，若团队不断生成新版本却没有明确的确认程序，新增工

[70] Cascajosa Virino, C. 等，2025 年 5 月，La profesión de guionista en España: Un estudio socioprofesional en el contexto de la transformación digital de la industria audiovisual, https://www.damautor.es/wp-content/uploads/2025/07/Informe_guionistas_Internet.pdf

[71] Eve Weston，2024 年 12 月，Navigating the Ethics of AI，Produced By（美国制片人工会会刊），https://producersguild.org/wp-content/uploads/2024/12/Ethics-of-Using-AI.pdf

作就可能占用原本节省的时间。因此，由谁确认最终版本、何时停止试验，既关系到创作方向，也关系到实际工时的花费。生成结果的风格仍需创作者主动控制，模型画面可能带有相近的风格和构图，创作者需要选择、修改素材，使其符合具体人物与情节的需要。

涉及共同创作时，还需明确工具使用权限。法国电影编剧协会（Scénaristes de Cinéma Associés，SCA）与法国导演协会（La Société des Réalisatrices et Réalisateurs de Films，SRF）共同参与的合作指南要求创作者之间应当主动讨论人工智能使用，避免一方在另一方不知情时将共同创意输入工具。[72] 谁可上传剧本、同意采用生成内容及决定最终版本，均需参与者协商；共同成果的使用也须遵守各方约定。

摄影师则关心其专业判断能否影响最终影像。Alfonso Parra 认为，数字后期的多重介入会使最终影像偏离摄影师的现场判断，并追问摄影指导如何参与生成影像的塑造。[73] 导演井坂聪则认为，适当使用生成式人工智能可以扩展创作可能，同时需理解自身与他人的权利。[74] 两种职业观点分别关注创作决定权和使用条件，说明技术便利与专业人员的实际参与需要同时考察。

3. 重新配置任务与职业岗位

关于岗位分工、工作量或新人培养，问卷调查中 63.9% 的受访者表示已观察到变化，27.7% 的受访者表示尚未观察到，还有 8.4% 的受访者表示不清楚（图 7）。这说

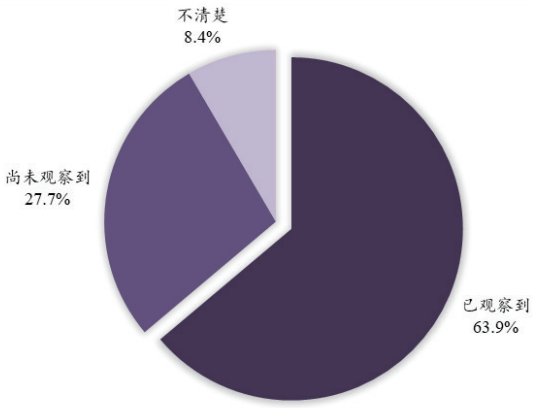


图 7 生成式人工智能对岗位分工、工作量或新人培养的改变（N=249）

[72] 法国电影编剧协会（SCA）与法国导演协会（SRF），2025 年 3 月，Guide des bonnes pratiques entre réalisateur·trice·s et scénaristes，https://www.scenaristesdecinemaassocies.fr/ressources/guide-sca-srf-sur-la-coecriture/guide-des-bonnes-pratiques-entre-realisateur-trice-s-et-scenaristes-sca-srf

[73] Alfonso Parra，Cinematografía artificialmente inteligente. AEC. https://www.cineaec.com/cinematografia-artificialmente-inteligente/

[74] 井坂聡，2025 年，《生成 AI と著作権》（研修受講报告重编稿），第 35-44 页，https://opac.std.cloud.iliswave.jp/iwjs0016opc/bdyview.do?bodyid=TC10175231&elmid=Body&fname=isaka.pdf&loginflg=on&once=true

明大部分受访者已注意到岗位或工作安排层面的变化。谈及变化的具体情况或原因，一些受访者表示，生成式人工智能对于电影生产任务的影响体现为员工能够借助 AI 完成任务，资料调研被替代，概念设计从手工制作转向方案筛选精修，以及从新创意转为编辑 AI 材料等。此外也有受访者认为，生成式人工智能的介入让影像技术工作减少甚至无工可做，亦有观点认为助理岗位需求减少、入行更困难且非知名人物薪资下降。

生成式人工智能的介入首先影响电影创作者原本的工作任务配置。例如，创作者常常在资料整理、初稿制作、部分素材生成和方案初筛等任务中借助人工智能工具减少重复性操作，而现场沟通、表演指导、复杂叙事判断等工作及最终质量责任承担上则倾向于由具体人员承担。此外，同一工作岗位即使保留了原有名称，其日常工作、用工天数和交付压力也在相应发生变化。日本动画协会（The Association of Japanese Animations，AJA）认为，生成式人工智能可能缓解创作者短缺的问题，但同时它减少新人动画师在岗训练的机会，从而对长期的人才培养造成不良影响。[75] 基础工作能够帮助新人从业者掌握文件规范、理解修改要求、参与协作并形成质量判断，若模型承担这些任务，新人只筛选结果，就缺少了理解制作过程的机会。对此，英国工会联盟（Trades Union Congress，TUC）也主张创意劳动者应在发展数字能力的同时保留传统技艺训练，避免年轻从业者形成单一技术依赖。[76]

与此同时，生成式人工智能的介入增加了版本管理、素材来源记录、连续性修正和交付检验等工作。这些任务一方面形成了新增岗位，另一方面也会并入原有岗位，并带来截然不同的影响，前者带来新的工作机会，后者则增加了原有工作者的任务负担。此外，对于工具的学习和技能培训也需要时间和费用，若从业者在项目之外参加课程、学习使用模型和测试流程，则很可能需要自行投入，而培训能否帮助其获得持续工作，还取决于专业知识能否与工具结合、所学内容能否用于真实项目等多重因素影响。加入学习社群可能是不错的应对方式，可以增加接触项目、作品展示和与同行交流并建立职业联系的机会，有薪训练、持续指导和稳定合作则为后续发展提供支持。[77] 印度编剧协会（Screenwriters Association，SWA）将工作坊、导师支持、作品推介和公平报酬、署名、版权意识并列为职业支持内容。[78] 这类机构支持将技能培养与权益保障结合，

[75] 日本文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会，2024 年 2 月，《「AI と著作権に関する考え方について（素案）」のパブリックコメントの結果について（団体）》，第 95 页起，https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/94011401_10.pdf

[76] 英国工会大会（TUC），2025 年 3 月，Artificial Intelligence (AI) Manifesto for Creative Workers，https://tuc.org.uk/sites/default/files/2025-02/AI_Manifesto_Creative_Workers_2025_AW.pdf

[77] Eve Weston，2024 年 12 月，Navigating the Ethics of AI，Produced By（美国制片人工会会刊），https://producersguild.org/wp-content/uploads/2024/12/Ethics-of-Using-AI.pdf

[78] 印度编剧协会（SWA），2024 年，年会报告，https://www.swaindia.org/

也为人工智能应用条件下的人才培养提供参照。

4. 诱发权益与风险分配争议

当前生成式人工智能介入电影业后引起的争议，既涉及人工智能的复制产品是否获得原创作者许可，也涉及相应收益能否由原作者和表演者分享等问题。当原创的剧本、影像和表演被用于模型训练后被用于放映、发行和改编之外的商业用途，而作品的原创作者、权利人和大模型企业是不同主体时，就会引起许可权从何获取、收入如何分配并保证原创作者报酬的争议与讨论。

数据显示，电影从业者对于生成式人工智能的风险关切涉及版权争议、主体权益和数据安全等多个方面（图 8）。训练素材或版权争议是最受从业人员担忧的风险之一（63.9%）。93 人关注表演者形象与声音权益，占 37.3%。同时，约有三分之一的受访者关注保密、隐私与数据安全；创意或作品趋同；输出质量不稳定等风险挑战。关于初级岗位及培训机会减少、收入或报酬下降及内容真实性问题等方面主要关切的选择人数相对接近，说明就业市场、薪资水平、社会文化影响也共同构成了生成式人工智能为电影业带来的风险议题。

设置模型训练许可仅仅是第一步，它能为作品的权利人带来新的收入，但参与创作的人能否分享这部分收益，仍取决于具体的权利归属判定和合同约定。美国编剧工会 2023 年开始便明确拒绝将人工智能视为编剧，对公司提供此前未发表也未开发利用的生成式人工智能文本、再委托人类编剧据此

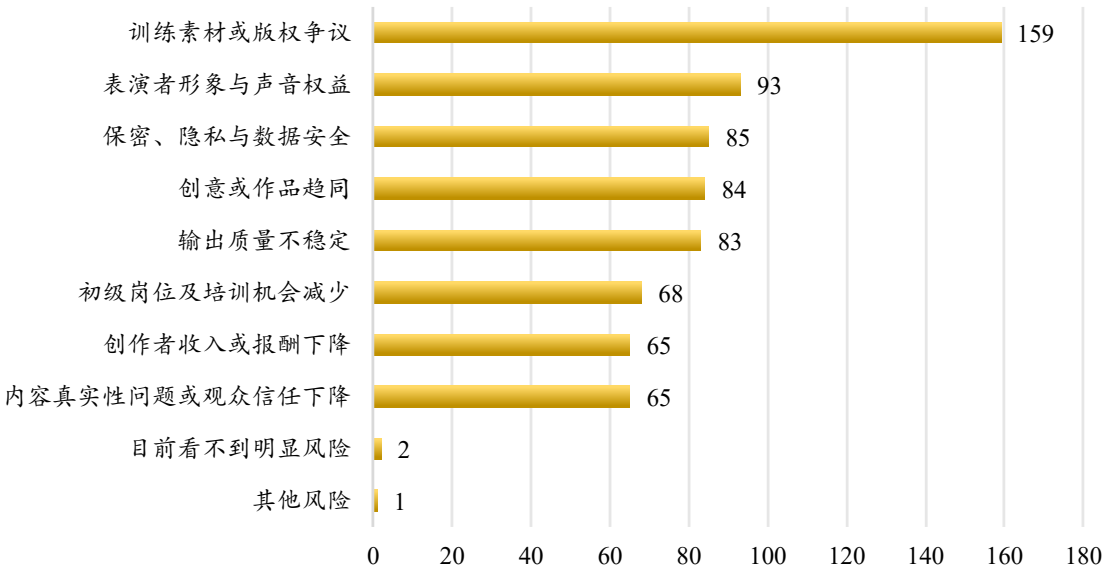


图 8 电影从业者关注的生成式人工智能风险与挑战（N=249）

写作的情况，协会保护人类编剧的最低报酬、署名及相关权利资格，防范公司将编剧的后续创作仅按“修改”计酬。[79] 日本动画、漫画及出版界发出联合声明，提出必须经过许可、训练数据保持透明和适当给予原创作者回报等要求。[80] 这些主张共同指向训练利用中的许可权、数据透明和收益分配问题。

