

生成式视频技术视域下影视与游戏行业生产方式的转变研究

蒋淇羽¹, 王淼青²

¹浙江越秀外国语学院网络传播学院, 浙江 绍兴

²浙江越秀外国语学院大学外语部, 浙江 绍兴

收稿日期: 2026年6月11日; 录用日期: 2026年7月9日; 发布日期: 2026年7月16日

摘要

近年来, 生成式人工智能技术正深刻重塑影视与游戏等文化创意行业的生产逻辑。区别于传统数字工具仅完成剪辑、合成等辅助任务, 生成式视频技术已深入参与创意构思、视觉预演、数字资产生成、叙事组织和内容分发, 推动生产方式发生根本性转变。本文从生产方式变革的视角出发, 分析其对影视与游戏行业流程结构、创作主体和产业生态中的多重影响。研究发现, 生成式视频技术促使内容生产从“执行导向”转向“生成导向”, 在影视领域, 体现为数据评估、全程可视化、虚拟制片和多线程协同的加速融合; 在游戏领域, 则表现为与程序化内容生成、实时交互动态叙事系统的深度整合。然而, 这一技术进程同时也伴生着主体性弱化、版权归属模糊、算法规训和虚假影像传播等结构性问题。有鉴于此, 未来应在人机协同框架下, 通过完善人工决策节点、规范数据与版权管理、推行内容标识制度及构建多方协同治理机制, 在提升技术效率的同时维护艺术价值的核心地位。

关键词

生成式视频, AIGC, 影视生产, 游戏行业, AI导演, 人机协同

Research on the Transformation of Production Modes in the Film, Television and Game Industries from the Perspective of Generative Video Technology

Qiyu Jiang¹, Miaqing Wang²

¹School of Network Communication, Zhejiang Yuexiu University, Shaoxing Zhejiang

²Faculty of College English, Zhejiang Yuexiu University, Shaoxing Zhejiang

文章引用: 蒋淇羽, 王淼青. 生成式视频技术视域下影视与游戏行业生产方式的转变研究[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(7): 125-130. DOI: 10.12677/jc.2026.147181

Abstract

In recent years, generative artificial intelligence has been profoundly reshaping the production logic of cultural and creative industries, particularly film, television, and games. Unlike traditional digital tools that mainly perform auxiliary tasks such as editing and compositing, generative video technology has become deeply involved in creative ideation, visual previsualization, digital asset generation, narrative organization, and content distribution, thereby driving a fundamental transformation in production modes. From the perspective of production transformation, this paper examines the multiple impacts of generative video technology on process structures, creative subjects, and industrial ecosystems in the film, television, and game industries. The study finds that generative video technology is shifting content production from an “execution-oriented” model to a “generation-oriented” model. In the film and television industry, this transformation is reflected in the accelerated integration of data-based evaluation, full-process visualization, virtual production, and multi-threaded collaboration; in the game industry, it is manifested in the deep integration of procedural content generation, real-time interaction, and dynamic narrative systems. However, this technological process also gives rise to structural problems, including the weakening of creative subjectivity, ambiguity in copyright ownership, algorithmic discipline, and the dissemination of synthetic or misleading images. Therefore, future development should be grounded in a human-AI collaborative framework. By improving human decision-making mechanisms, standardizing data and copyright management, implementing content labeling systems, and constructing multi-stakeholder governance mechanisms, it is possible to enhance technological efficiency while maintaining the central position of artistic value.

Keywords

Generative Video, AIGC, Film and Television Production, Game Industry, AI Director, Human-AI Collaboration

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

近年来,随着生成式人工智能技术不断发展,影视与游戏等文化创意行业的内容生产方式也开始发生变化。依托大规模预训练模型的生成式视频系统,在文本理解、图像生成以及时序处理等方面取得了长足进步,使影像内容的生产逐渐摆脱对传统人工作业流程的路径依赖,转而呈现出算法参与与人机协同并行的新格局。与此同时,生成式视频技术的应用范围也在不断扩大,其功能已从后期辅助制作逐步延伸至创意构思、方案设计与内容生成等前置环节,对既有生产体系构成系统性影响。

当前,关于 AIGC 的研究,大多聚焦于在创造力、技术伦理以及人机关系等纬度。苏涛、彭兰指出,生成式人工智能推动了知识生产范式的深刻转变,同时也使人机关系和智能治理成为重要议题[1]。Floridi 与 Chiriatti 进一步提出,大模型本身并不具备真正意义上的理解能力,其输出结果更多体现为基于数据统计规律的生成过程[2]。这一观点也为界定生成式技术的能力边界提供了重要的理论参照。王威力关于生成式 AI 时代新闻传播学研教新问题的探讨进一步指出, AIGC 正在改变内容生产、人机关系和智能治

