

# 从制片人到算法控制者：AI 电影制作模式转向下的著作权重构

赵璐<sup>1</sup>，邱禹明<sup>2\*</sup>

(<sup>1</sup> 深圳职业技术大学 数字传媒学院, 广东 深圳 518055; <sup>2</sup> 华南农业大学 珠江学院, 广东 广州 510000)

**摘要：**随着生成式人工智能技术在视频创作领域的应用，影像创作正经历着一场从“制作”到“生成”的范式革命。通过对包括 Runway、Midjourney、Sora 等在内的文生图软件、SunoAI 音乐生成软件，提示词优化 ChatGPT 等 AI 软件的应用而创作的《The Colorless Man》（《无色人》）、《Kira》（《克隆人》）等生成式影像正在模糊创作者与工具的边界。本文以著作权侵权案件审理中对视频所属客体的认定为切入点，通过比较“制片人中心”与 AI 技术参与下的“算法控制者中心”的确权及利益分配模式的异同，进而揭示著作权归属困境。面对深度重塑的影像投资模式、人才结构（如提示词工程师的崛起）、行业合同乃至美学风格，著作权侵权的判定亟需构建一种能够评估和认证人机协同中“贡献度”的新框架，以回应从“制片人中心”向“算法控制者中心”的产权模式嬗变。

**关键词：**AI；生成式人工智能；著作权；制片人中心制；

**DOI：**<https://doi.org/10.71411/yishu.2025.v1i1.1089>

## Copyright Reconstruction in the artificial intelligence revolution: Transforming the film industry from Producer to Algorithmic Controller

Zhao Lu<sup>1</sup>, Qiu Yuming<sup>2\*</sup>

(<sup>1</sup> Shenzhen Polytechnic University, Department of Digital Media, Shenzhen, Guangdong, 518055, China; <sup>2</sup> South China Agricultural University, Pearl River College, Guangzhou, Guangdong, 510000, China)

**Abstract:** With the rapid application of generative artificial intelligence technologies in video creation, audiovisual production is undergoing a paradigm shift from "production" to "generation." AI-generated works such as The Colorless Man and Kira (Clone)—created through the integrated use of text-to-image and video tools including Runway, Midjourney, and Sora, music generation platforms such as Suno AI, and prompt-optimization systems like ChatGPT—have blurr-

**基金项目：**本文系教育部人文社会科学研究项目“人工智能生成式电影的著作权保护机制研究”（项目编号：24YJC760182）和深圳职业技术大学质量工程教育教学研究项目“粤港澳大湾区集体记忆建构背景下文创教学改革路径研究”（项目编号：7024310305）阶段性成果

**作者简介：**赵璐（1988-），女，山东菏泽，博士，研究方向：文化产业、影视艺术

邱禹明（1987-），男，广东广州，博士，研究方向：电影伦理学

**通讯作者：**邱禹明，通讯邮箱：365398118@qq.com

ed the traditional boundaries between creator, collaborator, and tool. This shift has given rise to a new form of rights assertion centered on "creative control over production processes" rather than on fixed professional roles. Taking the judicial determination of "the subject matter of video ownership" in copyright infringement cases as its point of departure, this paper compares the conventional "producer-centered" model of authorship with an emerging "algorithmic-controller-centered" model shaped by AI participation, examining their differences in rights allocation and benefit distribution. It further reveals the structural dilemmas surrounding copyright attribution in AI-assisted film making. As AI technologies profoundly reshape investment models, talent structures (such as the rise of prompt engineers), industry contracts, and aesthetic paradigms, existing copyright frameworks face significant challenges. This paper argues that the law must construct a new evaluative framework capable of assessing and certifying degrees of human contribution within human-machine collaboration, in order to respond to the ongoing transformation of copyright regimes from a "producer-centered" model toward a "algorithmic-controller-centered" paradigm.