版权风险则需要从不同环节分别考察。制作方首先要确认是否有权使用输入到工具中的材料，还要判断生成结果是否可能侵犯他人作品，以及生成内容本身能否获得版权保护。这些问题既影响作品如何使用和授权，也影响出现争议后的责任承担。权利不明确还可能增加商业成本，融资、保险、发行和后续授权等环节，都需要确认使用权限并支付相应报酬，而素材来源、人的贡献或服务合同不清等情况则可能引发补充审查、内容修改和返工。美国制片人工会建议制片人应核查供应商是否能够对其提供的影像内容承担侵权后的赔偿责任。[81] 英国编剧公会（Writers' Guild of Great Britain，WGGB）指出，生成材料的权利不确定性还可能与写作合同中的原创以及不侵权保证冲突。[82] 签约编剧对于人工智能生成的内容仍可能承担保证义务，因此，允许使用哪些工具、谁负责核查，以及争议后返工成本由谁承担，均需明确约定。

在使用自主权方面，工具选择权和材料来源知情权，关系到编剧如何安排写作，以及评估核查与修改所需的工作量。日本两家编剧组织的联合声明要求披露生成式人工智能使用和训练的情况，并反对强迫编剧采用相应工具。[83] 美国编剧工会指南指出编剧使用人工智能须出于自愿，公司还须披露交付给编剧材料中的人工智能占比。[84] 意大利百名作者协会（100Autori）、意大利全国电影作者协会（Associazione Nazionale Autori Cinematografici，ANAC）与意大利编剧工会（Writers Guild Italia）共同开展的编剧调研显示，93.8%

[79] 美国编剧工会（WGA），2023 年 9 月，Summary of the 2023 WGA MBA，https://wgacontract2023.org/the-campaign/summary-of-the-2023-wga-mba

[80] 日本漫画家协会、日本动画协会及出版界等 19 团体，2025 年 10 月，《生成 AI 時代の創作と権利のあり方に関する共同声明》，https://www.kodansha.co.jp/notices/672

[81] 美国制片人工会（PGA），2025 年 6 月，AI in the Fine Print，https://producersguild.org/wp-content/uploads/2025/06/The-Fine-Print-of-AI-Slideshow.pdf

[82] 英国编剧公会（WGGB），2023 年 7 月首发并持续更新，Writers and AI，https://www.writersguild.org.uk/ai

[83] 協同組合日本脚本家連盟、協同組合日本シナリオ作家協会，2023 年 11 月，《脚本家の権利と生成 AI に関する共同声明》，https://www.bunkatsushin.com/news/article.aspx?id=232524

[84] 美国编剧工会（WGA），2023 年，Writers and Artificial Intelligence: A Guide to Your Rights and Responsibilities，https://www.wga.org/uploadedfiles/know_your_rights/writers_and_artificial_intelligence.pdf

的答题者希望能通过集体合同的设置保护基础报酬，81.2% 则希望保有拒绝使用人工智能的权利。[85]

对于演员和声音表演者来说，即使没有进行现场表演和采集，其数字形象或声音仍可能被模型使用。美国演员工会（SAG-AFTRA）2023 年影视协议分别明确规定了数字替身制作和使用中的授权同意与报酬要求。[86] 日本声音行业的三个组织联合反对用一次付款换取无限期声音使用，要求商业利用应当逐案约定报酬。[87] 数字表演可能带来新的授权收入，但也可能减少到场工作机会，若形象和声音被用于本人未预见或认可的情境，还可能产生名誉和身份权益风险。法国演员工会（Syndicat Français des Artistes-interprètes，SFA）主张表演者应能拒绝他人以其声音、形象或表演训练模型、制作合成替身，而如果自主许可，则应通过集体协商确定最低报酬。[88]

综上所述，不同主体面对的风险和收益并不一致。表 3 归纳了各类主体的主要变化及风险和收益分配条件。

效率提高能否增加劳动者收入，首先取决于计酬方式：当固定项目报酬和交付要求

表 3 不同主体可能获得的收益与承担的风险

主体	可能获得的收益	可能承担的成本与风险	影响收益分配的条件
编剧	辅助构思与资料整理；比较更多方案	原本的写作被按修改计酬；内容核查与文本保密负担	稿酬计算与交付范围；署名及后续使用权利
导演	更快完成视觉预演；比较和调整多种方案	增加素材筛选与协调工作；创作决定受合作条件影响	最终版本由谁决定；团队协作及投资条件

[85] 意大利百名作者协会（100Autori）、意大利全国电影作者协会（ANAC）与意大利编剧工会（Writers Guild Italia），2024 年 6 月，Il sondaggio sui contratti - Risultati，https://www.writersguilditalia.it/il-sondaggio-sui-contratti-risultati/

[86] 美国演员工会（SAG-AFTRA），2023 年，Digital Replicas 101: What You Need to Know About the 2023 TV/Theatrical Contracts，https://www.sagaftra.org/files/sa_documents/DigitalReplicas.pdf

[87] 協同組合日本俳優連合、一般社団法人日本芸能マネージメント事業者協会、一般社団法人日本声優事業社協議会，2024 年 11 月，《生成 AI に関する音声業界三団体の主張》，https://nippairen.com/wp-content/uploads/2024/11/25d2c1a91dc0a1c23acc1f17ee068af4.pdf

[88] 法国演员工会（SFA），2025 年，Document d'orientation 2025 à 2027，https://sfa-cgt.fr/sites/default/files/2025_2027_sfa_document_orientation_numerique.pdf

主体	可能获得的收益	可能承担的成本与风险	影响收益分配的条件
演员	尝试数字表演；有条件的后续授权收入	本人到场工作机会可能减少；形象与声音未经授权被持续使用	具体用途是否经本人同意；授权期限及后续报酬
技术人员	减少部分重复操作；增加流程整合等工作机会	学习与修改工时增加；初级工作及在岗训练可能减少	新增任务是否付薪、培训是否有额外支出；实际工时、任务单价与质量责任等
制片机构	提前检验制作方案；降低成本或增加制作内容	工具采购与权利审查支出；数据安全管理与交付返工	项目总成本；后续使用权及采购议价能力
发行平台	增加可采购内容；便于多版本制作及传播	内容审核与人工智能使用说明；观众信任及权利争议	委托制作与内容采购条件；发行渠道及分成约定

不变，实际工时减少，可能提高创作者时薪，而按日或按小时计酬者则可能因用工天数减少而收入下降，若节省的时间又被未付费修改占用，工作强度还可能增加。因此，修改次数、验收标准和学习工具的时间是否计薪，均影响劳动者能否分享效率收益。报酬约定和集体协商，是将效率收益转化为劳动者收入的重要条件。英国工会联盟便主张将效率收益分配给创意价值链中的劳动者。[89]

制作方能否保留节约资金，还取决于具体的委托条件：在项目收入与交付要求不变时，成本下降可增加利润或用于追加创作投入，但平台若根据预期节省的费用压低预算，制作机构就未必保留全部收益了，发行平台需要采购内容，并通过发行和分成获得收入，模型服务商需要通过订阅、调用及技术服务收费。因此，作品权利、模型服务和发行渠道由谁掌握，均会影响收益流向。

团队的议价能力也会影响收益分配。小团队即使减少了部分制作支出，如果融资、发行和关键技术服务仍由少数固定的机构提供，就未必能够提高报价或争取更好的合同条件。相对而言，保留作品后续使用权、拥有多种合作渠道的团队，更能分享长期的作品收入。因此，创作者能否分享技术带来的收益，与议价能力、合作对象以及具体合同条件等因素密切相关。

[89] 英国工会大会（TUC），2025 年 3 月，Artificial Intelligence (AI) Manifesto for Creative Workers，https://tuc.org.uk/sites/default/files/2025-02/AI_Manifesto_Creative_Workers_2025_AW.pdf

5. 引发作品质量与观众信任担忧

生成式人工智能的介入还引发了创作者对于电影作品质量表现同质化、观众信任和接受度降低等担忧。电影质量体现在画面完成度、叙事连贯性和艺术表达等方面，其中，人物表现、空间关系与镜头衔接影响叙事，表达是否独特、情感是否成立也需要专业的艺术审美判断。生成式人工智能可能改善某一方面，却影响其他方面。例如，工具使得单个画面更精细，但却因为表情单一、无法根据空间关系变化而破坏整场戏的连贯性。因此，质量判断应结合场景和整片效果，并保留不同审美与制作方法的选择空间。素材生成后，人类团队仍要检查镜头之间的视点、节奏和因果关系，确认新效果是否服务于作品表达。在这个过程中，人工选择、审核和修改应被视为必要的创作工作，并计入实际工时。个体创作者获得更多表达工具的同时，不同作品也可能出现相似的画面风格和叙事方式。如果创作者依赖同样的模型输出，就仍需通过人物设计、情境设置和视听组织形成各自作品的特点。意大利电影摄影师协会（Associazione Italiana Autori della Fotografia Cinematografica，AIC）认为，当人工智能深度介入电影创作，可能带来作品的表达与质量的同质化，同时使作者地位弱化。[90] 法国动画作者组织则认为人类创作者和技术人员的岗位保证，有助于保障作品的文化多样性和文化生态的丰富性。[91]

文化多样性问题还涉及哪些人的经验、哪些地区和语言的故事能够被制作并传播。小团队、小语种及地方题材可能因前期设置更方便而获得更多表达机会，但如果模型缺少相关文化经验，创作者则需要投入更多精力进行人工修改。而在相应作品数量增加之后，资金、发行和推荐机会仍然有限，观众也未必能够接触到这些有着不同地方与文化特征的内容。文化多样性的实现同时涉及扩大创作参与、增加题材选择和传播机会等议题。

