

# 数字拟像与记忆操控：技术“复活”电影演员的伦理困境

青辉

重庆人文科技学院文学与新闻传播学院，重庆

收稿日期：2026年1月27日；录用日期：2026年2月18日；发布日期：2026年2月28日

## 摘要

数字拟像技术(CGI)对演员的数字“复活”让鲍德里亚预言的高阶仿真时代近在咫尺。超真实的数字身体不仅重构了电影的真实观，消解了肉体的唯一性，还入侵了观众的记忆场域。通过批判性地审视当前数字“复活”电影演员的三种主导范式：情感慰藉范式、IP延续范式和艺术实验范式。深刻地揭示其背后隐藏的权力结构和记忆操控以及实践中面临的同意困境、物化困境和真实性困境。力图超越单纯的技术伦理讨论，透视数字“复活”背后围绕死亡尊严、文化记忆与人类主体性所展开的深层博弈，并尝试为构建一种富有人文精神的数字人文主义伦理框架提供理论支撑和案例依据。

## 关键词

数字拟像，记忆操控，伦理困境

## Digital Simulacra and Memory Manipulation: The Ethical Dilemma of Technological “Resurrection” of Movie Actors

Hui Qing

School of Literature and Journalism and Communication, Chongqing University of Humanities and Technology, Chongqing

Received: January 27, 2026; accepted: February 18, 2026; published: February 28, 2026

## Abstract

Digital simulation technology (CGI) that digitally “resurrects” actors brings Baudrillard’s prophecy

of the era of high-level simulation within reach. Hyper-realistic digital bodies not only reconstruct the notion of cinematic reality, but also dissolve the uniqueness of the physical body, and invade the field of audiences' memory. After critically examining the three dominant paradigms of digitally "resurrecting" film actors today, this study deeply reveals the hidden power structures and memory politics behind them, as well as the challenges in practice regarding consent, objectification, and authenticity. Aiming to move beyond purely technical ethical discussions, it offers insights into the profound struggles surrounding dignity in death, cultural memory, and human subjectivity inherent in digital "resurrection", and attempts to provide theoretical support and case examples for constructing a humanistic ethical framework for digital humanities.

## Keywords

Digital Simulation, Memory Manipulation, Ethical Dilemmas

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

在《象征交换与死亡》(1976)中,鲍德里亚总结了三重“拟像秩序”(the order of simulacra):第一重是基于自然模仿和符号使用的“仿造”(counterfeit)秩序;到工业时代以商品生产为目的的“生产”(production)秩序;再到当前阶段由代码和模型主导,并以数字技术为特征的“仿真”(simulation)秩序。在三重阶段之后,鲍德里亚分析预测“仿真”进入最后的“分形”(fractal)阶段会呈现出病毒式扩散状,不再参考自然、商品逻辑和代码模型,无限地变异、增殖和扩散[1]。

由于计算机生成图像(CGI)技术的高速发展和迭代,电影产业借助计算机生成图像(CGI)、动作捕捉(MoCap)以及神经渲染(Neural Rendering)等技术,让已故或退隐的演员在影片中重现。为观众提供了情感慰藉,为资本维持和开发了影视角色,为创作者提供了艺术实验的突破口。但这种“虚拟在场”并非物理实存,是通过精密的算法模型生成的数字拟像。它提供的理想化形象,在使用中逐渐成为资本的“符号控制”的工具。通过对拟像的精准操控,冲击着观众的情感和记忆场域,引发了有关文化权力、伦理身份与数字遗产等公共议题的争论,冲击着我们关于真实与虚构、生命与非生命、记忆与遗忘的传统认知边界。谁有权决定数字“复活”、复活对象以何种形象被后世记忆,都成为 CGI 技术“复活”电影演员背后潜藏的权力议题。

## 2. 电影演员数字“复活”的主导范式

对电影演员的数字“复活”并非同质化的技术复制,而是依据其核心目的、技术路径与受众接受等特征,呈现出三种主导的范式:以情感修复为导向的“情感慰藉范式”、以知识产权延续为导向的“IP 延续范式”、以技术自反和哲学思考为导向的“艺术实验范式”。每种范式都对应着不同的伦理争议与权力冲突。

### 2.1. 情感慰藉范式: 哀悼仪式化与情感资本化

电影对已故演员的悼念方式,从朴素的黑框标记到 CGI 技术的介入,历经了高度仪式化的演进过程。现已成为叙事、技术和资本高度编码的“文艺工程”,其本质是情感资本化。《速度与激情 7》(2015)中