理等研究议题[3]。

在此背景下,生成式视频技术对影视与游戏行业的影响已不限于单纯的效率提升,而是开始触及生产流程重组、创作方式变革以及行业结构调整等结构性层面。基于此,本文将从“生产方式转变”这一角度出发,讨论以下几个问题:生成式视频技术如何重塑影视与游戏行业的生产流程?其对创作主体与创意生成机制产生何种影响?在技术应用不断深化的趋势下,又应如何处理效率提升与艺术价值之间的关系?

2. 生成式视频技术的基本逻辑与“AI 导演”概念

范志忠指出,在人工智能出现之前,电影技术的进步主要表现为辅助人类影像创作不断逼近现实;而人工智能通过深度学习自主生成影像,正在重新定义影像制作中人与技术之间的关系[4]。生成式视频技术的核心逻辑,在于利用深度学习模型对文本、图像和视频等多模态信息进行处理,进而完成从抽象语义到具体影像内容的转换。相较于过去主要依赖人工经验、规则控制和固定流程的制作方式,生成式模型能够通过学习大量数据中的视觉特征、叙事结构和风格规律,在概率生成机制下输出符合语义要求的影像内容。

在此技术逻辑下,内容生产正由传统的“执行导向”向“生成导向”的范式转换。创作者的角色不再局限于具体任务的执行层面,而是进一步转向提示设计、结果筛选、方案修正与意义建构等更高阶的职能。相应地,创作流程也不再完全遵循“构思-拍摄-后期修正”的线性路径,而呈现出“生成-筛选-再生成”的循环特征。由此可见,生成式视频技术的作用并不止于局部环节的效率提升,而是深刻影响了创意形成、方案验证与制作协同的基本机制。

在此背景下,“AI 导演”日益成为讨论生成式技术参与创作时的高频概念。一方面,生成系统能够根据文本提示自动生成镜头方案、画面风格以及初步剪辑内容,在一定程度上承担了传统导演在方案推演与风格设计中的部分职能。另一方面,“AI 导演”本身仍然带有较强的概念化色彩。正如 Floridi 与 Chiriatti 所指出的那样,生成模型并不具备真正的人类意识、主观意图或情感理解能力,其输出结果本质上仍是数据规律下的生成内容[2]。因此,“AI 导演”并不意味着人工智能已经成为独立创作者,而更多是一种对技术参与程度提升的描述性概括。

从行业生产方式的视角来看,这一变化还意味着创作权力结构的深层调整。传统影视创作通常以导演为核心,决策相对集中;而在人机协同模式下,导演、编剧、美术、剪辑、视效人员、技术团队与算法系统之间的联系更加紧密,创作过程逐渐呈现出多主体协同治理的特征。由此,生成式视频技术不仅重塑了创作者与工具之间的关系,也进一步影响影视与游戏行业的生产流程和组织方式。

3. 影视行业:从线性流程到多线程可视化制作

影视行业是生成式视频技术较早介入并产生结构性影响的领域。传统影视制作通常依照前期策划、剧本创作、中期拍摄和后期制作的顺序展开,整体呈现较强的线性流程特征。相关研究也注意到,AIGC 与虚拟制片技术正在推动概念设计、动态预演和制作协同方式发生变化[5]。生成式视频技术介入后,创作者能够在策划、拍摄与后期之间进行视觉测试、方案比较和内容修正,推动制作过程由单向推进转向多轮反馈与动态调整。

从产业规模看,2024 年,我国电影票房 425.02 亿元,故事影片产量 612 部,影片总产量 873 部[6]。在影片产量较大、项目投资风险较高的产业环境下,人工智能与虚拟制作技术正被用于前置化视觉验证流程。《中国影视产业发展报告(2025)》指出,上述技术正在重塑影视产业的制作流程与产业格局[7]。生成式视频技术的产业价值并不仅限于单个镜头或画面的生成,更体现为帮助影视项目提前完成视觉预演、场景验证和风险控制。