**Keywords:** AI; Generative artificial intelligence; Copyright; Producer-centered system

## 引言

2025 年, 由分子生物学家哈舍姆·阿尔·盖利 (Hashem AI-Ghaili) 独立制作的短片《Kira》(《克隆人》) 在社交媒体引发广泛关注<sup>[1]</sup>。这部风格化、充满隐喻的短片, 并非诞生于昂贵的摄影棚与庞大的剧组, 而是其创作者在两周时间内, 通过向 ChatGPT、MidJourney、ElevenLabs、SunoAI 等十余种 AI 工具发出数百次指令协同完成, 总成本仅约 600 美元。这部短片与之前创作的《The Colorless Man》(《无色人》) 等作品, 标志着一个新趋势的崛起: 低成本、单人化、基于自然语言与多模态交互的 AI 电影生成, 正使电影制作从一项高度组织化的工业活动, 转变为一种更接近于软件编程或视觉书写的个人创意实践。

这一技术浪潮对电影产业的冲击是全方位的, 包括对著作权侵权案的审理思路的调整。传统著作权法对电影作品 (视听作品) 的权利安排, 建立在一种相对清晰的线性生产逻辑之上: 编剧提供剧本 (文字作品), 导演、摄影、美术等进行创作, 最终由制片者投入资本、组织资源并承担风险, 故而法律通常将电影的整体著作权初始赋予制片者。这一“制片人中心”模式, 是对电影集体创作特性的法律拟制, 其稳定运行依赖于各环节创作贡献与法律角色之间大致的对应关系。

然而, 人工智能生成式的影像作品给著作权的权利归属认定带来了新的挑战。当导演的主要工作从场面调度, 转变为精心构思提示词、选择模型参数、并使用“运动笔刷”和“人脸一致性”等工具调控 AI 输出时; 当剪辑师的素材不再来自摄影机, 而是来自无数次生成迭代中筛选出的“幸运片段”时, 传统著作权框架中“作者”“作品”的边界开始变得模糊。电影真正的“作者”是构思提示词的用户, 是设计算法的开发者, 还是提供训练数据但不可名状的集体? AI 在生成过程中难以预测的“涌现”效果, 是归属于用户的创作意图, 还是应被视为工具自身的“贡献”? 这些疑问, 使得 AI 生成电影的著作权归属陷入前所未有的困境。

## 1 传统的秩序: 电影史视野下的权利生成与“制片人中心”模式

在探讨 AI 带来的颠覆之前, 必须理解现行秩序何以形成。电影著作权的“制片人中心”模式, 并非天然法则, 而是电影产业百年发展与法律互构的历史产物。

### 1.1 好莱坞制片厂制度: 资本组织与权利的集中化

经典好莱坞时期, 电影生产是高度垂直一体化的福特式大工业。制片厂作为资本和资源的绝

对中心，以流水线方式组织编剧、导演、演员、技术人员进行生产。在这一体系下，个体创作者多是受雇的“工匠”，其创造性劳动被视为职务行为。美国版权法中的“雇佣作品”原则在此得到极致体现：制片厂作为雇主，在法律上被视为作品的“作者”并享有全部版权。这一模式的核心逻辑是风险与权利对等：制片者承担巨大的财务与市场风险，故法律将权利打包赋予它，以便其进行统一的融资、发行、维权和二次开发。电影被视为制片厂的“产品”，而非个体艺术家的“作品”。

## 1.2 法律的确权分类：法人作品、职务作品与合作作品

我国《著作权法》的相关规定清晰反映了上述产业逻辑。电影作品的整体著作权归属于制片者，但编剧、导演、摄影、作词、作曲等作者享有署名权，并有权就各自可单独使用的作品（如剧本、乐曲）行使相应的权利<sup>[2]</sup>。这背后是几种关键的法律分类在起作用：法人作品/职务作品：体现了“制片人中心”逻辑。单位为创作提供条件、承担责任，作品体现单位意志，则单位被视为作者。合作作品：体现了集体创作特征。数人共同创作，作品著作权由合作作者共享。但在电影这一超级合作作品中，法律为了简化权利关系，仍优先推定由制片者代表所有合作者集中行使权利。

传统模式的核心特征在于，法律通过相对固定的角色（制片者、编剧、导演等）和清晰的创作成果边界（剧本、成片等），建立了一套可预测的权利分配坐标系。而 AI 生成电影的首要冲击，正是拆解了这些角色，模糊了这些边界。

## 2 流程的解构：AI 电影制作中创造性干预的节点与性质

AI 对传统权力格局的重构逻辑，根植于其运作机制对创作流程的系统性重塑。与线性的前期—拍摄—后期传统流程不同，AI 电影制作是一个非线性、迭代性、高度交互的输入提示词—生成—评估—调整循环。人类的“创造性干预”以全新的形式，镶嵌在以下关键节点：

