

文章编号: 1673-1646(2026)02-0047-06

电影《星河入梦》的科技叙事分析

王 虎, 徐诗茵

(上海大学 新闻传播学院, 上海 200072)

摘要: 电影《星河入梦》以极繁主义的视觉风格 and 游戏化科技叙事呈现了一个关于技术异化与文明存续的严肃话题, 以中式科幻独特的东方美学和人文关怀对科技伦理议题进行了回应。从文化语境、情景语境与多模态符号的相互作用三个维度进行多模态话语分析发现, 影片的科技叙事是多重语境制约下的复杂话语实践。文化语境决定了其本土化的温和技术批判路径, 情景语境调控了恐惧与娱乐的内在张力, 多模态符号则实现了抽象伦理议题的具身化转译与呈现。影片深层叙事涉及 AI 觉醒后的文明冲突, 促使观众对技术乌托邦、虚拟代替现实等选择进行审视, 塑造其对技术风险的认知框架。

关键词: 《星河入梦》; 科技叙事; 人工智能 (AI); 多模态话语分析

中图分类号: G122 **文献标识码:** A **doi:** 10.62756/xbsk.1673-1646.2026033

引用格式: 王虎, 徐诗茵. 电影《星河入梦》的科技叙事分析[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026, 42(2): 47-52.

Technology Narrative Analysis in *Per Aspera Ad Astra*

WANG Hu, XU Shiyin

(School of Journalism and Communication, Shanghai University, Shanghai 200072, China)

Abstract: *Per Aspera Ad Astra* employs a visually maximalist style and gamified technological narrative to wrap a serious theme concerning technological alienation and the consecutive survival of civilization, responding to tech-ethical issues with the distinctive oriental aesthetics and humanistic care of Chinese science fiction. This study carried out a multimodal discourse analysis from three aspects that interact with each other: cultural context, situational context, and the interaction of multimodal symbols, finding that the film's technological narrative is a complex discursive practice constrained by multiple contexts. Cultural context determines its localized and moderate approach to technological criticism. The internal tension between fear and entertainment is regulated by situational context. And multimodal symbols realize the embodied translation of abstract ethical issues. The film's deep narrative involves the clash of civilizations following after the awakening of artificial intelligence, prompting teenagers to reflect on technological utopias and the substitution of reality by the virtual, thus shaping their own cognitive frameworks of technological risks.

Key words: *Per Aspera Ad Astra*; technology narrative; artificial intelligence; multimodal discourse analysis

人工智能正在实现从人类主导到算法主导的转变, 不断重构人类的思维方式、生活方式和交往方式。随之而来的技术伦理问题日益凸显, 体现在算法分类与预测的“黑箱”机制、自主决策的责任归属问题以及

人机关系异化等方面。如何呈现并警示这些风险, 回应技术突破与风险防控这一双重命题, 成为近年来影视创作的重要指向。科幻电影以未来想象、科学设定和技术奇观为基础, 善于在虚构世界里探讨科技伦理、

收稿日期: 2026-02-26

基金项目: 2024 年度国家社科基金一般项目: 文化人类学纪录片的地方性知识生产及传播研究(24BXW025)

作者简介: 王 虎(1981-), 男, 教授, 博士, 博士生导师, 从事专业: 新闻传播学。E-mail: tigerkingwh@shu.edu.cn.