对保罗·沃克的数字“复活”，标志着一种新型的“数字悼念仪式”的出现。《流浪地球2》(2023)中郭帆为了纪念已故演员吴孟达，也将他用 CGI 技术和 AI 换脸技术，再现在大荧幕上。这种基于情感慰藉的演员“复活”，剥离了真实表演的随机性和不确定性，以绝对精准的“表演”直击观众的心灵。此时，荧幕上呈现的数字身体中某些不完美之处，恰恰构成了触动观众的刺点(Punctum)，使观众自愿沉溺于技术构建的情感幻象之中。生物性死亡被技术性永生所替代，本雅明所言的“灵晕”(Aura) [2]并未在此消散，而是虚构与真实之间，被重构为一种“后技术时代的哀悼灵晕”。电影演员的死亡被系统地转化为可消费的文化商品，完成了“情感的资本化”最终，影片的票房也确证了霍克海默(Max Horkheimer)与阿多诺(Theodor W. Adorno)所批判的“文化工业”的异化现象。

从《速度与激情7》和《流浪地球2》的哀悼仪式化与情感资本化，电影对演员的悼念已演变为一项深度融合技术、叙事与资本的综合文化工程。明星的死亡及其数字身体，被模糊了悼念与剥削、情感与商业之间的界限，深度纳入电影生产与营销周期。

## 2.2. IP 延续范式：“永恒明星”与恐怖谷效应

CGI 技术的应用渐渐开始成为资本延续电影 IP 的手段，成为维持和扩大知识产权的工具。为了实现影视 IP 价值最大化、延续经典故事的追捧热度和生命周期。资本不断探索新的技术路径，展现出对“永恒明星”的强烈渴望。其中，借助数字拟像对演员进行“年轻化”处理，深刻触及 IP 运营中的伦理边界与受众接受心理。

较早的实践如 2010 年上映的《创：战纪》，该片尝试以计算机生成图像(CGI)对主演杰夫·布里吉斯进行“年轻化”再现。由于当时技术尚未成熟，最终视觉效果引发广泛争议。影评和社交媒体反馈显示，影片人物表情和姿态僵硬、缺乏真实感。观众调研显示生命与非生命之间界限被技术打破所带来的心理断裂，触发了观众的恐怖谷效应。西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud)所提出的“诡异”理论[3]，恰可解释这种面对高度近似人类却无生命实体时所产生的不安。“技术身体与真人之间的模糊地带时，人们的情感便会由喜爱转变为厌恶与恐惧” [4]，动作捕捉的僵硬和延迟等“非人”痕迹、微表情的缺失和失真、眼神的空洞、声画不同步等都加剧恐怖谷效应。这一阶段可视为数字“复活”的初步试验，可以被归类于“仿造”阶段，仍带有显著的人工痕迹。

至 2019 年，《星球大战：天行者崛起》标志着数字复活技术迈入新阶段。影片通过 CGI 技术，再现了年轻时期的凯丽·费雪所饰演的莱娅公主。这场技术盛宴维持宏大 IP 故事线索的连贯性，满足影迷的怀旧期待。也更接近鲍德里亚所说的“生产”阶段，是依循工业标准制造、力求逼真的产物。但不少观众仍认为 CGI 技术呈现在银幕上有格格不入之感，数字角色缺乏生命质感。当技术模拟无限逼近却未能实现与人类完全一致时，暴露的微小缺陷会触发认知系统的排异警报，所以即便呈现的演员外形高度一致，仍难以复现表演中的灵动与情感。

而在《曼达洛人》(2019)中，对马克·哈米尔所进行的“年轻化”处理，依赖于数字建模逻辑与算法驱动框架深度伪造(Deepfake)，相较于早期手动建模更为高效，效果也更为自然，趋近于鲍德里亚所说的“仿真” [5]层次——以真实数据为基础构建模型，模糊了再现与实在的边界。

## 2.3. 艺术实验范式：技术自反与伦理诘问

在 IP 延续范式的演员“复活”案例日益增多的背景下，技术“复活”引发的伦理争议也逐渐成为公众讨论的焦点。不少电影从业者也开始了技术运用的自我反思，力图探索出一条兼顾 CGI 技术与观众接受的道路。2002 年上映的影片《西蒙妮》，以讽刺喜剧的形式前瞻性地预示了数字演员可能带来的社会文化效应。尽管当时 CGI 技术尚属初步发展阶段，影片已敏锐地捕捉到拟像与真实之间的张力，通过幽