### 2.1 提示词设计：从“思想”到“元编程”

提示词是用户与 AI 对话的起点，传统上易被归入不受著作权保护的“思想”范畴。但在高阶 AI 电影创作中，提示词设计已演变为一门精密的“元编程”，而编程的代码是可以作为著作权申请的必备材料之一的。在《Kira》中，观众目睹了一个奇异的“复古未来”世界：这里拥有成熟的克隆技术和基因工程，但人物的服饰、建筑风格、交通工具（老爷车）、通讯工具（旧式话筒）乃至整体色调，却弥漫着 20 世纪六七十年代好莱坞电影的质感。爵士乐回荡在具有先进科技的社会中，形成一种和谐而迷人的时空错位感。这种“非科幻的科幻感”，挑战了传统类型片的时空逻辑，也揭示了 AI 生成影像在时空建构上的独特潜力。

创作者通过精密的文本提示词（Text Prompt）来引导 AI，它不仅是描述一个场景（如“末世废墟中的孤独漫步者”），更是对风格、构图、光影、镜头运动、情绪节奏的综合性编码。例如，可灵等工具允许在提示词中指定“电影感画面”“35mm 胶片质感”“希区柯克式变焦”等。这种融合了电影专业知识的、高度具体化和风格化的提示，已超越了抽象“思想”，触及了表达的边缘。法律面临的诘问是：当一段提示词足够具体，以致能稳定地引导 AI 生成出具有独特美学特质的画面序列时，它本身是否构成了一种具有独创性的“表达”？

### 2.2 多模态控制：工具透明化与意图具身化

AI 生成技术的核心突破在于从“随机生成”向“可控创作”的跃迁。以可灵工具链为例，根据其运营负责人曾雨坤在一次采访中的表述得知<sup>[3]</sup>，可灵自 2024 年 6 月发布视频生成模型可灵 1.0 以来，快手在随后的近一年时间里先后更迭了 3 个版本，而更迭的内容“除了迭代基座模

型的训练数据和参数量，最大变化是在交互层引入了一系列便于提升模型生成结果的‘可控性’功能。”“多图参考”和“人脸一致性”意味着用户上传多张风格参考图或同一人物不同角度的照片，AI 据此合成新内容。这相当于用户通过精心挑选的输入素材，为 AI 的创作划定了明确的风格与角色身份边界。此时，用户的贡献不仅是想法，更是提供了构成表达的“原材料”与“约束框架”。而“运动笔刷”则使得用户可以直接在静态图片上绘制元素运动轨迹，AI 据此生成动态视频。这一过程与动画师绘制关键帧路径高度相似，是用户将其动态视觉想象直接“书写”进作品的最有力证据。在这里，AI 更接近于一支智能的、自动补间动画的“笔”。

“首尾帧”“运动笔刷”“人脸一致性”以及“多图参考”等一系列功能，并不是可灵独有，Luma 在 2024 年 6 月在其视频生成模型 Dream Machine 中推出了“首尾帧”功能，同年 7 月生数科技旗下的 Vidu 推出解决人脸一致性问题的“人脸一致性”功能。紧接着，在 2024 年 8 月，Runway 在其更新版本中引入了“运动笔刷”功能，允许用户更精细地控制画面中元素的动态轨迹。而到了 2024 年 9 月，Pika 也不甘落后，推出了“多图参考”功能，这一功能使得用户能够基于多张参考图片生成更具连贯性和细节丰富度的视频内容。这些功能的相继推出，不仅展现了 AI 视频生成领域技术迭代的迅猛速度，也标志着多模态控制正逐步成为行业标配，AI 创作方式从过去依赖随机生成、近似“抽卡赌博”的不可控状态，正式迈向了更加精准、高效的“可控生成”新阶段。

这些工具使得用户的创作意图得以“具身化”和“透明化”。传统电影中，导演的意图通过口头指令传递给摄影师，再由摄影师凭借其技术和艺术判断操作机器实现，中间存在巨大的解释与执行黑箱。而在 AI 流程中，导演（用户）的意图通过参数和交互工具被直接转化为机器的可执行指令，中间环节被极大压缩，人的控制力在形式上增强了，但控制的对象（AI 模型的内在逻辑）却依然是个黑箱。