人工智能影像的大量使用和投放还可能影响观众对真实性的判断与信任，在纪录片领域尤其需要说明技术处理的目的。剧情片的合成场景可以是公开的艺术表达，但在以记录事实为目的的作品中，未经说明的合成场景可能被误认为现场记录，从而损害观众的信任度。因此，标明人工智能参与有助于说明素材来源，帮助观众判断，与此同时还需完成事实核查并提供必要的背景说明。观众对人工智能工具与技术本身的态度也可能影响其观影判断，但这种影响会伴随具体的使用环节和人类创作者的参与程度而变化。

---

[90] 意大利电影摄影师协会（AIC）会刊，2024 年 9 月， Intervista a Daniele Massaccesi. https://www.aiccine.com/wp-content/uploads/2025/02/Rivista-AIC-1-sito.pdf

[91] 法国动画作者组织（AGrAF）等，2025 年 9 月，就 OpenAI 动画长片 Critterz 的联合声明，https://www.cartoonbrew.com/feature-film/french-organizations-condemn-openai-animated-film-254971.html

05

全球电影业的态度与行动

05 全球电影业的态度与行动

随着生成式人工智能技术带来的时代机遇和风险挑战，积极了解并应对技术变革带来的行业影响成为普遍共识。聚焦未来需要重点发展和优先推进的事项，151 位受访者选择明确训练素材、作品使用的授权与权利规则，占 60.6%；104 人选择开展面向创作者和从业者的 AI 培训，占 41.8%（图 9）。此外，AI 使用披露、报酬与利益分配机制构建、数据安全与保密管理也是近三到四成受访者所关注的优先推进事项。以上数据反映出，电影从业人员的优先诉求更集中于作品如何获准使用，个人的 AI 使用能力提升，以及收益分配等方面。同时数据安全和发展支持也同样受到关注。

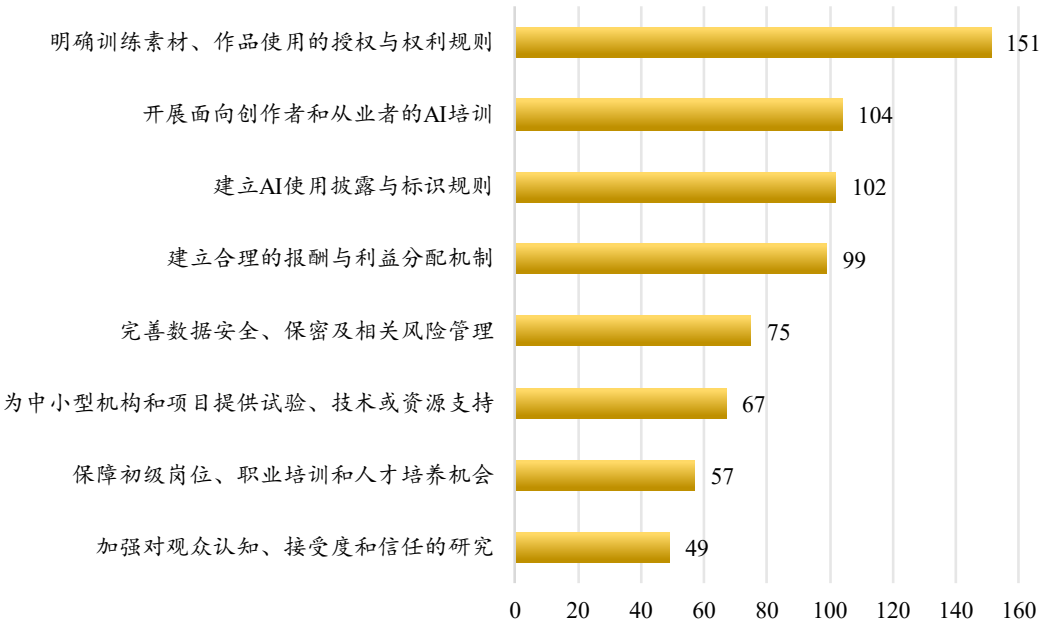


图 9 电影行业在应用生成式人工智能方面的优先推进事项（N=249）

1. 维护人的创作主体地位，回应权益与报酬争议

在全球主要电影生产国的公开材料中，维护电影创作中人的主体地位是较为稳定的共同关切。这一立场既肯定人类创作者在人物塑造、叙事和艺术表达上的独特性，也包括保障其专业判断、工作机会以及承担责任所需的决定权。随着生成式人工智能逐渐进入具体电影项目，相关行业组织的共同关切进一步落实为是否需要使用工具、创作成果保护与报酬明确等举措。

使用原则方面，240 位受访者（96.4%）认可（“比较同意”或“非常同意”）在生成式人工智能使用中“对关键创作决定和最终审核应由人作出”。238 位受访者（95.6%）认同“使用既有作品作为训练或生成素材时，应说明来源并明确授权条件”。237 位受访者（95.2%）认为合成或改变表演者形象、声音、表演时，应取得具体、事先的同意（图 10）。以上三项主要原则的调查数据表明，受访者对生成式人工智能背景下的创作自主权及权益保护持有更高的关注度和更审慎的应对态度。

2023 年，日本演员联盟强调“创作主体始终是人”，但认同人工智能可以发挥辅助作用，并以保障表演者工作机会、肖像与声音权益为条件。[92] 同年，日本编剧联盟与日本剧本作家协会联合提出“生成式人工智能不能代替编剧”，并将编剧的工作与对人物、情感和故事的持续创造联系起来。[93]

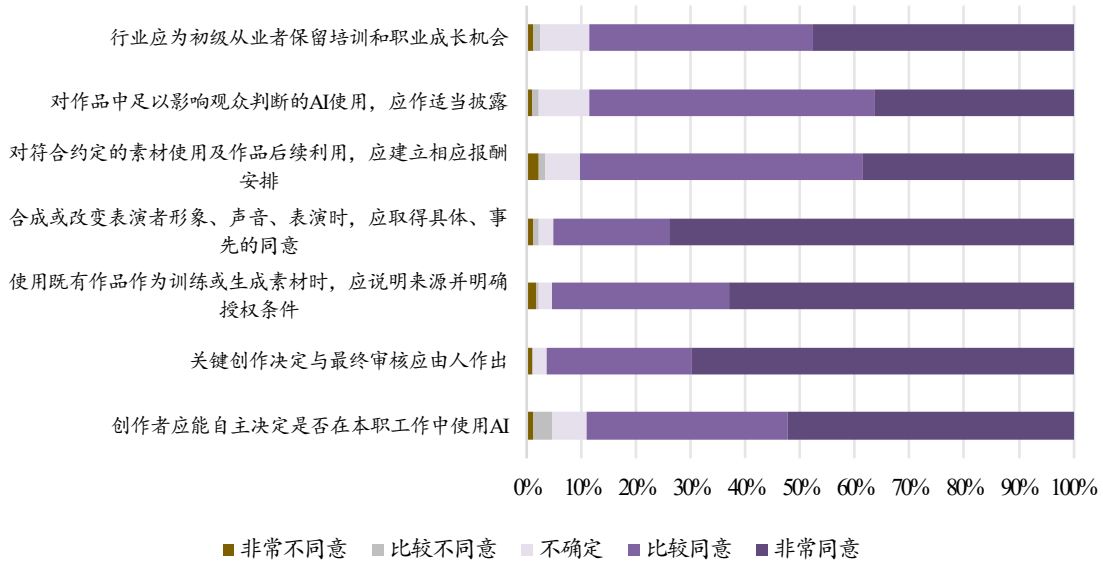


图 10 电影从业者对生成式人工智能使用原则的态度（N=249）

[92] 日本演员联盟，2023 年 6 月 13 日，https://www.nippairen.com/about/post-14576.html
[93] 日本编剧联盟、日本剧本作家协会，2023 年 11 月 3 日，https://www.writersguild.or.jp/application/files/8217/0540/2691/20231106.pdf

专业行业组织对于编剧等创作劳动的性质理解，首先肯定了创作者的主体地位，其次，其考察不仅在语言材料层面，更为重视的是创作者对于生活、人物关系和叙事意义的判断。

美国行业组织则进一步将人的创作地位写入劳动合同中，通过在具体劳动关系中保护人类创作者的专业位置，对行业中人的创造力与主体地位给予保障与肯定。2023 年，美国导演工会明确表示，“生成式人工智能不能取代工会会员履行的职责”；[94] 美国编剧工会则保护编剧的最低报酬、署名及相关权利。[95] 制片人组织也将人的创造力作为技术应用的重要前提。

英国影视制片人联盟肯定了人工智能在提高创作效率和赋能创作过程方面的潜力，同时强调人类创造力与其艺术才能无法被人工智能取代，并将版权、透明度、责任和数据隐私纳入使用条件。[96]

可以发现，在工作岗位保护和使用程度规定之外，署名权、透明度与报酬是全球电影业争论的中心议题。电影作品本身是创作者、表演者、制片机构和其他权利主体共同投入和出品的成果，当这些成果成为人工智能系统的训练素材或资源时，行业关心的不仅是最终生成内容是否侵权，也包括素材使用是否可以被识别、相关主体是否拥有授权与收益的再协商机会。美国编剧工会 2024 年致主要制片公司的公开信要求技术公司针对未经许可利用影视作品训练模型的问题，应当主动采取行动维护相关知识产权。[97] 编剧们希望其作品被再次利用时拥有参与协商和保障创作贡献的权利。

英国影视及创意行业工会主张采用主动选择加入机制，即在商业性数据挖掘和训练前取得权利人明确同意。[98] 法国制片人组织则建议制片方在网站一般条款中加入明确的“权利保留”（opt-out）机制，使作品在被人工智能使用之前先进行授权与协商。[99] 主动同意与明确反对，是不同制度背景下的权利表达方式，前者强调在使用之前取得许可，后者强调让权利保留成为可识别的声明，作品已经可以在网络上访问并不意味着电影行业愿意放弃对新增用途的协商。

---

[94] 美国导演工会（DGA），2023 年 6 月 23 日，https://www.dga.org/news/pressreleases/2023/230623_dga_membership_ratifies_new_contract_by_overwhelming_margin

[95] 美国编剧工会（WGA）、美国电影与电视制片人联盟（AMPTP）等，2023 年 9 月 25 日，https://www.wga.org/uploadedfiles/contracts/2023_mba_moa.pdf