默且犀利的叙事，揭示出公众对数字化完美形象的盲目崇拜，以及其背后潜藏的伦理困境。

至 2017 年，《银翼杀手 2049》进行了一场高度自反的美学实践。影片通过数字手段“复活”了已故演员肖恩·杨，使这一形象成为对技术“复活”与人性本质的批判性元叙述。CGI 技术实现了影像逼真性与本体虚构性的辩证统一，但即使外观高度相似，数字身体仍无法还原基于共同经历与情感互动所建构的真实性。所以在影片中，瑞秋被刻意赋予视觉上的不完美，拨开了所谓“完美再现”的技术迷雾，借此引导观众反思“真实”与“虚构”的本质。这一游移于人类与机器、记忆与虚构之间的形象，挑战了传统生命范畴的二元边界，又将技术本身置于被质疑的位置上。瑞秋的数字“复活”不仅体现了鲍德里亚所论“超真实”(hyperreality)秩序中对原真性的怀疑，亦呼应了唐娜·哈拉维所提出的“赛博格”(cyborg)政治身份。

总体而言，CGI 技术在影视作品中的呈现，已逐渐从外在的技术展示转向对人性、记忆与真实性等核心哲学命题的深入诘问。此类艺术实验的价值，或许并不在于提供确定的答案，而在于持续制造伦理与哲学上的“麻烦”，以此激发公众对技术未来更为系统而审慎的思考。

### 3. 电影演员数字“复活”的伦理僭越

弗卢塞尔(Vilém Flusser)认为技术图像是通过将世界分解为可计算的粒子，然后再根据模型和程序将这些粒子合成新的图像。这表明数字拟像的核心本质就是，呈完全开放姿态吸收接纳一切图像，再经由数字编码和程序模型生成一切图像。如此，CGI 技术就可以无限生成和模拟生命形态，肉身在场原则进一步解体。原本作为表演核心的人的主体性陷落，技术改写了原本电影表演中的主体性和具身性，电影工业对演员的数字“复活”呈现着前所未有的伦理困境。基于逝者意愿缺失的同意困境、将人具有唯一性的形象降格为可重复利用数据和商品的物化困境，以及数字再现扭曲历史记忆的真实性困境。这些问题共同指向一个更为根本的议题：CGI 技术大量运用于电影产业，我们应如何界定生命的尊严、死亡的意义与记忆的伦理。

#### 3.1. 同意困境：主体意志的永久沉默

当 CGI 技术将人类悼念行为纳入文化产业的生产流程中，公共记忆的商品属性被不合理的激活，从而使数字“复活”演变为集体记忆与文化产业冲突的核心问题。逝者主体意志的永久沉默与生者代行决策之间所形成了几乎无法调和的结构性矛盾。从康德哲学的角度审视，人作为理性存在者，其自主选择与知情同意构成人格尊严的基石[6]。

而对演员的数字“复活”却在本质上取消了逝者对未来使用行为的否决权，造成一种不可逆转的同意缺位，进而演化为对人格尊严的冲击。已故演员无法预测他的数字形象未来的各类使用情境，所以也无法预先授权。这让所有数字“复活”行为都有一个根本性的伦理缺陷，将逝者从“目的自身”降格为纯粹工具，违背了“人不得仅被用作手段”的道德律令。《速度与激情 7》对保罗·沃克的数字“复活”，就处于伦理模糊地带，尽管获得演员家属的同意，但逝者生前并未就此留下明确遗嘱。更具争议的是《星球大战：侠盗一号》对彼得·库欣的数字“复活”，该演员生前极度重视隐私，并未授权死后使用其形象，因而该行为被批评为对个体自主权的根本践踏。

在数字复活的具体实践中，康德(Immanuel Kant)所确立的“人是目的”原则往往被系统性悬置；而德里达(Jacques Derrida)在《赠予死亡》中所强调的“死亡之不可替代性”[7]，也在此遭遇技术逻辑的冲击。死亡不再构成不可逾越的绝对界限，技术介入导致逝者的自主权被剥夺。罗西·布拉伊多蒂(Rosi Braidotti)提出的命题同样值得深思：数字身体是否构成一种新型的“后生命主体”？若是，其是否应享有特定形式的“数字人格权”？[8]这要求我们重新勘定法律与伦理的边界。尊重数字人格的第一要义，或许在于