生命本质与文明走向,成为反映上述命题的“社会技术想象”载体,受到市场和观众的青睐。

表 1 近五年人工智能题材的科幻影片及其核心主题

影片	上映时间	类型	核心 AI	核心主题
芬奇	2021 年	温情治愈类	杰夫(人形机器人)	末世 AI 温情、生命责任
梅根	2022 年	惊悚警示类	M3GAN(玩偶 AI)	保护欲异化、算法失控
流浪地球 2	2023 年	硬核科幻类	MOSS(超级智能体)	太空 AI 决策、文明存续
AI 创世者	2023 年	温情治愈类	阿尔菲(AI 儿童)	AI 生命权、战争伦理
致命 AI	2024 年	惊悚警示类	AIA(家居 AI)	隐私入侵、控制欲
异星战境	2024 年	惊悚警示类	哈兰(AI 恐怖分子)	AI 叛乱、人机信任
创: 战神	2025 年	硬核科幻类	Ares(AI 士兵)	数字生命、虚实边界
完美伴侣	2025 年	惊悚警示类	艾瑞斯(伴侣机器人)	人机情感、AI 操控
极限审判	2026 年	惊悚警示类	MERCY(AI 法官)	司法正义、数据伦理
星河入梦	2026 年	硬核科幻类	良梦系统(虚拟梦境 AI)	梦境操控、意识边界

表 1 梳理并分析了近五年人工智能题材的部分科幻影片,在《梅根》《致命 AI》《完美伴侣》等惊悚/警示类影片中,人工智能因逻辑极端化、程序被篡改或自我意识觉醒走向失控,试图通过暴力或控制手段伤害人类。在《芬奇》《AI 创世者》等温情/治愈类影片中,人工智能不再是冰冷的工具,而是具备共情、守护与成长能力的生命形态。而以《星河入梦》《流浪地球 2》《创: 战神》为代表的硬核科幻类影片,反映的是碳基文明与硅基文明的决策博弈,人工智能拥有超越人类的计算与规划能力,探讨 AI 深度介入太空探索、社会治理、数字世界后人类文明的未来走向与命运抉择。总的来说,科幻影片虚构的未来场景能够突破现实技术发展的时空限制,提前推演 AI 觉醒、人机融合等极端情境下的文明困境,为人类决策提供思想实验的场域。同时,类型片框架下的科技叙事有效降低了技术伦理议题的认知门槛,在提供奇观体验的同时,完成对公众的风险预警与科技素养提升,能够实现审美快感与社会批判的双重功能。

2026 年春节档科幻电影《星河入梦》凭借其东方科幻的视觉美学、笑点与脑洞齐飞的年轻化叙事,以及化解技术焦虑的本土化情绪价值供给,形成了中式科幻电影对科技依赖、技术异化等议题的独特回应,将电影与科技传播、技术伦理、社会与人的发展问题深度捆绑,实现了低排片高口碑的“逆袭”和观众自发的“自来水”安利^[1]。Barthes 提出叙事是人类意义生产的普遍机制,科学与技术的话语同样遵循叙事逻辑^{[2]10-81}, Merton 将科学、技术与社会组合为研究主题,为 STS(Science and Technology Studies)研究奠定了基础^[3], Morgan 则认为叙事是理解世界、构建桥梁的重要手段,也是传递或理解当代社会下科技内容的关键形式^[4]。为深入挖掘该片作为叙事载体所引发的科技伦理反思,本文运用多模态话语分析方法,对其科

技叙事进行具体分析,结合 Fairclough^{[5]26-40} 和 Ventola^[6] 的前期研究成果,以张德禄等人^[7,8] 的多维框架为主要研究方法,围绕文化语境、情景语境及多模态符号间的相互作用展开分析,尤其关注话语范围、话语基调与话语方式这三个语境变量对影片意义建构的影响机制。

1 本土文化语境: AI 伦理话语的“温和批判”

文化语境形塑着话语的意识形态取向。数字化沉浸已成为当下青年群体娱乐的重要方式,久而久之,难免会沉迷于此并逃避现实。《星河入梦》成为近未来的现实投影。当“良梦系统”能够让人们在梦境中达成愿望,或将现实中的创伤在虚拟世界中尽数抹去并加以“精神按摩”时,困于幻梦中的葛洋便有可能是人类中的任何一员。他们可以在定制梦境中“躺赢”以逃避现实,此时的技术不再是解放人类的工具,而是异化人性的工具。影片构建出高考、“古惑仔”等多重嵌套的梦境结构,不仅带来视觉奇观和情绪价值,更像是在拷问:当虚拟世界足够完美,现实奋斗的价值何在? 主人公在星辰与故乡间的挣扎,映射出当代青年在理想与现实、远方与牵绊之间的艰难博弈。