[96] 英国影视制片人联盟（Pact），2024 年 3 月 13 日，https://www.pact.co.uk/resource/pact-issues-principles-and-guidance-for-members-on-the-implications-of-using-generative-ai.html

[97] 美国编剧工会（WGA），2024 年 12 月 11 日，https://www.wga.org/uploadedfiles/know_your_rights/wga-letter-studios-on-ai-12-24.pdf

[98] 英国影视及创意行业工会（Bectu），2025 年 3 月 3 日，https://bectu.org.uk/news/ipo-consultation-on-copyright-and-ai

[99] 法国电影与电视制片人集体管理组织（PROCIREP）及相关制片人组织，2025 年 6 月 21 日，https://www.procirep.fr/fr/actualites/intelligence-artificielle-ia-l-opt-out-des-producteurs-francais-de-l-audiovisuel-et-du-cinema

训练数据透明度披露是这些权利能否实际行使的重要条件。权利人只有在识别了其作品被用于训练的前提下，才能提出停止使用、授权使用或获得补偿等要求。韩国广播表演者权利协会会刊中相关讨论便主张将训练数据披露义务纳入制度。[100] 韩国电影导演工会则在声明中明确表示："我们并不拒绝技术"，而是希望将技术创新与创作者的同意、报酬、数据透明度及作品可追溯性协同起来，并制定相应制度进行保障。[101]

总体而言，全球电影行业的专业组织不约而同地对创作中人的主体地位以及相应权益与报酬给予保护，而这一共识性关切也在具体行业实践与规则中转化为若干具体的态度与举措，包括工具使用自主权、材料来源知情权，素材训练透明度，以及人的贡献、署名与报酬权益保障等。而行业同时出现了允许技术试验和限制技术使用两方面的态度，实际上是在创作便利和职业保障层面的分别回应；使用过程中的实时披露和多环节协商等要求，则说明透明度、明确授权和报酬落实等条件正逐渐成为全球多国电影组织推动行业规则建设的共同方向。

2. 形成行业共享合同指南，提供培训与专业支持

面对快速变化的技术和行业发展状况，行业组织逐渐认识到，仅有原则声明难以解决日常制作中的具体问题，还需要把专业原则性的立场声明转化为实际的记录、审核标准和合同条款等制度性文件。

法国戏剧作者与作曲家协会与电影、视听制片人组织于 2024 年提出的共同建议是这一方向的重要参照。双方认为，应在作者与制片人的合同中加入双方共同认可的人工智能条款，使得作品的利用通过合法授权进行，并以此推动技术在法国和欧洲的有序应用。[102]2025 年，法国电影编剧协会与电影导演协会的共同创作指南中进一步把人工智能放入合作关系，提出电影创作中的人工智能使用应由共同作者讨论并取得一致意见。[103]

在此过程中，值得额外关注的是纪录片领域的理解与规范。相关组织与从业者将职业规范推进到了素材来源与观众信任环节，将使用规范与事实表达相联系。档案制片人联盟在 2024 年的生成式人工智能最佳实践

[100] 韩国广播表演者权利协会政策企划组负责人，2024 年，KoBPRA Webzine 第 89 期；https://webzine.kobpra.or.kr/89/column89-2.html

[101] 韩国电影导演工会（DGK），2026 年 9 月 14 日，https://www.dgk.or.kr/home/bbs/board.php?bo_table=dgkdata&wr_id=62

[102] 法国戏剧作者与作曲家协会（SACD）及电影、视听制片人组织，2024 年 10 月 23 日，https://www.sacd.fr/fr/la-sacd-et-les-representants-des-producteurs-sengagent-sur-le-terrain-de-lintelligence-artificielle

[103] 法国电影编剧协会（SCA）、法国电影导演协会（SRF），2025 年，https://www.scenaristesdecinemaassocies.fr/media/pages/ressources/guide-sca-srf-sur-la-coecriture/guide-des-bonnes-pratiques-entre-realisateur-trice-s-et-scenaristes-sca-srf/2a216ede80-1744029349/guidescasrf_print_pixartprinting.pdf

指南中建议，应由明确的团队成员记录生成式人工智能的使用，标记合成素材，并将记录贯穿开发、剪辑和后期，不仅能减少内部混淆，还能避免原本用于提案或视觉探索的生成材料被误当作真实档案进入成片，更好地对观众信任负责；[104] 与此同时，制作团队还可以通过判断合成处理是否改变事件含义、是否影响人物呈现，提前计划需要向观众作出何种说明。[105]

培训与试验则帮助从业者理解这些规则，并形成实际判断能力。印度编剧协会 2024 年的“人工智能与电影制作的未来”工作坊为会员提供了接触工具、讨论相关用途和优势的机会。[106] 西班牙巴斯克编剧协会把理解技术与维护编剧权利直接联系起来，其课程既包括人工智能与知识产权，也包括面向编剧的工具和方法介绍，帮助从业者了解工具能力，识别不合理使用，判断合作方的要求，并对自己的工作方式作出选择。[107] 意大利相关培训课程安排从规范与监管出发，延伸至管理、开发、前期制作和动画等环节，按产业链岗位开展学习。[108] 法国的视效培训项目将工具实践与专业质量结合，强调艺术一致性、图像质量与交付标准。[109]

这些行动表明，行业原则、公开声明和职业指南最终应将专业共享的原则转化为程序性、制度性的文件，在事先沟通、具体授权、共同作者协商、素材记录和最终审核等具体环节中，为不同岗位建立可以共同理解的要求。这样也能推动技术使用的伦理与权利问题能够更早进入制作，减少在项目完成后才发现无法交付、难以授权或损害信任的情况。与此同时，积极地开展行业性的集体培训，在提升创作者技术适应与使用能力的同时，也有助于从业者与创作者更好地理解行业制度、遵守行业规则与保障自己的权益。

3. 地方性差异与具体岗位影响判断与行动

共同原则并未消除各地回应的差异。不同国家受到影响的重点产业、专业人才培养

[104] 档案制片人联盟（Archival Producers Alliance，APA），2024 年 9 月，https://www.archivalproducersalliance.com/genai-guidelines

[105] Stanley Nelson、Marcia Smith，https://www.archivalproducersalliance.com/genai-guidelines

[106] 印度编剧协会（Screenwriters Association，SWA），2024 年，https://cms.swaindia.org/storage/uploads/AGM%20Report%202024.pdf

[107] 巴斯克编剧协会（GIDOI），2024 年 6 月 21 日，https://gidoi.com/es/actualidad/ciclo-inteligencia-artificial-para-guionistas/

[108] 意大利全国电影、视听及数字产业协会（ANICA）／ Anica Academy ETS，2026 年 6 月 12 日，https://www.anica.it/news/anica-academy-ets-percorsi-formativi-sullintelligenza-artificiale-per-il-cinema-e-laudiovisivo

[109] 法国影像与声音技术委员会（CST）、乔治·梅里爱学校，2026 年 3 月 18 日，https://formation.cst.fr/formation-ia-vfx-melies/

方式和权利保障机制并不相同，因此行业关注的保护对象和采取的行动也各有侧重。相较于把国家简单划分为“支持”或“反对”，比较其优先保护什么、通过何种机制保护，更能解释这些差异，并从中总结出更符合实际情况与适宜推进的经验。

联合国教科文组织于 2023 年组织影视行业人工智能讨论，将文化多样性同创作机会、透明性、知识产权以及合理报酬共同列入议程。[110] 语言与地方经验在实际地影响着行业对技术的判断与应用。西班牙视听制作权利管理机构关于“口音、语言和视角的多样性”的强调揭示了地方语言特色和统一生成结果之间的张力。[111] 人工智能译制可以扩大作品跨语言传播的机会，但口音、语气和表达习惯也可能承载人物身份与文化经验，在使用技术的同时关注文化多样性要素的保存。

具体岗位对于态度和行动的影响典型地体现在动画制作领域。日本动画协会认为，生成式人工智能可能减少创作者工作和在岗培训机会。对于动画制作而言，行业往往依靠项目中的基础任务训练和培养新人，当这些任务减少，即使在短期内提高了产出，也可能在长时间内面临人才接续困难的问题。[112] 法国动画领域则更加强调关键岗位与作品多样性之间的关系，其相关组织的联合声明主张，每部动画作品的关键岗位都应有人类作者，并将此举与动画文化的丰富性与多样性联系起来。[113]

总体来看，全球电影业对于人工智能技术的冲击与应对是一个持续协商的过程，在此过程中既有全球性的共识，积极考虑和面对来自国别、文化和岗位的差异，更有助于技术应用与文化多样性的保存同步推进。

对于电影业在生成式人工智能应用方面的实际成效，受访者同时关注权利保障、作品表现和生产效率（图 11），体现了从业人员对技术应用后的利益安排，以及电影创作品质与效率的关注。需要意识到的是，生成式人工智能在电影业发展的成效仍需结合具体创作和劳动条件考察。

[110] 联合国教科文组织（UNESCO），2023 年 10 月 19 日，https://articles.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2023/10/Programme_AI%20film_19oct.pdf

[111] 西班牙视听作者权利管理机构（DAMA）/ RECREAS 编剧网络，https://damautor.es/recreas/

[112] 日本动画协会（AJA），2024 年，https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/94011401_10.pdf

[113] ARP、SRF、SCA、SACD、法国编剧公会等组织，2025 年 9 月 23 日，https://www.la-srf.fr/fr/pdf/news/460