遵守没有同意的前提下，逝去的生命享有不可被技术介入的“缺席权”。

### 3.2. 物化困境：从表演主体到数字客体

数字“复活”技术所展现的关键冲突，即是人作为表演主体，被转移为数字客体的物化困境，体现人的尊严维护与身体资源资本化之间的根本矛盾。数字技术将演员的面容、体态、表演风格等具身化特征，转化为受算法支配、可无限复制、可持续流通的数据资产。

马克思(Karl Marx)在《1844年经济学哲学手稿》中阐释的“劳动异化”[9]，在此演进至数字形态，演员的“身体”与“表演”被抽离其生命语境，转化为可被资本循环利用的“数字商品”。人类演员作为具有创造性的主体，被降格成其自身的数字原料，进而被转化为可无限调取、重塑的符号资源。肉身被降格为原始数据，而数字替身则获得符号不朽性。其“数字身体”脱离原主体的意志、情感与生命历程，供给资本任意调用和再生产，彻底沦为“物”的形态。这引发了关于“数字时代的永久劳役”之伦理忧患：在生物性生命结束后，人类的数字形态仍然在继续进行“后生命表演”，作为生产资料不断为资本增殖利益，从而在无限延长的数字化生命中，沦为资本控制下的永恒劳动者。这深刻揭示了“物化”背后的经济实质：数字替身已成为具有显著经济价值的制作要素，影响着电影预算、制作流程乃至后期的票房分账。若不从法律与经济层面确立数字形象的权利归属与利益分享机制，“数字殖民”将成为残酷的现实。

### 3.3. 真实性困境：表演消解与记忆篡改

在传统表演艺术中，我们赞赏演员主动化身为角色的能力，那是一种充满创造性的艺术行为。然而，CGI“复活”技术却是将已故演员的数字形象“粘贴”至新的叙事中。它没有表演意图，缺乏临场反应，也无法与其他演员真实互动。其表演本质上是算法对过去数据的拼贴与推算，是一种没有灵魂的模仿。

CGI技术不仅能“修正”演员的容貌，例如使其更年轻，甚至能够“创造”其生前从未有过的表演。长此以往，后世观众对这位演员的集体记忆，可能被这些后期数字作品所“污染”或“覆盖”。例如，未来人们对保罗·沃克的印象，或许不再是《速度与激情》前几部中真实的他，而是第七部结尾那个由CGI与替身共同完成的、带有告别意味的合成形象。

“记忆不是重新激发那无数固定不变的、无生命的、碎片化的痕迹。它是一种想象性的重构，或建构”[10]，数字复活正是这种建构的极端技术体现：它不仅再现历史，更在重新书写历史。“当数字身体被纳入功能记忆系统，它可能逐步取代原有的历史形象，导致存储记忆被技术性覆盖与替代。”[11]

而当数字复活的客体从演员转向政治人物时，其所引发的伦理争议则更为复杂。例如在电影《代号：铁铬行动》(2018)中，通过CGI再现已故韩国前总统金大中，尽管意图为致敬，仍引发了“利用逝者政治形象是否正当”的公共讨论。随着数字复活对象的变化，真实性困境所承载的伦理与政治权重显著上升。此类实践如果缺乏透明度，极易从文化纪念滑向历史改写，甚至成为意识形态宣传的工具——即以高度情感化的技术奇观输出特定的历史叙事。

法国哲学家雅克·德里达(Jacques Derrida)认为，我们很难区分正确的再现与错误的再现，区分真理与谬误、现实与虚构，事实上，再现总是伴随着不可避免的虚构与错误[12]。贝瑞思·高特(Berys Gaut)指出，数字电影对知觉真实的追求是“弄巧成拙的工程”，观众越来越对图像证据的权威性抱有怀疑[13]。例如电影《阿甘正传》通过数字合成技术，让虚构的主角阿甘出现在肯尼迪、约翰逊、尼克松等总统和其他历史人物的档案影像之中。有识之士开始担心缺乏历史知识的观众会对天衣无缝的伪造影像信以为真[14]。生成式AI令深度伪造的门槛大为降低，该术语指“对声音、图像、视频进行数字处理，以冒充某人或使某人看起来做了某事，其效果愈发逼真，以至于观察者光凭肉眼难以察觉其伪造”[15]。人们担