在项目策划与风险评估层面, 人工智能推动影视决策由经验判断转向数据辅助。影视项目具有高投入、长周期和高风险等特征, 传统决策较多依赖制片人、导演或平台方的经验。生成式人工智能可通过受众画像、剧本类型、平台反馈和市场表现数据, 对项目开发风险进行辅助研判。与此同时, 苏涛、彭兰指出, 生成式人工智能正在推动内容生产由“经验驱动”转向“数据驱动”[1]。这一变化有助于提高前期判断的理性化程度, 但也可能使点击率、完播率、转化率等指标过度介入创意决策, 进而压缩叙事复杂性 with 审美表达空间。

其次, 在前期创意阶段, 文生图和文生视频模型的出现, 使剧本内容能够更快转化为分镜草图、氛围图或动态样片。与以往主要依赖手绘分镜或三维预演相比, 生成式技术缩短了创意验证时间, 也降低了不同创作部门之间的沟通成本。黄大伟、马里丫菡关于 AIGC 与虚拟制片的研究指出, AIGC 可在概念设计、虚拟场景、3D 资产和动态预演等环节降低数字资产创建成本[5]。

再次, 在中期制作阶段, 生成式技术与虚拟制片体系的结合更加紧密。借助 LED 虚拟影棚、实时引擎和数字资产系统, 部分场景能够在拍摄过程中以数字方式呈现, 并根据现场需求及时调整。虚拟制片原本可以缓解传统拍摄中“现场看不到最终效果”的问题, 而 AIGC 进一步降低了虚拟场景、角色、道具和预演片段的制作门槛。已有研究强调, LED 屏幕和实时渲染使得原本属于后期流程的影像效果得以在拍摄现场实时呈现, 从而推动了“所见即所得”的虚拟制作模式[5]。在国内, 爱奇艺《大梦归离》《云之羽》等国内项目已凸显出虚拟制作在场景搭建、光影调度以及拍摄协同中的实际应用价值; 而华策影视则将 AIGC 应用于出海业务和版权交易环节, 其 C-dramaRights 平台已吸引全球 8000 余家影视机构入驻, 自研 AI 大模型支持多语种翻译与配音[8] [9]。综上, AIGC 和虚拟制片技术正逐步嵌入视觉预演、虚拟拍摄、后期协同及国际传播等核心环节, 并延伸至 AI 微短剧等轻量化内容生产。

由此可见, 生成式视频技术改变的并非某一孤立环节, 而是影视生产的整体协作方式。剧本文字能够提前转化为影像, 意味着美术、剪辑、特效等原本偏后期的工种更早介入; 虚拟制片能够在现场呈现背景和光影, 也使导演、演员与摄影部门拥有更清晰的判断依据。范志忠称这种变化为“全程可视化与多线程制作”[4]。

不过, 生成式视频技术仍不能替代人工创作。当前模型在复杂叙事理解、镜头连续性、人物动作一致性和细节控制等方面仍存在不足, 生成结果仍需导演、摄影、美术、剪辑和视效人员进一步筛选与修正。因此, 其作用主要体现为辅助创意生成与优化制作流程, 而非取消影视生产中的人工判断与审美决策。

4. 游戏行业：从程序化开发到动态生成

与影视行业相比, 游戏行业与生成式技术之间展现出更强的结构适配性。游戏本身由规则系统、数字资产、任务脚本和交互机制共同构成, 同时, 程序化内容生成也长期应用于游戏开发过程之中。因此, 生成式视频技术并非对既有的游戏行业生产逻辑的完全替代, 而是在已有的程序化开发、实时渲染和交互叙事能力的基础上, 进一步扩展内容生成的功能。

在游戏研发环节, 生成式技术首先作用于美术资产与场景制作。角色原画、场景概念图、道具造型、贴图材质、动作参考等内容均可借助 AIGC 工具快速生成初稿, 随后由美术和技术团队进行二次加工。据统计, 2024 年国内游戏市场实际销售收入达 3257.83 亿元, 游戏用户规模增至 6.74 亿人, 两项指标均创历史新高[10]。其中, 网易伏羲在《逆水寒手游》等项目中已将 AIGC 应用于智能 NPC、AI 捏脸与角色互动等环节[11]; 三七互娱自研大模型“小七”, 单季度产出 2D 素材逾 50 万张, 提效超 80%, 并产出 3D 资产 300 余个[12]; 腾讯混元游戏视觉生成平台则覆盖多个游戏美术设计、角色多视图生成及动态预演等应用[13]。