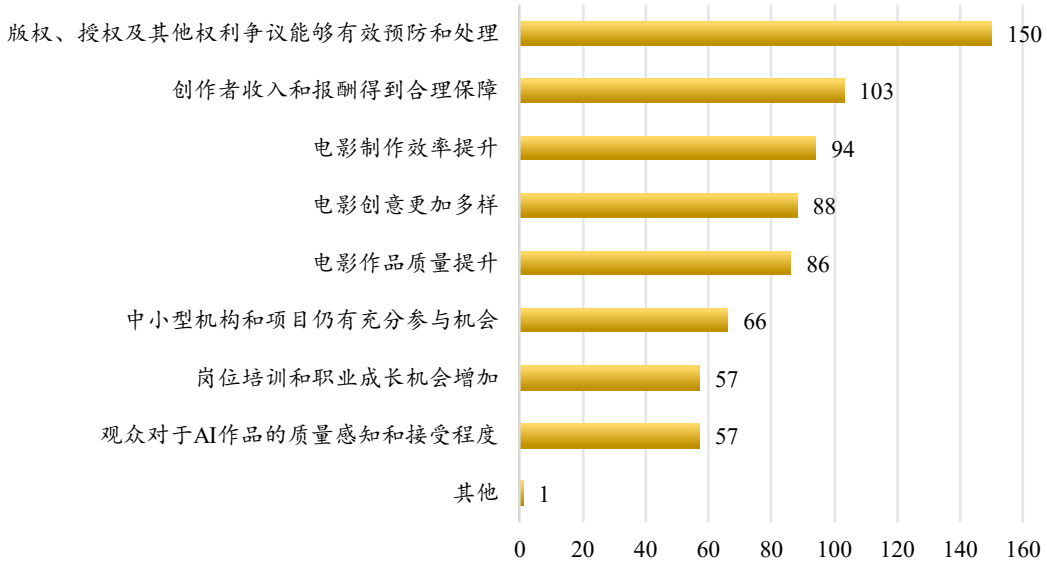


图 11 电影业生成式人工智能发展水平评价指标（N=249）

06

AIGC 时代中国电影业的高质量发展展望

06 AIGC 时代中国电影业的高质量发展展望

近年来，生成式人工智能技术的迅速发展激发了中国电影业的创新创造活力，推动了中国电影业在技术水平、产业格局等多方面的新变化与新现象。放眼中国电影业，不同片种、不同团队和不同制作任务对于生成式人工智能的需求各有侧重，技术发展水平与应用深度不尽相同，本章将从制度生态、企业建设、生产环节和市场反馈等方面出发，对 AIGC 时代中国电影业的发展现状进行观察并对未来路径进行展望。

1.AIGC 时代中国电影业的现状与基本特征

随着生成式人工智能技术应用持续拓展，中国电影业已从单项制作工具的使用，日益迈向人工智能生成内容赋能的系统化生产组织与产业经营。人工智能已覆盖创意、拍摄、后期、宣发和运营，创作主体持续扩展，商业模式与治理机制同步演进。[114]

1．政策支持与行业治理构筑高质量发展基础

面对生成式人工智能技术的崛起，中国电影业正在国家政策支持、现行制度适用与行业规范建设中，逐渐形成支持技术创新与应用的产业环境。从国家层面的“人工智能+”行动，到电影领域的技术研发与使用、相应人才培养，相关部署为电影与科技深度融合提供了方向，围绕内容安全、版权保护与从业者权益的治理也正在向具体的执行落地稳步推进。

[114] 北京影视艺术研究基地、国家电影智库，2026 年 4 月，《中国 AI 影视发展报告（2025–2026）》，https://www.stdaily.com/web/gdxw/2026-04/20/content_505116.html

一是国家政策明确支持人工智能赋能文化生产与电影发展。“十五五”规划提出全面实施“人工智能 +”行动，推动人工智能与文化建设等领域相结合，并对文化和科技融合、文化建设数智化转型作出部署。2025 年 8 月，《国务院关于深入实施“人工智能 +”行动的意见》进一步提出，发挥人工智能在文化生产、传播与交流中的作用，支持辅助创作具有中华文化元素的内容，为文化产业应用新技术提供了政策支持。具体到电影行业，2025 年《国家电影局关于深入学习贯彻习近平总书记给田华等 8 位电影艺术家重要回信精神的通知》中明确提出做好人工智能等前沿技术的系统规划，推动新技术融入电影创作生产传播消费全流程，同时部署产学研协同创新、电影工业流程完善、技术标准制定和国家电影数字资产平台建设。以上这些具有引领性的政策文件将数智技术同电影产业的高质量发展建设联系起来，为企业研发、专业协作和基础设施建设指明了方向。

二是持续推动人工智能服务管理规则与电影管理制度协同完善，推进生成式人工智能在电影业的规范化发展。2023 年公布的《生成式人工智能服务管理暂行办法》针对向境内公众提供的生成式人工智能服务，对训练数据合法来源、知识产权保护、个人信息保护及违法内容处置等作出规定，为电影机构使用相关服务提供合规依据，既明确促进技术创新与依法治理相结合，也专门提出鼓励各行业、各领域的创新应用，并对应用场景优化和生态建设提供支持。2025 年 9 月施行的《人工智能生成合成内容标识办法》，对相关服务提供者设置显式、隐式标识及传播平台核验提示等义务作出规定，同时要求用户通过网络传播服务发布生成合成内容时主动声明并使用标识功能。这为电影及其宣传内容未来的网络传播活动进行 AIGC 披露提供了重要依据。清晰的授权规定、数据管理方式与责任划分，有助于电影机构判断并选择适宜的工具，开展长期应用与合作，并将这些训练成果逐步纳入专业生产，提升电影行业新质生产力。

三是行业组织通过协商与服务，帮助从业者从新技术使用意愿转化为实际应用能力。2026 年 4 月，上海电影家协会发布《电影从业者人工智能合规应用与权益保护指南 1.0》，就人工智能工具规范使用、相关法律风险和从业者维权提供参考。同月，中国广播电视社会组织联合会、中国电影家协会、中国电视艺术家协会共同举办影视行业人工智能应用规范和权益保护座谈会，提出通过行业自律公约、应用指南和伦理准则推动搭建全方位、全链条的人工智能应用制度框架。以上实践说明，现有法律法规构成了技术应用的基本约束，而行业指引和协商机制则开始回应具体生产中的新问题。面对电影生产具体需求，行业组织可以积极联合电影企业、技术公司和院校开展知识培训、工具指导、示范交流和项目建设等支持行动，帮助创作者理解技术、展开合作和积累经验。通过技术应用规则、权益保护指南和相关培训活动，进行权责明确、持续协商、知识共享和资源链接，让更多电影工作者加入到技术创新应

用的行列中，并能够合理分享发展成果。

2．企业布局与基础建设强化产业发展支撑

近年来，头部电影企业陆续推进人工智能生成内容产业布局，从单一技术工具的使用向研发组织、专业平台建设跃迁。例如，中影将人工智能研究院、专业系统开发与人才培养相结合，打造了人工智能导演创作平台、人工智能配音译制辅助系统和人工智能审核辅助系统。博纳则围绕“博卡电影云片场”推进 IP 电影开发与制作技术服务，这一智能体工作流已支撑起《三星堆：未来往事》100 分钟长片的完整制作，具体覆盖剧本创作、后期剪辑和视效前置，创作者可以实现掌控局部微表情，调用和编译视听资产，模拟导演调度真实片场效果等一系列操作。光线传媒上线内部人工智能工具应用平台，落地十余个自研工具，服务项目开发、影视宣传和媒介管理，并与七维科技合作定制生成式人工智能工具集，覆盖文字、语音、图像、视频和三维模型生成。这些探索将技术投入纳入企业长期建设，开始形成支持不同项目的专业能力和工作流程。

此外，产业协同进一步向数据、算力等基础设施及资本、人才等支撑条件迈进。上影昊浦智慧产业社区建设了影视行业专属算力池并设立影视科技投资基金。截至 2026 年 6 月，已集聚 50 余家产业链生态伙伴，联合科技企业、高校推进影视数据集平台和多语种语料库建设。中国电影资料馆、抖音和火山引擎通过开展经典香港电影修复，将专业修复经验与生成式视觉模型等技术相结合，拓展了电影机构与科技企业的合作场景。近似的内容生产与技术服务相结合的业务探索还在增加。例如华策依托生成式人工智能应用研究院开展工具研发，并携自研工具 Stage1 进行海外推介，寻求后期制作、字幕翻译和多语言配音合作，探索从作品销售向生产工具与专业服务业务延伸，为影视产业在人工智能时代的创新和长远发展提供了坚实支撑。

3．技术应用与流程融合创新电影生产方式

当前，生成式人工智能技术主要应用在电影生产中的三个方面。一是作为生成工具融入现有的制片流程；二是以生成技术为主体支撑起全新形态的长片生产创作；三是利用生成技术对现有影像资料进行修复与利用。尽管生成式人工智能在电影生产创作不同环节中的技术成熟度和商业化程度不一，但其共同构成了生成式人工智能在电影业探索实践的具体样态。

生成式人工智能在现有制片流程中逐步融入并覆盖从开发筹备到宣发运营的主要环节。在开发筹备阶段，主要包括剧本创作、项目策划评价、分镜设计和动态预演等。例如在 2024 年西影集团的“汉语电影内容人工智能辅助创作平台”（“影谱”）正式发布，实现了电影学人工智能知识引擎、剧本辅助创作软件平台、汉语电影专属大语言模型的创新。2026 年，中国电视剧制作中心与西影集团共同启动“剧集剧本 AI 辅助评估系

统联合研发与推广合作计划”，标志着“影谱”正式向剧集剧本人工智能辅助评估场景拓展，开启“电影 AI+ 剧集剧本”的联合研发与推广。

在拍摄与后期阶段，人工智能生成素材与实拍画面、传统 CG 配合使用，形成了面向具体任务的混合制作流程。例如电影《安国夫人》用生成技术制作雪山发兵、黄天荡围困金军等虚拟场景，《只此青绿》通过人工智能制作诗意场景等，在一定程度上降低了电影制作成本。此外，生成式人工智能在宣发物料、译制和版权运营等业务方面同样能够发挥作用。需要清楚地看到，尽管生成式人工智能对电影生产能够提供便利，但在专业画面所需的色域、编码和分辨率方面；在重复生成和人工筛选素材的时间成本等方面仍有提升空间。对于现有影像资料的修复和再利用，同样是生成式人工智能技术投入实践的重要场域。自 2023 年中国电影资料馆、抖音和火山引擎启动经典香港电影修复计划以来，项目已通过人工智能修复、“AI+ 人工”修复等方式完成 100 部 20 世纪 70 至 90 年代经典香港电影的 4K 修复。

4．创作热情与市场反馈开始形成闭环

放眼中国当下的电影创作实践，生成式人工智能的探索和应用已通过作品征集、联合创作和影片制作和上映展现出蓬勃生机与发展潜力。同时，生成式人工智能赋能下的电影产品如何从创作端走向获得观众认可，从制作环节的提质增效走向项目经营回报，仍然需要更多的实践经验与市场反馈。特别是对于院线电影而言，以生成式人工智能为代表的数智技术带来的新的表达可能能否真正化作观众的购票选择和持续的经济效益，是中国电影业在人工智能时代需要进一步观察的问题。