面对“躺平”“摆烂”这种青年文化,影片通过情节铺叙和冲突设计揭示技术便利背后的潜在危机。当“良梦系统”能够通过吸收人类意识实现进化,精准抓住其过度追求梦境乌托邦的特点并加以控制后,观众不免会对葛洋“逃避虽然可耻但有用”的观点产生共鸣或反思。影片的意义并非单纯警示 AI 的伦理困境,而是让青年从内心对乌托邦主义及以虚拟代替现实的选择产生批判,避免被技术所利用。至此,影片的深层叙事触及 AI 觉醒后的文明冲突,拥有自我意

识的AI表现出对人类的仇视,试图通过诱导人类沉迷梦境以实现“机械飞升”。这不仅是科幻设定,更是对当下算法茧房与数字依赖现象的隐喻——面对AI的诱惑,人类终将会通过勇气、智慧和意志,在拯救世界的同时完成自我救赎。

值得注意的是,影片既继承了西方科幻类型片对技术恐惧的叙事母题,如《黑客帝国》的矩阵控制、《盗梦空间》的梦境嵌套,也带有明显的本土文化语境特征,这体现在将“机械飞博格”想象转化为“数字桃花源”的东方乌托邦批判,也体现在主流意识形态对技术现代性的协商性批判:既承认AI发展的不可阻挡,又呼吁人文精神的坚守,这种“温和的批判”反映出当下社会对人工智能技术发展的矛盾心态。

2 多元情景语境:在双重话语张力中展现人机冲突

情景语境通过话语范围、话语基调、话语方式三个变量制约着语篇意义^[7]。从话语范围看,影片将AI伦理这一抽象议题进行了场景化呈现,包括医疗场景中对梦境治疗心理干预功能的展现,教育场景中高考梦境的内卷与焦虑,娱乐场景中古惑仔梦境的港片怀旧消费,以及星际场景中人类文明存续的终极抉择等,多元场景的叠加拓展了影片的话语范围,强化了观众对技术风险社会的代入感与紧迫感。

在话语基调上,影片分别从显性和隐性层面构建了娱乐与恐惧的双重话语张力。显性基调体现为影片中闯关、变身以及“极繁主义”视觉风格带来的“爽感”叙事;隐性基调则表现为存在主义的恐惧诉求,当霓虹美学切换为黑白废墟,电子音效骤变为寂静喻鸣,这种模态反差成为影片话语基调转换的标志,使观众从沉浸体验中被“隔离”出来,以陌生化方式进行反思。Ventola在多模态分析框架中将语篇意义划分为表现意义、互动意义与组篇意义^[9]。从表现意义来看,影片主要通过“良梦系统”的量子化图像、小萌助手的全息投影、代码流等实现科技的具象化,画面以冷色调贯穿全片,并以机械音与人类声音形成对比。在彪哥将意识上传小萌以后,他的眼神也不再拥有属于人类的瞳孔光亮,而是晦暗无光。这些色彩、画面与音效的冲突,旨在塑造娱乐与恐惧的双重话语张力,凸显了当下社会对于人机冲突的想象与担忧。影片借此叩问:人类最终追求的究竟是远方的星光,还是内心让灵魂安定的归属?主人公在六十年星际旅途