忧 AI 赋能下廉价易得的深度伪造将会对个人隐私、民主政治、国家安全等造成巨大威胁。我们似乎正在迎向一个“怀疑时代”，怀疑一切都是伪造的。“我们似乎把一切都归入合成，不再相信痕迹—无论如何，最终发现耶稣的裹尸布本身也是一件再造品。” [16]

## 4. 电影演员数字“复活”的伦理治理

由前述可见，当下技术正在不断重构生命与身体界限，这些案例与现象共同指向一个核心命题：我们亟需建立能够回应数字人格、后生命劳动及其伦理限度的新型理论框架与制度设计，以应对持续深化的数字化现实。

### 4.1. 事先同意原则

“人是目的而非手段”是数字“复活”技术的绝对伦理边界。因此，在逝者未曾授权的情况下，将逝者形象用于商业或其他活动，实质上是将人物化为纯粹客体，从根本上违背了其自主意志与人格尊严。“个体应当享有决定其自身逝后形象使用方式的基本权力。” [17]因为这本应是构成其人格完整性的重要维度。

以《速度与激情 7》中数字重塑的保罗·沃克角色为例，制片者基于电脑生成图像与替身演员的协同技术完成了逝者未竟之作，该案例也深刻地凸显出了这种处理方式的伦理模糊性：程序的“善意”初衷与结果的“慰藉”效果，无形中遮蔽了本应必须的逝者事先同意这一永久缺位。家属的授权尚难以等同于主体意愿表达，反而可能被资本作为类似操作的合理化先例而利用，最终滑向以温情为表相的“数字剥削”。

在法律实践层面，应借鉴欧盟《通用数据保护条例》中关于“数字遗产”的规范框架，推动建立具有法律效力的“数字形象授权协议”制度。也应当构建以法律为保障的“数字遗嘱”机制，将数字自决权视为人格权在数字时代的必然延伸。为“数字遗体”的权利归属与使用规范确立坚实的法理基础，从而在技术迭代与人格尊严之间建立可持续的平衡机制。

### 4.2. 文化监护原则

“文化监护原则”旨在反抗工具理性对生活世界的持续侵蚀。该原则主张以沟通理性为基础建立多元协同的治理机制，用以替代由资本单方决定的运作模式。当数字拟像被简单地归入知识产权时，其本质实际上是资本逻辑对文化记忆的进一步物化。例如《星球大战》系列对已故演员的数字再现，尽管迪士尼作为版权方在法律上拥有授权，但这种创作行为主要服务于 IP 叙事延展和粉丝经济需求，无疑使文化符号更加彻底地嵌入资本增值体系，公共记忆将因此面临被私有化的风险。

数字复活技术已经超越个体层面，演变为关涉记忆归属与文化治理的公共议题。如今应当建立各界人士共同参与的数字遗产伦理委员会，着重开展系统化的伦理评估和公共审议，从而形成具有道德约束力的评议意见。这推动治理结构从私权独占向公共维护转型。除此之外，在构建具有约束力的伦理基础之外，明确数字复活的使用范围也是必不可少的。如建立黑白名单，白名单应包括遗作的完成和必要的艺术拓展；黑名单则应涵盖商业广告、政治宣传以及违背逝者价值观的创作。同时，也需设置强制性的“日落条款”，如规定数字复活授权将在特定期限后自动失效，续期行为必须重新接受严苛伦理审查。此举既可避免数字人格沦为永久性的资本资产，也将体现对生命有限性的尊重，并为后世的记忆生态负起必要的义务。

### 4.3. 观众知情原则

数字拟像技术是一种新型的知识-权力装置，资本可通过掌控影像的生产与传播，深度介入集体记

忆的建构。这种介入的隐蔽性本身即构成一种政治行为。在此背景下，只能通过打破技术黑箱，将数字复活的全流程置于公共监督之下，消解其神秘色彩，以赋予社会公众批判与质疑的权力。面向观众的透明度成为需要成为抵抗记忆操控的关键支点。以中国影片《追寻》为例，该片通过计算机生成图像技术复活已故演员，实现了角色跨时空对话。因为在操作过程中的公开公告，保证了其伦理正当性。反之，若缺乏充分的信息透明举措，这种原本具有缅怀性质的文化实践，极易演变为利用公众情感强化特定历史叙事的“宣传范式”，使技术性悼念蜕变为一种柔性的权力渗透。