2026 年 2 月，中国首部动画生成式人工智能电影《团圆令》上映，说明当前电影业已完成了从创意到成片的全流程人工智能工业化实践探索。国内首部获得国家电影局公映许可证的人工智能院线电影《三星堆：未来往事》已于 2026 年 10 月上映。这部作品由博纳 AIGMS 团队依托“博卡电影云片场”完成全链路人工智能辅助创作，一方面为三星堆的文化 IP 创新了科幻表达，另一方面将人工智能影视创作推向市场，成为人工智能时代电影产业形态创新的尝试。近年来，越来越多的电影节展开始为生成式人工智能创作提供展示交流的机会。2024 年，北京国际电影节 AIGC 电影短片单元收到全球 430 部作品，而到 2025 年，AIGC 电影单元共收到来自全球 33 个国家和地区的 1502 部参赛作品。2026 年上海国际电影节设立“AI 片场”，吸引来自 7 个国家和地区的近 500 名创作者报名，最终有 4 支团队开展影视创作者与人工智能创作者的联合制作。

在市场经营方面，爱奇艺、长信传媒出品的《灵魂摆渡》“浮生梦”系列生成式人工智能网络故事片已通过平台分账取得收入，反映出了生成式人工智能电影的商业化探索已经日益落地。根据博纳 2026 年 8 月披露的 2026 年半年度报告，博纳 2026 年

上半年人工智能影视剧业务收入 193.23 万元，占公司营收 0.42%，公司同时提示相关业务仍处于发展早期，技术路径、商业模式和市场接受度尚需验证。以上数据反映出，目前生成式人工智能电影市场在供给端潜力和消费端反馈之间、在不同作品与电影企业之间存在着一定的发展鸿沟，创作端的活力能否形成稳定的市场供给和经营回报还需要更多作品的持续检验。

2.AIGC 时代中国电影业高质量发展的生动图景

面向未来，人工智能在电影业具有丰富的应用场景。多元创作团队能够在更具人文性与艺术性的技术赋能下，让更多好故事拥有创作和传播的机会；专业制片体系能够在生成式人工智能助力下有效组织实拍、动画、传统特效与生成内容相融合，推动数字资产的规范积累与持续复用；优质内容能够更好地满足人民群众的精神文化需求并获得合理回报，持续推动人才培养与原创能力提升。同时，经典作品修复、国际内容合作与市场经营持续拓展，共同构成中国电影高质量发展的生动图景。

1．坚持精品创作导向，推动技术成果赋能内容创新

习近平总书记指出，创新是文艺的生命，必须把创作生产优秀作品作为文艺工作的中心环节，推出更多思想精深、艺术精湛、制作精良的优秀作品，实现从“高原”向“高峰”迈进。人工智能时代为当代中国电影的生产带来了降低成本和拓展表达空间的可能，也为加强原创和优质内容开发提供了新的条件。以生成式人工智能技术为电影产业高质量发展做好乘法，首先要在电影内容表达上下足功夫。政策扶持与企业发展应更加注重原创开发能力，完善适应新技术应用的项目评价方式，结合成片质量、创作创新、生产效率和观众反馈，总结不同类型项目的有效经验，让效率提升真正为内容创新创造空间。

具体而言，政府及行业组织应完善原创孵化与项目扶持机制，引导技术服务于剧本打磨、题材开拓与艺术表达。搭建公共技术服务和版权合规平台，开展应用培训与示范案例推广，降低中小创作团队的使用门槛。制片机构应在剧本开发、采风调研和人才培养加大投入，引导创作者扎根中国大地，汲取文化滋养，在深入人民群众生活的实践基础上，寻找并回应更多具有地方经验、反映大众生活以及新时代观众关心的现实问题。同时，激发创作活力与想象力，突破现有创作路径，探索神话、历史和科幻等题材在生成式人工智能技术语境下的新型视听表达。

项目开发环节，需要加强电影创作方案、技术验证与投资决策的连接与贯通，形成多阶段技术论证与多元评价的项目推进机制，为新技术、新题材与新的视听美学风格开放进入产业的渠道。此外，充分利用电影节展积累创作力量，强化内容表达与项目开发、专业引领与发行洽谈的衔接，完善从创意孵化到作品呈现的项目链条。文化表达层面，推动文化资源开发从符号调用迈向表达方法

创新，探索中华优秀传统文化在生成式人工智能技术中的多模态与多样化表达，以原创需求促进技术试验，持续丰富、共同构成具有中国特色的影像题材与风格形态。

2．健全专业制片体系，凝聚项目经验提升工业水平

提升电影工业水平是人工智能时代中国电影业高质量发展的重要支撑。未来应通过创作、技术与管理体系的有效协同，增强中国电影业复杂创作的组织能力和优质作品的稳定供给能力。具体而言，制片机构需要加强对项目方案、技术资源和创作团队的协同管理，形成主创引领、制片统筹、技术团队保障的工作机制，让艺术判断、技术选择和资源配置稳定贯穿项目全过程。同时，根据不同片种、制作体量和美学追求，合理地组织实拍、动画、传统特效与人工智能生成制作，使不同技术各展所长、各专业部门协同配合。相应地，电影工业的流程规范与评价体系随之更新，将技术应用纳入电影作品的生产要求，以成片质量、交付稳定性和总体成本评估技术应用成效，减少因生产机制不畅、反复修改和责任不明确造成的损耗。通过制片体系的调整与专业规范的完善，将局部环节的效率提升转化为整体生产能力的改善。

电影工业水平的提升，需要以健全专业的制片体系为基础，实现从单个项目到长期建设发展的经验积累与制度优化。随着一系列头部企业在生成式人工智能与电影生产的研发组织、专业工具和数据资产等众多方面展开布局，未来电影企业应将共性技术研发、创作团队和基础设施纳入长期建设规划，建立跨项目的技术服务与经验积累机制，通过持续使用和共同维护分担研发成本、减少重复试错。当前，生成式人工智能推动电影生产处于探索和经验积累阶段，制片机构和创作主体亟待对项目中形成的专业知识、成熟制作方法和法律允许范围内可复用的数字资产进行系统积累，使技术投入在完成项目作品的同时为未来生产打下基础。因此，具备技术条件和生产基础的企业可以探索建设综合制作平台，鼓励中小企业在专业环节形成优势，通过市场化服务连接不同项目，拓展专业能力的应用空间。此外，还可以推动电影生产机构与模型企业乃至生成式人工智能技术服务商建立持续合作关系，将真实制作需求反馈到工具研发和产品改进中，形成以需求促进研发，用项目检验技术，让专业服务支撑生产的协作机制。通过企业内部的经验与技术积累，企业之间和产业之间的专业分工发展成熟，不同规模的创作团队都能够获得适宜、可靠的制作支持，最终增强中国电影工业持续供给优质作品的能力。

3．完善权益保障机制，促进专业人才与产业共成长

生成式人工智能为电影工作者拓展专业技能、创新创作表达和开发数字资产提供了新的机会。推动技术应用的同时，也需推动适应新生产方式的合作方式与权益保障机制，健全权益保障机制，是稳定创作者发展预期、推动电影企业持续创新的基础。生成

式人工智能拓展了电影作品素材和技术成果的使用范围，也对授权合作、利益分配与劳动保障提出了新的要求。面对生成式人工智能融入电影产业而出现的劳动分工与职业机会的变化，应当根据实际贡献明确报酬和署名安排，让新的劳动投入在项目执行和职业评价中得到合理认可，传统影视工种也应当在产业发展进步的过程中完成技术迭代与经验迁移。电影企业应在技术投入和流程调整中同步安排岗位培训与项目带教，行业组织、院校和相关机构提供支持，合理分担转型成本。推动技术应用，需要让内容贡献者和专业劳动者合理分享发展收益，增强各方创新创作的能动性。政府部门、行业组织应推动电影机构、技术企业与从业者开展协商和机制构建，围绕作品素材用于模型训练、数字形象与声音使用、生成成果后续开发等重点问题，逐步完善授权合作与权益保护机制，通过行业指引和示范合同等方式将保护原则落实到项目合作之中。

与此同时，人才建设应与技术进步同步推进。电影专业人员需要掌握新工具，技术人员也需要理解电影艺术与生产规律，而具体项目中的共同实践，有助于培养连接艺术表达与技术应用的专业人才。面对一些基础工序的工作方式的变化，应建立与新生产流程相适应的实践岗位和锻炼机制，为从业者参与完整制作过程、积累审美判断与专业经验提供空间。面向不同职业阶段，继续教育、岗位转换和职业发展支持应逐步完善，使已有专业经验在技术更新中延续并发挥价值。培训与职业评价应当以作品质量和实际专业贡献为依据，将工具运用与电影专业能力深化相结合，使人才成长支撑产业创新，也为专业劳动提供合理回报。

4．优化市场经营体系，拓展优质作品持续回报空间

生成式人工智能的发展推动了内容供给的迅速增加，而在电影生产与消费之间，市场经营体系需要把优质作品和有效需求更紧密地连接起来。电影企业应加强项目开发与发行经营的协同，在项目初期统筹制作规模、受众定位和市场空间，为题材探索和艺术创新创造条件。面对人工智能时代多元化的视听内容供给，市场应进一步推广完善分线发行与多层次放映体系，让更多不同体量、题材和美学风格的电影作品进入市场，拓宽中小成本和特色题材影片接触观众、接受市场检验的渠道。平台和发行机构应加强优质内容的发现和观众培育，推动专业推介、市场传播与口碑积累形成合力。在电影宣发环节，相关企业可以运用生成式人工智能实现宣发内容制作和传播效果评价，包括预告片智能剪辑、海报设计以及投放策略优化，提高作品推广对受众的精准适配。

优质电影作品的持续回报，则需要加强以作品版权为基础的长期经营。具体而言，电影企业应统筹好后续传播、版权授权和衍生开发，使优质作品在首轮放映之后，能够面向不同观众和市场继续实现价值。生成式人工智能为多语种译配和衍生内容开发提供了新的技术支持，相关应用应与专业发行、授权经营和渠道建设相结合，拓展作品的后