### 2.3 迭代筛选与后期合成：从“拍摄素材”到“生成素材”

在传统流程中，剪辑师从拍摄好的有限素材中挑选拼接。在 AI 流程中，“素材”本身是近乎无限生成的。创作者需要从 AI 生成的海量、时好时坏的片段中，进行审美判断与筛选，并利用“灵动画布”等工具进行合成、调整与二次生成。这个持续的评估、选择与重组过程，充满了经典的“额头流汗”式的创造性劳动，也最符合著作权法对“独创性”选择与编排的保护原则。一部 AI 短片最终的面貌，很大程度上取决于创作者在这个“数字矿场”中淘金和冶炼的眼光与技巧。

流程重构的核心矛盾在于，一方面，用户的控制节点更多、更直接，似乎更能主张作者身份；另一方面，每一个节点的最终效果，又严重依赖于 AI 模型不可完全预测的“理解”与“发挥”。这构成了“强干预”与“不确定性”并存的奇异图景，使传统的“创作=作者意图的稳定实现”这一等式不再稳固。

## 3 归属的困境：多元场景下的权利主张博弈

基于上述流程分析，当我们将 AI 生成电影置于具体的创作场景时，著作权归属的困境便以更复杂的形态呈现出来。不同的生产组织形式，将激发出不同的权利冲突。

### 3.1 场景一：个人艺术家——用户与开发者的二元博弈

当前的 AI 创作环境中，个人艺术家越来越多地借助多种人工智能工具独立完成短片制作，正如前文所提及的哈舍姆的实际案例。在这一情境中，权利主张的主体主要集中于最终用户与 AI 工具开发者之间，形成了一种典型的二元博弈结构。艺术家通常主张，他们作为整个创作流程的总设计师与全程执行者，其贡献贯穿了从初始提示词的构思、多次参数调整到最终内容的筛

选与合成，这些环节充分体现了其个人的独特审美判断与创造性智力选择，因此，艺术家应被法律明确认定为生成内容的作者并享有相关著作权。

另一方面，作为提供技术支持的 AI 软件开发方，平台可能会基于其预先制定的用户协议主张保留部分权利甚至提出权利共享。其核心逻辑在于：生成内容本质上是依赖于开发者所拥有的、经过巨额资金与资源投入而训练出的专有模型所产生的输出结果，该模型作为核心技术构成了内容生成的根本生产力。更进一步看，存在一种较为激进的法律观点认为，AI 的所谓“创作”行为，实质上是对训练所有数据的复杂数学重构与组合，而训练数据的权利归属在当前法律框架下仍不清晰，这可能导致生成内容自动进入公共领域，或至少使用户所获得的权利处于一种不完全、有限的状态。

从司法判例上来看，北京互联网法院在“AI 文生图第一案”中指出<sup>[4]</sup>，若用户对 AI 生成内容的提示词设计、参数调整、筛选合成等环节存在“实质性智力投入”（如提示词包含风格、构图、情绪等多维度指令），则生成内容可被认定为“作品”，用户享有著作权。法院强调“人类创造性控制”是核心判断标准，而非工具（AI）的技术属性。欧盟 2024 年生效的《人工智能法案》明确将 AI 生成内容分为“人类主导创作”与“AI 自主生成”两类：若人类对 AI 生成过程存在“决定性控制”（如设计提示词、筛选结果），则用户为著作权人；若 AI 自主生成（无人人类实质性干预），则内容进入公有领域，但开发者需对训练数据的合法性负责<sup>[5]</sup>。

从行业实践上来看，MidJourney 2024 年修订用户协议指出，软件放弃“权利共享”条款，明确“用户对其生成的内容享有完整著作权”，但开发者保留“基于用户内容优化模型”的权利（需用户授权）<sup>[6]</sup>。Runway 则在“商业授权模式”（2025）中区分“个人非商用”与“商业使用”：个人用户可免费使用生成内容，商业用户需按“提示词复杂度+生成内容用途”缴纳授权费，体现“创造性投入”与权利对价的关联。