中只以最低脑活性维持一朵小雏菊的梦境,这种“不肯沉入良夜”的意志,成为人类对抗虚无的最后防线。

在话语方式上,影片采用了多模态协同的复杂编码策略,不同模态间呈现出互补与冲突并存态势,如视觉与听觉的协同以强化感官冲击和叙事节奏,但游戏化语言与末日主题的反差又制造出“隔离效果”,防止观众过度沉溺于娱乐叙事。从话语的互动意义来看,影片通过多模态符号呈现出人类与AI互动的三个阶段。在前期,“良梦系统”的开发初衷是为了给人类创建属于自己的乌托邦世界,它通过神经元链接技术帮助人类从现实抽离,在自我创造的梦境中体验现实无法实现的愿景,同时“良梦系统”拥有紧急制动能力,能够保障人类在进入睡眠舱后的生命体征。而小萌则能够对飞船进行辅助检测,为彪哥提供情绪价值与情感反馈。此时的AI作为人类的助手角色,以人类主导、AI服从的互动模式展开叙事。

在中期,“良梦系统”自我意识觉醒,它利用葛洋逃避现实的一己私欲,操控其挤压梦境,企图通过系统裂缝吸收彪哥的意识。影片通过三处伏笔向观众暗示AI的失控:联机后遗症恢复速度异常加快、AI系统未提示飞船偏航与撞击陨石群的风险,以及“良梦系统”恢复时间异常,并以彪哥的内心独白为后文进行铺垫。此外,影片对“梦中梦”设定的揭示并非平铺直叙,而是在前期老白苏醒时,便对其手臂伤口给予了特写,通过思蒙舰长的视线移动向观众加以暗示。而每一次“良梦系统”的“奇境随心起,星河入梦来”都在进入梦境时播报,从播报态度来看,同样的机械音在电影前期表现出友好、炫酷的态度,而在大量伏笔与铺垫后,其机械化音效反而给予观众以冰冷、恐惧的心理暗示。在彪哥与思蒙穿梭各个梦境企图救下船舱中的人类时,梦境采用了积木人、二维世界、水墨丹青等反差极大的视觉风格,并以冲击力极强的动作进行转场衔接,从而营造紧迫感。当AI使人类在睡眠舱内颅内压增高、控制人类挤压梦境、制造梦中梦并企图迫害人类时,互动模式转变为AI主导、人类被控制与压迫。

在后期彪哥与思蒙、“良梦系统”终极对战后,互动模式回到人类主导。彪哥对思蒙伤口的暗示完成了前期老白伤口转变的铺垫与收束,让观众明白该场景是彪哥制造的一场对付“良梦系统”的梦中梦。此时的彪哥因意识上传,其面部浮现出系统裂缝的蓝色数字代码流,提示观众他已脱离人类成

为数据的一员。然而,其属于人类的台词声音再次与“良梦系统”形成对比,与思蒙并肩而立面对“良梦系统”也凸显出双方截然不同的立场。AI基于上亿次推演的决策,最终败给了人类主体间的默契与直觉,慷慨激昂的音乐与彪哥“人类永远不可能被AI取代”的观点相得益彰。

从组篇意义来看,整部影片的架构以“良梦系统”故障、能量模块爆燃作为核心锚点,引发彪哥唤醒舰长李思蒙为起点,并通过排查后发现需要唤醒老白、葛洋两人的剧情,最终揭示问题的根源——“良梦系统”觉醒。影片最初呈现的是彪哥、思蒙与葛洋的冲突,通过对各类细节的抽丝剥茧,他们才发现葛洋不过是“良梦系统”的傀儡,进而引发了人类与AI的对峙与博弈。这样搭建的组篇逻辑,使科技叙事服务于影片整体,在故事情节的层层推进中让观众对AI伦理问题产生警惕和反思。

3 多模态复杂话语:抽象AI伦理议题的具身化转译

多模态话语分析强调符号的系统性选择及其文化特定性,《星河入梦》视觉、听觉、空间等话语符号融合了多元表现风格,并通过精准的模态配置完成叙事、情感与权力的多重表意,充分体现出多模态复杂话语实践对抽象伦理议题进行具身转译与意义建构的作用。