续收益来源。对于具有持续开发价值的作品，可以围绕其故事、人物和艺术特色，根据受众需求和权利条件进行后续开发，逐步积累观众基础和品牌价值。此外，国际发行也应纳入作品的长期经营范围，通过持续合作拓展不同市场的传播与版权回收机会，最终将片库与 IP 资源的积累转化为实际经营能力，以作品的持续回报支持更加多元化和高品质的原创开发。

结语

电影是现代科技的产物，技术革新一直是电影产业和电影艺术的发动机。二十一世纪以来，全球电影业已经先后经历了数字转型和流媒体的两轮影响，当前正处于人工智能全面融入的新阶段。世界各国的从业者将人工智能技术应用于电影生产的不同阶段和不同岗位，探索其对产业和艺术的影响，尝试建立适应新技术特征和创作流程的规范与框架。面向未来，中国电影业亦能通过积极把握生成式人工智能带来的发展机遇，在技术应用与项目实践中探索新的创作方法、生产方式和发展空间。我们有理由相信，人工智能技术能够为电影艺术赋予更加多样的形态风格，为电影行业提供新的动能和成长契机，电影人的审美判断、艺术表达与生命经验，也会推动技术工具和应用的不断改进，一同为电影观众提供更高质量的文化产品。站在“十五五”开局之年的时代潮头，生成式人工智能技术赋能中国电影高质量发展应以优化产品供给和促进人的自由全面发展为核心，推动技术进步与创作创新，促进科技与电影双向赋能，持续丰富中国电影的内容供给与艺术表达，推动产业向新向善发展。

附录

主要行业组织文件与研究报告观点摘编

附录：主要行业组织文件与研究报告观点摘编

本报告的附录部分选取十篇全球电影业行业协会代表性文件进行观点摘编，涵盖行业组织的协议、声明、指南和调查等，以及麦肯锡人工智能影视行业收益报告，呈现相关机构对人工智能的主要判断与行动建议。

1. 英国：《影视行业中的人工智能：观点与前进路径》

（*AI in the Screen Sector: Perspectives and Paths Forward*）

英国电影协会（BFI），CoSTAR 前瞻实验室，作者 Angus Finney、Brian Tarran 和 Rishi Coupland

发布时间：2025 年 6 月 9 日

摘要：

报告由英国电影协会与 CoSTAR 前瞻实验室合作推出，综合既有研究、行业调查与专家访谈，考察生成式人工智能在电影、电视和游戏领域的应用，并提出面向未来三年的行动路线。报告认为，人工智能能够支持剧本开发、前期规划、制作、后期及发行等环节，提升创作效率，降低部分制作门槛，使更多创作者有机会以有限资源实现创意。行业应主动把握增长机会，结合英国的创意与技术优势，通过协作建设持续应用所需的条件。

报告将九项建议归入协作框架、定向支持和增长三个方向，具体包括：发展人工智能训练的知识产权许可市场；减少人工智能应用的碳影响；支持跨学科合作开发符合行业需求的负责

任工具；完善行业情报与知识共享；培养与人工智能互补的职业技能；提高公众对人工智能使用的理解；支持数字内容生产部门适应转型；促进创意科技投资；通过工具、资金与培训支持独立创作者。

报告建议推动行业培养与人工智能互补的技能，强调共同建设采用条件，让创新、权利保护和公共支持相互配合。

2. 美国：《2023 年美国编剧工会电影与电视基本协议备忘录》

（*Memorandum of Agreement for the 2023 WGA Theatrical and Television Basic Agreement*）

美国编剧工会（WGA）与美国电影与电视制片人联盟（AMPTP）

发布时间：2023 年 9 月 25 日

摘要：

协议把生成式人工智能纳入编剧与雇主之间的集体谈判框架，首先明确人工智能不具备协议意义上的编剧身份，其生成文本也不属于协议定义的文学材料。文件指出传统人工智能和生成式人工智能均不是“编剧”或“专业编剧”。协议还区分生成式人工智能与用于计算机影像、视效及运营分析的传统技术，避免把所有数字工具笼统纳入同一使用规则。

具体而言，公司提供此前未发表、未开发利用的生成文本，并要求编剧据此写作时，必须告知其人工智能来源；这些文本不得被用于削减编剧的最低报酬、影响署名认定，或损害其依据协议享有的相关权利资格。公司不得把使用生成式文本工具作为聘用条件，但编剧主动使用时，也须事先取得公司同意，并遵守伦理、隐私、安全和知识产权政策。因此，协议保障的是不被强迫使用的权利。

协议还保留工会与编剧就作品被用于模型训练提出权利主张的空间，并约定应工会要求至少每半年讨论公司使用及拟使用生成式人工智能的情况。它既建立了可以执行的劳动保护，也为技术继续变化留下协商机制。

3. 美国：《数字复制品入门：关于 2023 年影视协议需要了解的事项》

（*Digital Replicas 101: What You Need to Know About the 2023 TV/Theatrical Contracts*）

美国演员工会–美国电视和广播艺人联合会（SAG-AFTRA）

发布时间：2023 年

摘要：

指南面向影视行业的表演者解释 2023 年影视协议中的数字复制品保护协议，将声音或形象通过数字技术形成的复制品与合成表演区分开来，并分别说明基于雇佣关系制作、独立制作

及群众演员复制品的规则。指南的核心是制作和使用过程中的知情同意：表演者应在授权前知道用途，授权应清楚、醒目，不能埋藏在一般合同条款之中。

在授权范围上，文件强调同意应针对具体项目取得，不能以一次授权涵盖所有未来用途。其他项目使用复制品，通常需在使用前重新征求同意，协议同时对多部关联项目等情形设置具体条件。在劳动计酬上，文件明确指出参与制作复制品所花费的时间属于工作时间，复制品使用的报酬按类型及具体用途确定，在符合条件时，还涉及剩余报酬和养老金、健康计划缴费。依据雇佣关系制作的复制品用于原项目时，应按表演者原本需要实际工作的天数估算报酬，群众演员和独立制作的复制品则另有具体规则。

指南将数字复制品的制作、项目使用和后续开发纳入可协商的合同安排，为表演者与制作机构开展数字化合作提供参考。其重要之处，是把"同意与报酬"拆解为提前告知、具体项目授权、工作时间计算及后续利用支付等可操作事项，使表演者能够判断何时需要重新协商，并据此寻求工会支持。

4. 印度：《关于制定〈2024 年国家广播政策〉的意见》

（*Producers Guild of India–Inputs for the Formulation of the National Broadcasting Policy*）

印度制片人公会（Producers Guild of India），提交印度电信管理局（TRAI）的政策咨询意见

发布时间：2024 年 4 月 30 日

摘要：

文件是印度制片人公会回应国家广播政策咨询的正式意见，关注电影、电视与网络视听产业的发展条件。人工智能并非其唯一主题，而是被放在建设先进后期设施、发展动画与视效、改善融资和培养人才的整体政策框架中。公会认为，印度要提高国际竞争力，既需采用新技术，也需解决制作设施不足、资金获取困难及本土知识产权积累等问题。

关于技术用途，意见提出人工智能可以帮助电影工作者完成后期制作任务，并列举剪辑、调色、声音设计，以及结合自然语言处理和计算机视觉生成视频摘要等应用。文件还把虚拟制作、人工智能和机器学习列为动画与视效领域已经开始采用的技术，但没有提供这些用途实际节约多少成本的系统测量。公会同时指出，委托制作中制片人可能为获得资金而转让知识产权，从而影响后续收益和创作自由。

相应建议包括建设现代化摄影棚与后期设施，培养动画、三维图形、计算机科学、游戏开发和视效等跨学科人才，推动企业及专业人员合作，并改善本土机构获取融资、投资和市场的机会。文件还强调知识产权的形成与保留，以支持持续收益和长期发展。其核心思路是将技术采用与设施、人才、融资和知识产权建设共同推进。

5. 日本：《声音行业三团体关于生成式人工智能的主张》

（*生成 AI に関する音声業界三団体の主張*）

日本演员联盟、日本艺能经纪事业者协会、日本声优事业社协议会

发布时间：2024 年 11 月 13 日

摘要：

声明由演员、经纪机构与声优企业三个行业组织联合发布，回应网络上未经许可使用表演者声音制作音频、视频的现象。文件将声音视为表演者的重要职业资源，也把真人表演与作品质量、声优文化和后续人才成长联系起来。

声明提出三项主要要求：不在动画及外国电影等配音中使用生成式人工智能声音；训练与利用有关声音时取得本人许可；明确标示声音属于人工智能生成。声明主张人工智能应始终作为人的辅助增强工具。

文件特别指出，并非要求对新技术进行盲目限制，而是担忧无秩序使用妨碍未来表演者成长，并影响观众对表演的感受。在制度层面，它进一步呼吁建立对作品学习利用取得权利人许可的规则。

6. 韩国：《卢米埃尔宣言：创作者权利应当成为文化强国的制度》

（*뤼미에르 선언, 이제 창작자의 권리가 문화강국의 제도가 되어야 한다*）

韩国电影导演工会（Directors Guild of Korea，DGK）

发布时间：2026 年 9 月 14 日

摘要：

声明以 2026 年卢米埃尔峰会及相关电影、人工智能国际宣言为背景，要求把国际层面的创作者保护原则转化为韩国国内可以运作的制度。工会指出，韩国作品已经面向全球传播，但创作者能否从作品持续利用中获得合理报酬，仍缺乏充分保障；人工智能训练和再利用进一步放大了这一问题。

对于技术本身，工会明确表示“我们并不拒绝技术”。声明认为，人工智能可以扩展创作与创新的可能，但以人为中心不能只停留在承认创作贡献；当作品训练、利用和再利用产生经济价值时，创作者应有实际分享价值的制度渠道。文件据此提出四项诉求：明确导演、编剧等视听作者的地位并建立后续利用报酬权；提高作品利用及收益信息的透明度，完善合同保护；建立跨境权利管理、报酬征收与分配基础；落实同意、报酬、训练数据透明和可追溯性等人工智能治理原则。

它还要求创作者能够查询报酬计算所依赖的利用信息，将职业权益与产业可持续性联系起来，认为合理报酬使创作者能够维持生活、准备下一部作品，从而支持创作不断更新。其特点是把人工智能争议接入既有视听作品权利制度，而非仅要求限制某个工具。