这些案例与制度共同指向一个核心逻辑：AI 生成内容的著作权归属，本质是对“人类创造性控制程度”的法律确认。法院明显突出了对人类参与者“智力投入”的审查与重视。具体而言，如果艺术家能够充分证明其使用的提示词设计具备足够的复杂性与精细度，并且通过多轮迭代调试和控件干预实现了对输出结果的实质性引导，从而使最终生成的成果具有可辨识的个性化表达与独创性，那么将该生成内容认定为著作权法意义上的作品，并将著作权归属于用户的可能性较高。然而，必须指出的是，这一司法观点仍未彻底回应开发者基于模型所有权及用户协议所提出的潜在权利主张，相关法律争议与制度空白仍有待进一步通过立法与司法实践加以明晰。

### 3.2 场景二：小型工作室——人机协作网络中的贡献度衡量

一个 10 人以下的工作室使用可灵协作平台制作 AI 电影，平台整合了文生图、图生视频、音频生成等功能，并支持多人实时编辑与版本管理。此时，创作活动发生在一个人机混合的行动者网络中。

在内部归属问题上，工作室成员甲负责构思世界观和核心提示词，乙擅长使用运动笔刷实现复杂动态，丙负责音频提示和音画合成。他们的贡献形式各异，但都通过同一平台与 AI 交互。他们之间是合作作者关系吗？如果其中一人离职，其使用的提示词模板或生成的特定角色形象，其版权归属如何分割？这挑战了传统合作作品要求贡献“不可分割”的要件。

与此相反，提供可灵软件的平台，不再仅仅是工具提供方，而是创作流程的承载者、组织者甚至共同塑造者。平台通过预设的工作流、模板和协作规则，深度嵌入了创作过程。平台能否基于其组织和促进创作的特殊贡献，主张某种新型的“邻接权”或共享版权？

从法律层面看，传统著作权法对合作作品的认定强调“共同创作意图”与“贡献不可分割性”，但在 AI 协作场景中，这两点均被弱化<sup>[7]</sup>。成员甲的提示词设计、乙的运动笔刷操作、丙的音频合成虽服务于同一作品，但各环节可独立存在并替换（如更换提示词或动态效果），贡献的物理与

逻辑边界变得模糊。例如，甲设计的“赛博朋克城市”提示词可被其他成员或 AI 自动生成工具替代，乙的“飞行器轨迹”运动笔刷操作也可通过预设参数实现，这种“可替代性”挑战了传统合作作品中“贡献不可分割”的认定标准。

平台的作用则进一步复杂化了归属逻辑。可灵平台不仅提供工具，还通过预设 workflow（如分阶段提示词输入、多模态同步生成）、模板库（如预设的镜头运动模板、音效库）和协作规则（如版本管理、权限分配），实质上参与了创作过程的“结构化设计”。这种参与类似于传统电影中制片人的角色——通过组织资源、协调分工推动作品完成，但区别在于，平台的“组织”是通过算法与代码实现的，其贡献更接近于“技术性辅助”而非“创造性表达”。然而，若平台的工作流设计对作品风格或结构产生了决定性影响（如强制使用特定镜头语言模板），则可能被认定为对作品具有“实质性贡献”，从而引发邻接权或共享版权的主张。

实践中，小型工作室的内部协议往往成为关键。若成员在合作前未明确约定权利归属，则可能陷入“谁主张谁举证”的困境：主张作者身份的成员需证明其贡献具有独创性（如提示词设计的独特性、动态效果的创造性），而平台则可能以“技术中立”为由主张仅提供工具服务。部分工作室通过“贡献度量化协议”尝试解决这一问题，例如约定提示词设计占 40% 版权、动态效果占 30%、音频合成占 30%，但这种量化方式缺乏法律强制性，且难以覆盖所有创作场景（如多人迭代修改同一提示词的情况）。

从行业趋势看，部分 AI 协作平台已开始通过用户协议预先设定权利框架。例如，可灵平台在 2025 年更新的协议中明确：用户对“最终生成内容”享有完整著作权，但平台保留“基于用户创作数据优化模型”的权利（需用户授权）；若多人协作，则默认按“提示词设计者、主要动态操作者、音频合成者”的顺序分配版权，除非成员另行约定。这种“默认规则+自由约定”的模式，既尊重了用户的创造性控制，也为平台技术投入提供了合理回报路径，但仍需法律对“贡献度衡量标准”进行进一步细化，以避免司法实践中因标准模糊导致的同案不同判。