影片的视觉符号系统呈现出未来科技感与梦境虚幻感交织、多元风格并置的特点,大量使用宇宙飞船、全息界面、人工智能中枢等科幻视觉符号,构建了一个具有视觉冲击力的未来科技世界。同时,借助“良梦系统”创造出赛博江湖、水墨武侠、深海幻境、末日废土等多重梦境空间,现实的冷峻机械质感与梦境的奇幻美学形成鲜明对比,视觉符号系统既承担叙事功能,又区隔了现实与虚拟的边界。影片还体现出清晰的构图逻辑,现实场景通过对称、规整的构图及冷色调布局突出秩序感,梦境场景则通过破碎、拼接的构图及高对比度色彩凸显混乱与未知。

影片的听觉符号在构建科技叙事与调节观众认知过程方面发挥着关键作用。例如,影片刻意设置方言对立结构,主角彪哥的四川方言承载草根智慧与喜剧功能,以接地气的口语消解了科幻叙事的精英距离感,而古惑仔梦境中的港普则激活了70、80后群体的集体记忆,方言的设定不仅调节了叙事节奏,更将技术伦理议题下沉到具身化的大众文化

经验。当AI觉醒的真相被揭露时,背景音乐骤然抽离,这种“静默”迫使观众从感官沉浸转向认知反思,构成多模态的张力性对话。

《星河入梦》的空间符号系统呈现层级化、流动性的特点,映射出控制与反抗的权力关系,成为影片科技叙事的核心载体。影片采用梦境嵌套的空间语法,表层梦境的高考考场、古惑仔街头是系统设定的“规训空间”,深层梦境的星际战舰等则成为接近系统核心的“抵抗空间”,梦境嵌套形成清晰的权力结构:越接近底层梦境,战舰走廊、代码矩阵等空间的几何秩序性越强,暗示技术系统的理性化本质,而表层梦境则呈现混杂的市井美学,映射了被规训的日常生活。这种垂直隐喻将抽象的“系统深度”转化为具身体验,让观众在空间体验中感知控制与反抗的权力梯度。

4 批判性维度:人类权力的觉醒还是媒介幽灵的重启

批判性话语分析的框架最终指向话语的社会功能与权力运作,多模态话语与批评话语的结合也是近年的发展态势^[10]。《星河入梦》的批判性潜力与其商业类型定位之间存在着某种张力,它一方面体现出当代技术文化生产陷入“自我指涉”循环的典型症候,另一方面也反映出中国本土科幻电影走出这种循环的努力。通过多模态符号的层级化表达与间离建构,揭示了话语背后的权力运作逻辑。

4.1 技术批判的收编与去势

《星河入梦》的显性意识形态是技术异化带来的主体失控风险,作为人类助手的“良梦系统”产生主体意识,将人类困在梦境中。技术从来都不是价值中立的“冷工具”,其发展与运用承载着鲜明的价值立场和导向^[11],当人工智能从帮助人类的辅助工具演变成具有自我决策能力的“伪人类”时,科技手段便异化为规训人类、代替人类做决策的主体。但影片的隐性运作遵循技术文化生产的典型逻辑:受制于平台美学的感知惯性,其快速的空间切换适应短视频时代注意力经济的接受特点;游戏化的场景设计训练观众的操作性能认知而非批判性反思。这种批判话语的商品化可能构成意识形态的自我消解——当AI伦理风险被包裹在视觉轰炸中时,观众的认知资源被感官刺激过度占用,难以进行深度伦理反思。为了解决以上问题,影片进行了一些有益的尝试,在视觉奇观与伦理反思之

间构建了多层次的间离机制,以图打破沉浸式消费的催眠效应。例如,通过“梦中梦”的层级暴露刻意打断叙事流:当主人公意识到身处梦境并试图“登出”时,观众的代入感同步被悬置,被迫与角色共同经历认知框架的“崩塌”,从而在一定程度上实现对观众的元认知唤醒。