在叙事层面, 生成式人工智能为游戏中的动态剧情和个性化交互提供了新的可能。传统游戏叙事大

多依赖预先设定的剧本、任务分支和对白库, 玩家虽然可以选择不同路径, 但故事整体仍被设计者提前限定。生成式技术加入后, 系统可以根据玩家行为、角色状态和环境变化生成局部剧情反馈, 使叙事过程更具实时性和个性化。例如, 三七互娱在部分游戏项目中尝试引入 AIGC, 以探索“千人千面”的非线性剧情体验[12]。

在运营与传播环节, 生成式技术同样重塑了游戏内容的延展方式。游戏角色短片、宣传视频、二次创作素材、社区互动内容以及直播切片等, 均可借助生成式视频工具实现快速生产。这不仅有助于游戏 IP 在多元平台上的持续曝光, 也使玩家从单纯的消费者转变为内容参与者。然而, 陈昌凤、张舒媛的研究提示, 生成式 AI 在传播应用中可能强化视觉化、情绪化内容的生产倾向[14]。这一问题同样可能存在于游戏宣发和玩家社区内容中。

5. 生产方式转变中的问题与规范路径

生成式视频技术在提升影视与游戏生产效率的同时, 也引发了创作主体界定、版权归属判定及责任认定等方面的法律和伦理问题。首先是创作主体的弱化。当模型能够快速生成大量画面、分镜及剧情方案时, 创作者可能过度依赖算法输出, 进而削弱自身在经验判断和审美选择上的主导作用。王威力的讨论表明, AIGC 正在重构内容生产中的主体关系与专业边界[3]。若创意生产长期围绕模型易生成、平台易分发的内容展开, 作品风格可能逐渐趋同。

其次是版权与责任归属问题。生成式视频模型需要依赖大量文本、图像、视频及声音数据进行训练, 训练数据的来源、风格借鉴的形成和生成结果商用均可能引发权利争议。影视与游戏作品中还涉及角色形象、音乐、配音、动作数据和演员肖像等复杂权利, 若缺乏生成记录和授权证明, 后续极易产生版权纠纷。喻国明、李钊的研究指出, AIGC 正在推动版权对象、权利主体和授权机制的再调整, 须在创作过程、数据来源和商业使用之间建立更清晰的权利边界[15]。

再次是算法规训和审美同质化问题。生成式视频技术虽能迅速生产海量内容, 但平台特殊的分发机制导致结果偏向更易获得点击和互动的视频类型。相关研究已经指出, 生成式 AI 在传播应用中存在视觉化和情绪化的模态偏向[14]。如果影视宣传、游戏短片和 AIGC 二次创作都长期受此类逻辑的支配, 创作者会主动迎合算法偏好, 最终导致题材、叙事和视觉风格趋于同质化。

最后是虚假影像和公共信任问题。生成式视频降低了深度伪造内容的制作门槛, 若被滥用于虚假新闻、肖像冒用、恶意营销或误导性宣传, 可能对公共传播秩序造成损害。我国《互联网信息服务深度合成管理规定》已经对深度合成服务的安全责任、内容标识和技术管理提出明确要求[16]; 《生成式人工智能服务管理暂行办法》亦强调, 提供者应依照深度合成管理规定对图片、视频等生成内容进行标识, 并建立相应的安全和投诉机制[17]。这表明, 生成式视频不仅需要从产业效率角度理解, 还应置于公共治理框架内进行审视。

基于以上问题, 生成式视频技术的应用应回到人机协同框架。第一, 在生产流程中设置明确的人工决策节点, 文案、分镜、画面、配音、音乐和最终剪辑均需创作者筛选和校正。第二, 加强数据来源和版权管理, 明确训练素材、参考素材和生成内容的权利边界。第三, 针对不同应用场景制定差异化规范: 影视剧、纪录片、新闻影像等公共传播内容应严格限制虚假影像和误导性叙事; 广告、游戏宣传、实验影像和个人创作可以保留更大空间, 但仍应避免侵犯肖像权、著作权和名誉权。第四, 建立技术开发者、创作者、平台和监管部门共同参与的协同治理机制。

6. 结语

总体来看, 生成式视频技术正在改变影视和游戏行业的生产方式。其影响不仅体现为效率的提升,

更在于推动创作流程从线性推进模式, 转向数据辅助、全程可视化、多线程和循环式生产。在影视行业中, 生成式技术让剧本文字更早转化为视觉方案, 并促使前期开发、拍摄制作和后期处理之间的边界重新界定; 在游戏行业中, 生成式技术则与程序化开发、实时渲染和动态叙事深度结合, 进一步拓展了内容生产与用户互动的可能空间。