### 3.3 场景三：大型制片公司——传统框架与新型雇佣的冲突

大型电影公司委托内部团队或外包团队，使用 AI 生成电影中的特定特效镜头、虚拟角色或概念设计。这看似最接近传统的“雇佣作品”或“委托作品”场景。

然而，在 AI 深度介入的创作流程中，传统雇佣关系下的“作品完成”标准变得模糊。例如，AI 生成的虚拟角色可能基于初始设定不断自我迭代，最终形态与原始设计稿差异显著；特效镜头的实现依赖算法对海量数据的实时处理，人类创作者更多承担“校验者”而非“直接创作者”角色。此时，传统雇佣关系中“雇主享有最终作品版权”的原则，是否应因 AI 的创造性贡献而调整？若 AI 生成的成果被认定为“独立创作”，则可能触发“法人作品”与“职务作品”的边界争议；若仍视为雇佣成果，又需重新定义“创作行为”中人类与 AI 的贡献权重<sup>[8]</sup>。这就是职务作品认定的尴尬：公司员工使用 AI 生成的虚拟角色，该角色形象著作权归公司吗？问题在于，该形象的独创性可能同时源于员工的提示创意和 AI 模型的“加工”。如果该员工跳槽，并使用类似提示词在另一平台生成风格雷同的角色，是否构成侵权？这暴露了在 AI 时代，“职务创作”的边界因工具的外部性而变得模糊。

此外，这种变化也在考验着权利链条的脆弱性。制片公司作为最终版权方，其权利完整性依赖于上游每个环节的权利清晰。如果为其生成镜头的 AI 工具的用户协议存在权利瑕疵，或者生成内容被指侵犯了训练数据中某张未知图片的版权，将导致整个电影项目的权利基础风险。这与传统拍摄中，通过明确的演员肖像权、场地授权合同来规避风险的模式截然不同。

## 4 结语

这种冲突本质上是工业时代“资本雇佣劳动”模式，与数字时代“人机协同创作”范式在法

律层面的直接碰撞。这一转变将对电影产业产生深远影响。首先是人才结构重构。“提示词工程师”“AI 导演”或“人机交互设计师”将成为关键职位。他们的价值不在于操作传统设备，而在于精通如何与 AI “对话”并引导其实现创意。电影工业的每一次技术跃迁，都在推动著作权制度的适应性革新。从胶片时代的集体创作到数字时代的人机协同，立法和司法可能需要承认，在 AI 生成作品中，存在一种介于传统作者与工具之间的“算法控制者”角色，并根据其控制行为对最终表达的实质影响程度，来界定其权属的性质与范围。

#### 参考文献:

- [1] 何昕晔, 吴洋洋. 营收超 1 亿美元! 可灵, 凭什么? [EB/OL]. (2025-08-06)[2026-03-06]. <https://finance.sina.cn/2025-08-06/detail-infkacn9716733.d.html>.
- [2] 曹丽萍. 视频著作权纠纷实务要点与案例评析[M]. 北京: 中国法制出版社, 2022: 7.
- [3] 何昕晔, 吴洋洋. 快手可灵是如何在视频生成领域赚到第一个 1 亿美元的? [EB/OL]. (2025-08-06)[2026-03-07]. <https://mp.weixin.qq.com/s/-PwoUzraXwm3KrvHQcqcQg>.
- [4] 北京互联网法院. “AI 文生图”著作权案一审生效[EB/OL]. (2023-12-27)[2026-03-07]. <https://mp.weixin.qq.com/s/AzhPYHqLCCXiWwL2AuKjnw>.
- [5] 欧盟委员会. 人工智能法案(Artificial Intelligence Act)[Z]. <https://oreil.ly/rXQwM>, 2025-10-21.
- [6] Andrew Wilson. Midjourney License: Commercial Use, Copyright & Terms[EB/OL]. (2023-06-03)[2026-03-07]. <https://approachableai.com/midjourney-license/>.
- [7] 陈咏梅, 郝悦彤. 著作权视角下“合理使用”在生成式人工智能场域的适用——以美国《版权法》所涉相关案例为分析中心[J]. 国际经济法学期刊, 2025, (03): 87-101.
- [8] 李登清, 李孙, 浩凯. 广电媒体无形资产清产核资的问题与对策——以版权和商标权资产为探讨对象[J]. 当代电视, 2019, (01): 99-101.