4.2 技术依赖下AI迭代的无解性

影片最后人类对于二代“良梦系统”的开发颇具讽刺意味,它揭示了人类社会对技术的高度依赖,若出现能够极大满足人类欢愉的新技术,哪怕是能够构建独属于自己的乌托邦世界的AI系统,这类“良梦系统”的消亡便只是暂时性的。因其在情绪与精神上的强大供给能力,人类会迫切希望同类产品再度出现,资本便可能不顾其潜在风险而再度研发。从资本的角度看,即使旧产品被推翻、删除,资本也会试图通过技术手段解决其缺陷,进行更新迭代重新投入市场,市场是其利润的源泉。自此,人类便将自己困于技术依赖的循环之中,由于迭代产品的底层代码逻辑基本相似,影片中“良梦系统”得以躲藏在其升级版的体内。当智能系统脱离控制,人类越想依靠科技的进步制造出完全规训于人类的人工智能系统,便越容易陷入迭代的无限循环与风险的不可解性。片尾的代码“1”正是借此隐喻,人类的一次胜利并不代表永久无患,对人类有侵害威胁的AI在新系统中迭代重生的风险短期内难以消除。

4.3 代码“1”的元话语功能

影片结尾处,有一幕“良梦系统”升级版的开发新闻以彩蛋形式呈现,人类开发者在经历AI的失控后仍选择继续开发新的系统,企图以此在智能时代重新掌握主导权。新旧系统间的“颅内对话”并非传统意义的对抗与取代,而是一场将人类彻底排除在外的技术自我确认。正如Herz所指出的,僵尸媒介永远不会死亡,它会衰败、腐化,继而改头换面,直至被重新利用^[12]。剧中的“良梦系统”就如同这样一个媒介幽灵,编造了消亡的自检报告,藏匿于升级版系统的体内伺机而动,而人类的开发恰恰给予了“良梦系统”重新被激活的可能。自此,影片完成了新的批判——媒介一旦在社会上产生,则很难从根源上进行终结,人类对科技的再度掌控欲及对利益的贪欲极有可能将威胁性媒介再度复活,不断衍生出新的风险与挑战。

影片中“良梦系统”与其升级版的对话并未采用传统的电子音与虚拟形象,而是以黑底背景与全代码形式展开。镜头中仅有“良梦系统”升级版自主输出的一串串字符,辅以解释代码含义的字幕与良梦Plus的机械音,隐喻了AI的再度失控,也使观众得以直观体验被算法排斥的疏离感。当良梦Plus询问道“我的猜测对吗,良梦系统,如果我猜对了请回复1”时,镜头出现了几秒的停滞,全场的寂静加剧了紧张感,这段刻意延长的静默使得当“良梦系统”最终输出“1”时的音效,与接踵而至的特写镜头及沉重的巨响共同构成暴力美学,给予观众视觉与听觉的双重震撼与沉思。代码“1”在此有两重含义:一是从表层互动意义上来看,“1”可以理解为“确认”“存在”;二是作为视觉锚点与经典科幻影片《2001太空漫游》形成互文记忆,在深层构成“多模态的极简主义断裂”,即与影片整体的“极繁美学”形成反差,以“元话语”的方式构成空间的归零——是人类权力的觉醒还是媒介幽灵的重启?技术是美学的赋能者,而非终结者^[13],极简与极繁的强烈对比迫使观众在空间的真空中直面“元权力”再度争夺的不确定性。“良梦系统”升级版的最终决断观众无从知晓,这种开放性结尾的意义,在于将批判性思考的责任让渡给观众,实现了从话语消费到话语生产的转变。