可见，必须建立强制性的信息披露机制，要求在制片方在影片策划、宣传、发行与放映的全周期内，明确标注数字角色的合成属性与技术支持来源，以构成行业伦理的基本底线。除此之外，唯有培育具备批判意识的观看主体，才能有效破除技术-资本复合体对记忆叙事的垄断性，推动公众从被动的文化消费者转变为主动的记忆操控参与者与监督者。通过透明度机制的建立与批判性视觉素养的培养这种双重保障，我们有望在数字时代构建一个更具反思性与包容性的记忆生态系统。

## 5. 结语：走向数字人文主义的新型伦理场域

数字拟像技术不会从文化场域中退场，反而将更深入地嵌入我们的情感结构、文化生产与记忆操控之中。我们需要的不是简单的抵制或盲目的拥抱，而应当既认可技术带来的新的可能性，也坚定守护人的主体性、记忆的真实性与死亡的庄严性。在此原则之下，伦理考察必须与技术发展同步甚至超前发展。

这种新型的伦理考察，核心在于我们是否愿意承认某些边界不可逾越、某些缺席必须尊重、某些记忆必须保持真实。技术可以模拟生命表象，但无法取代生命本质；即使重建形象的轮廓，也无法“复活”实质的灵魂。在数字重生的时代，我们最需要守护的，恰恰是那些不可复制的真实、不可逾越的边界与不可让渡的人性尊严。

所以，CGI“复活”电影演员不仅是影视工业的技术革新，更是当代文化政治与伦理哲学的试金石。我们面临的挑战是伦理的更高进阶需求，因此构建基于数字人文主义的治理体系，既能尊重个体的数字自主权，也将守护文化的公共性与记忆的本真性。

## 参考文献

- [1] [法]让·波德里亚. 象征交换与死亡[M]. 车槿山, 译. 南京: 译林出版社, 2012: 62.
- [2] [德]瓦尔特·本雅明. 机械复制时代的艺术作品[M]//汉娜·阿伦特. 启迪: 本雅明文选. 张旭东, 王斑, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2014: 236-277.
- [3] [奥]西格蒙德·弗洛伊德. 论诡异[M]. 常宏等, 译. 北京: 国际文化出版公司, 2007: 265-320.
- [4] [日]森政弘. 恐怖谷理论[M]//机器人革命. 邓辰, 译. 北京: 机械工业出版社, 2015: 25-27.
- [5] [法]让·鲍德里亚. 仿真与拟象[M]//汪民安. 后现代性的哲学话语: 从福柯到赛义德. 马海良, 译. 杭州: 浙江人民出版社, 2000: 329-343.
- [6] Kant, I. (2012) *Groundwork of the Metaphysics of Morals*. Edited and Translated by Mary Gregor and Jens Timmermann, Cambridge University Press.
- [7] Derrida, J. (2008) *The Gift of Death*. Translated by David Wills, 2nd Edition, University of Chicago Press.
- [8] Braidotti, R. (2013) *The Posthuman*. Polity Press.
- [9] [德]卡尔·马克思. 1844年经济学哲学手稿[M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 编译. 北京: 人民出版社, 2014.
- [10] [法]保罗·利科. 记忆、历史、遗忘[M]. 李彦岑, 曹丹红, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2017.
- [11] [德]阿莱达·阿斯曼. 回忆空间: 文化记忆的形式与变迁[M]. 潘璐, 译. 北京: 北京大学出版社, 2016.
- [12] 罗钢, 刘象愚. 文化研究读本[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2000: 20.
- [13] Gaut, B. (2009) *Digital Cinema*. In: Livingston, P. and Plantinga, C., Eds., *The Routledge Companion to Philosophy and*

*Film*, Routledge, 83.

- [14] Baron, J. (2014) *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*. Routledge, 59.
- [15] Chesney, B. and Citron, D. (2019) Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security. *California Law Review*, **107**, 1753-1820.
- [16] [法]洛朗·朱利耶. 合成的影像——从技术到美学[M]. 郭昌京, 译. 北京: 中国电影出版社, 2008: 66.
- [17] Nussbaum, M.C. (2010) *From Disgust to Humanity: Sexual Orientation and Constitutional Law*. Oxford University Press.