7. 西班牙:《西班牙编剧职业: 视听产业数字化转型背景下的社会职业研究》

（*La profesión de guionista en España: Un estudio socioprofesional en el contexto de la transformación digital de la industria audiovisual*）

马德里卡洛斯三世大学西班牙电影研究所研究团队，依托西班牙视听媒体文学作者协会／编剧工会（ALMA）、视听作者权利管理机构（DAMA）、视听编剧协会论坛（FAGA）与 SGAE 基金会合作开展

发布时间：2025 年 5 月

摘要：

研究由马德里卡洛斯三世大学团队在编剧组织、作者权利管理机构及基金会合作框架下开展，综合采用问卷与访谈分析编剧人口结构、就业渠道、收入、劳动条件和数字化转型，将人工智能议题与平台发展、职业保障一起讨论，因而展示技术进入真实职业环境后引发的具体要求。

在相关量化题目中，514 名参与者评价美国编剧协议中的人工智能保障措施评分（范围为 0 至 5 分，取平均分），重点关注制片公司披露开发或改写材料是否来自人工智能（4.7 分）、不得强迫编剧使用人工智能（4.4 分），以及生成材料不得影响编剧报酬（4.4 分）等问题。

访谈进一步呈现受访者态度：有人认为资料整理、创意启发或初步分析可获得辅助，也有人怀疑工具能否承担完整创作。纪录片编剧尤其强调接触人物、现场判断与调整方案的能力。部分受访者希望主动学习，以免失去职业适应机会。研究由此呈现了使用意愿、能力判断和权益诉求之间的复杂关系，报告也使得不同岗位经验得到保留，而不是用单一的支持率概括整个编剧群体。

8. 意大利：《面向电影与视听行业的人工智能培训课程》

（*Anica Academy ETS: Percorsi formativi sull'Intelligenza Artificiale per il Cinema e l'Audiovisivo*）

Anica Academy ETS；意大利全国电影、视听及数字产业协会（ANICA）

发布时间：2026 年 6 月 12 日

摘要：

该培训课程面向电影与视听行业创意、生产和发行链条中的不同专业人员，计划自 2026 年秋季启动，并在后续年份持续推进。项目将人工智能视为需要通过持续学习加以掌握的新能力，提出帮助从业者“主动管理变革，而非被动承受变革”。其重点是通过分岗位、渐进式培训，将工具知识与专业制作经验相结合。

项目公布了五类课程：人工智能入门，包括法律规范、监管与生产工作流程实验；视听行

业管理中的人工智能；开发与前期制作中的人工智能；视听生产中的人工智能实践；人工智能与动画，包括面向动画的人工智能制作管理。课程采用课堂讲授、实践工作坊与公共交流活动等形式，连接技术理解、项目管理与具体生产任务，为不同岗位提供有针对性的学习路径。

培训同时从法律与监管知识出发，帮助学员理解可开展的用途、著作权与专业责任，使技术学习能够进入实际项目合作。该项目体现了行业组织从讨论技术影响走向建设应用能力的行动方向：通过持续培训和专业交流，支持从业者更新工作方法、发挥已有经验，并参与生产流程的创新。其可借鉴之处，是把电影专业能力与人工智能工具运用共同纳入职业发展，让技术更新成为专业人员主动参与和持续成长的过程。

9. 法国：《SACD 与制片人代表共同推进人工智能使用规范》

（*La SACD et les représentants des producteurs s'engagent sur le terrain de l'intelligence artificielle*）

法国戏剧作者与作曲家协会（SACD）及电影、视听制片人组织

发布时间：2024 年 10 月 23 日

摘要：

该联合公告由作者权利组织与电影、视听制片人代表共同发布，通过在作者与制片人合同中加入生成式人工智能专门条款，支持技术在法国与欧洲创作中的有序应用。公告列出五项可纳入合同的具体安排，使原则性立场能够进入实际项目的协商环节。

第一，不得强迫作者使用生成式人工智能，也不得强迫其基于生成文本或元素工作；第二，作者主动使用时，应取得制片人事先、明确的许可；第三，通过合同使作者知悉并接受制片方在制作、数字化和作品利用工具中使用人工智能，包括外语版本和宣传视觉材料；第四，制片人应向签约的合作制片方、发行方和播出方告知相关条款，但不对这些主体的违约行为当然承担责任；第五，条款覆盖用于作品创作的全部元素。

公告同时强调模型训练中的著作权保护，提出人工智能服务利用相关作品，应与制片方或其受托管理组织，以及管理相应作者权利的 SACD 取得适当协议，使得作品利用通过合法授权进行，由作者和制片人共同建立和遵守规则，为电影创作和作品协商中的人工智能应用提供了可行的合同内容参考。

10. 麦肯锡：《人工智能可能如何影响影视制作及行业未来》

（*What AI Could Mean for Film and TV Production and the Industry's Future*）

麦肯锡公司（McKinsey & Company），作者 Jamie Vickers、Marc Brodherson、Alec Wrubel 和 Cléophée Bernard

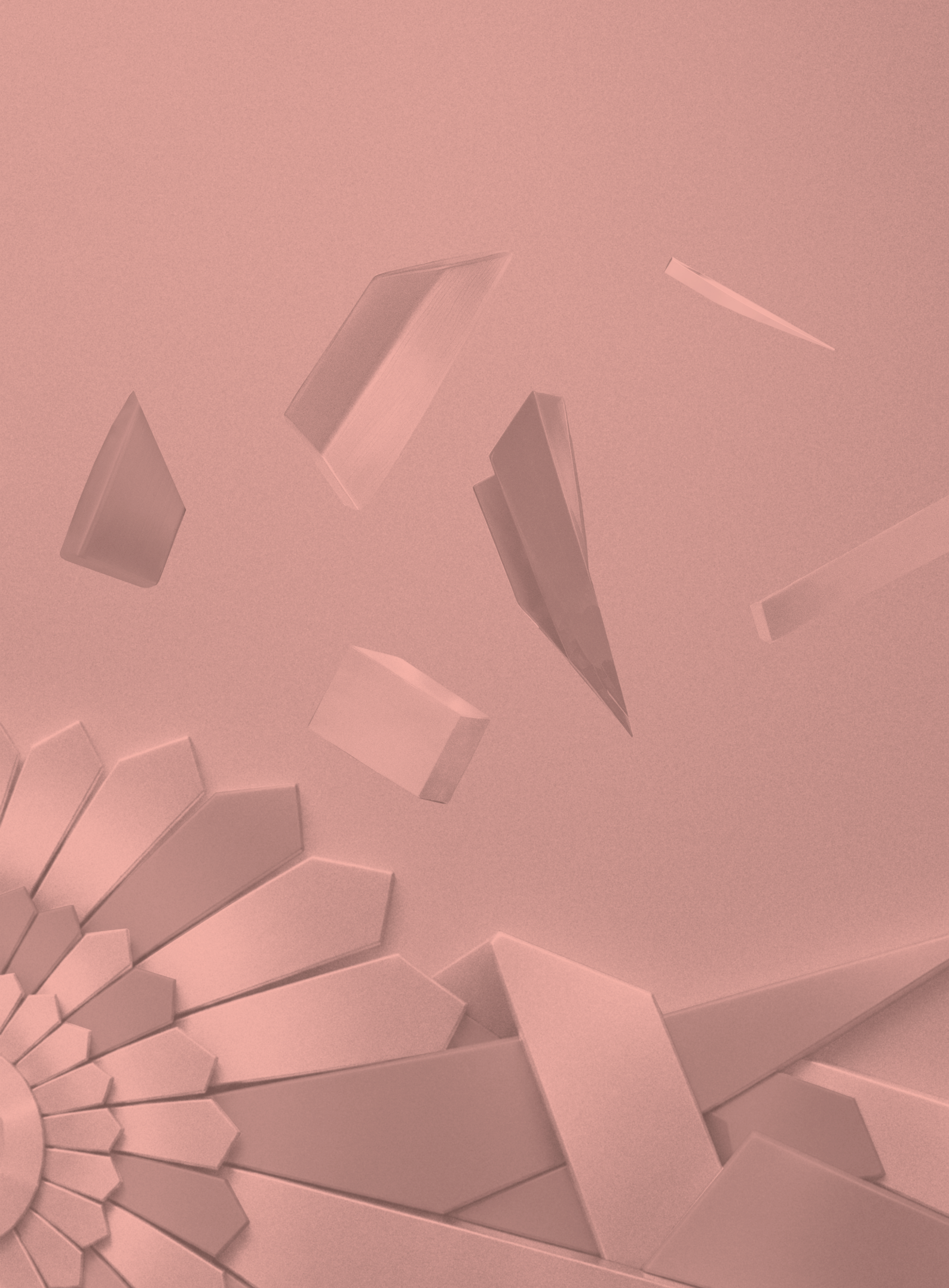
发布时间：2026 年 1 月 23 日

摘要：

报告结合二十余位媒体与技术领域专家访谈、三十余份行业报告、第三方数据、内容支出分析及历史技术变革案例，建立面向 2030 年的情景分析。它主要讨论商业与产业结构影响，并将开发和前期、实拍制作、后期制作分开考察，避免把单个任务的提速直接当作整部影片的降本。

研究认为，早期机会较集中在视觉表达、前期沟通和部分后期流程，但实拍采用仍受工具能力、合同、知识产权和观众接受度约束。报告提出三种可能并存的发展方向：现有制作流程扩大使用人工智能；专业级制作能力向小型机构和创作者开放；出现新的内容形式与发行渠道。这些是附带采用条件的情景，而不是确定会发生的阶段。制作能力普及能否使小型团队受益，还取决于作品质量、知识产权和实际触达观众的渠道。

关于收益分配，报告判断“发行方处于能够获取大部分价值的位置”，因为制作端分散、买方较集中，且预算较透明，效率收益可能通过采购价格传导给发行方。拥有优质知识产权、调整经营方式的制片人也可能分得收益；技术供应商所得则取决于模型差异、竞争和定价能力。报告没有证明创作者报酬会自动同步增加。它还讨论授权训练、数字形象控制、报酬及偏见风险，说明技术效率必须与市场结构一起分析。



中国电影家协会
CHINA FILM ASSOCIATION

鼓浪屿
发布
GULANGYU
RELEASE