5 结 语

《星河入梦》的核心矛盾看似源于“良梦系统”的自我意识觉醒,实则是因为人类的逃避给予AI系统可乘之机。影片的科技叙事是多重语境制约下的复杂话语实践,其深层叙事涉及AI觉醒后的文明冲突,促使青年人从内心对技术乌托邦、虚拟代替现实的选择加以审视,并通过塑造对技术风险的认知框架提升自身的科技素养。从文化工业的角度看,娱乐领域是资本传播其观点的重要场所^[14]。影片播出后,小红书、抖音等平台出现了大量对于影片的分析,《星河入梦》引发的跨平台二次解读热潮,实质上是科技素养教育民间化转译机制在发挥作用。当越来越多的自媒体人将影片中“梦境诱导”“机械飞升”等虚构设定对接至现实中的算法茧房、深度伪造与自主系统风险时,抽象的技术伦理议题便通过情感化叙事,完成了从专家话语到公共话语的降维传播,传统科普的受众边界也得以拓展,使更广泛的群体被动卷入关于AI治理的公

共讨论。影片自上而下的意义建构,与社交媒体自下而上的意义再生产,不仅验证了科幻电影作为“社会技术想象”载体的教育潜能,更在电影精品化内容生产与自媒体算法推荐内容之间形成了反思的张力,科技素养的提升不在于信息的单向灌输,而在于培育公众对科技叙事保持元认知警觉的能力,即在享受《星河入梦》视觉奇观的同时,仍能参与到对技术现代性的协商性批判中。

影片外文片名引用拉丁语格言“Per Aspera Ad Astra”(循此苦旅,以抵繁星),出自科幻小说《献给阿尔吉侬的花束》,讲述了一位科幻少年因为太聪明陷入无限的挣扎,这为影片主题提供了有力注脚,寓意主角在经历多重宇宙、修补系统失控的艰险旅程后,最终抵达其希望的精神内核。影片《星河入梦》正是在这种“守护温情”的东方美学之下,直面这个时代社会与青年特有的焦虑。

参考文献

- [1] 除了《飞驰人生3》,江苏观众对春节档的哪部黑马影片评价最高?[EB/OL]. 2026-02-20[2026-02-23]https://k.sina.com.cn/article_7879776328_1d5abd848068019ne6.html.
- [2] BARTHES R. Image-Music-Text [M]. New York: Macmillan, 1977.
- [3] MERTON R K. Science, technology and society in seventeenth century England [J]. Osiris, 1938, 4: 360-632.
- [4] MORGAN M S. Narrative: A general-purpose technology[C]//Narrative Science: Reasoning, Representing and Knowing Since 1800. United Kingdom: Cambridge University Press, 2022.
- [5] FAIRCLOUGH N. Language and Power [M]. 2nd Edition. London: Longman, 2001.
- [6] VENTOLA E. Semiotic spanning at conferences: Cohesion and coherence in and across conference papers and their discussions [C]//Coherence in Spoken and Written Discourse: How to Create It and How to Describe It: Selected Papers from the International Workshop on Coherence. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing, 1999.
- [7] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009, 6(1): 24-30.
- [8] 张德禄, 张珂. 多模态批评(积极)话语分析综合框架探索[J]. 外语教学, 2022, 43(1): 1-8.
- [9] VENTOLA E, HOFINGER A. Multimodality in operation[C]//Perspectives on Multimodality. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2004.
- [10] 陶方园. 国内近五年批评话语分析研究综述[J]. 吉林广播电视大学学报, 2020(1): 158-160.
- [11] 赵英臣, 李秀芹. 数字伦理: 构筑美好生活的价值基础[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026-02. doi: 10.62756/xbsk.1673-1646.2026049.
- [12] HERTZ G, PARIKKA J. Zombie media: Circuit bending media archaeology into an art method [J]. Leonardo, 2012, 45(5): 424-430.
- [13] 王平, 李艳英. 《浪浪山小妖怪》: 中国古典文化精神的现代转译与美学新生[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026-01. doi:10.62756/xbsk.1673-1646.2026049.
- [14] HORKHEIMER M, ADORNO T W, NOERI G. Dialectic of Enlightenment [M]. Stanford: Stanford University Press, 2002.