但这并不意味着人类创作者就此退场。无论是影视虚拟制片, 还是游戏动态叙事和数字资产生产, 均表明 AI 更像是一种辅助系统。它能够生成素材、提供方案、加快试错过程, 但仍需由人类完成选择、修正和意义赋予。因此, 影视与游戏生产中的人机协同关系, 应以人类创作者的经验、情感和判断为核心。“AI 导演”并非已经实现的独立身份, 而是一种正在形成的人机协作关系。未来, 生成式视频技术的发展应在效率提升与艺术追求之间保持平衡。

参考文献

- [1] 苏涛, 彭兰. 生成式人工智能时代的传播与人类新境遇——2024 年新媒体研究述评[J]. 国际新闻界, 2025, 47(1): 53-70.
- [2] Floridi, L. and Chiriatti, M. (2020) GPT-3: Its Nature, Scope, Limits, and Consequences. *Minds and Machines*, **30**, 681-694. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-1>
- [3] 王威力. 生成式人工智能时代新闻传播学研究及教育新问题及欧洲经验——对话欧洲传播研究与教育学会主席约翰·唐尼教授[J]. 国际新闻界, 2023, 45(12): 152-162.
- [4] 范志忠. 人工智能对影视行业的影响与挑战[J]. 人民论坛, 2025(16): 104-106.
- [5] 黄大伟, 马里丫葭. 成本控制前提下 AIGC 技术应用于影视虚拟制片的案例研究[J]. 中国电影市场, 2025(10): 52-56.
- [6] 国家电影局. 2024 年电影票房超 425 亿元[EB/OL]. 2025-01-02. https://www.chinafilm.gov.cn/xwzx/gzdt/202501/t20250102_879736.html, 2026-06-13.
- [7] 闫虹. 2024 年中国影视科技发展报告[M]//司若, 陈鹏, 陈锐, 宋欣欣, 范韵诗. 中国影视产业发展报告(2025). 北京: 社会科学文献出版社, 2025: 81-92.
- [8] 爱奇艺. 拍摄效率提升超 30%, 爱奇艺虚拟制作的商业化创新实践[EB/OL]. 2023-09-09. <https://pages.iqiyi.com/p/zbs/news20230911.html>, 2026-06-13.
- [9] 新华网. 影视业 AI 应用如何超乎想象? [EB/OL]. 2024-04-01. <https://www.news.cn/tech/20240401/77deae160154d5a92a6d4715c6ec5c4/c.html>, 2026-06-13.
- [10] 中国音像与数字出版协会游戏工委. 2024 年中国游戏产业报告[R]. 北京: 中国音像与数字出版协会游戏工委, 2024.
- [11] 新浪新闻. DeepSeek 入驻全球首款 AI 游戏, 网易伏羲“有灵·易生诸相”助力《逆水寒手游》智能 NPC 联动[EB/OL]. 2025-02-19. <https://news.sina.cn/sx/2025-02-19/detail-inekzcyh5677726.d.html>, 2026-06-13.
- [12] 新华网. 三七互娱: 以 AI 赋能全链路解锁游戏产业新价值与社会新可能[EB/OL]. 2026-05-09. <https://www.xinhuanet.com/fortune/20260509/83ca3233b88840f3820483316f2688e7/c.html>, 2026-06-13.
- [13] 腾讯混元. 腾讯混元游戏视觉生成平台[EB/OL]. <https://hunyuan.tencent.com/game/home>, 2026-06-13.
- [14] 陈昌凤, 张舒媛. 视觉优势? 生成式人工智能应用于传播的模式偏向问题[J]. 新闻与写作, 2024(10): 5-14.
- [15] 喻国明, 李钊. 生成式 AI 浪潮下版权生态的态与势——试论“微版权”范式的转型迭代[J]. 当代传播, 2023(5): 53-57.
- [16] 国家互联网信息办公室, 工业和信息化部, 公安部. 互联网信息服务深度合成管理规定[EB/OL]. 2022-12-11. https://www.cac.gov.cn/2022-12/11/c_1672221949354811.htm, 2026-06-22.
- [17] 国家互联网信息办公室, 国家发展和改革委员会, 教育部, 科学技术部, 工业和信息化部, 公安部, 国家广播电视总局. 生成式人工智能服务管理暂行办法[EB/OL]. 2023-07-13. https://www.cac.gov.cn/2023-07/13/c_1690898327029107.htm, 2026-06-22.