

## AIGC 视域下视听叙事演变与传播范式研究

陈铎（继来之（厦门）人工智能研究院有限公司）\*

何秀雯（厦门理工学院影视传播学院）\*\*

卢文军（苏州高博职业学院）\*\*\*

**摘要：**未来的视听创作将是人机共生的新生态，创作者的核心素养需从技术操作转向“语言编码”与“审美裁断”的深度融合，以在算法时代重塑人文价值。生成式人工智能（AIGC）不仅提高了内容生产效率，更推动了叙事主体从人类中心向人机共创的“半人马”架构的转变，视听语言的编码逻辑也发生了改变，从过去的蒙太奇逻辑转向基于提示词的“潜在空间”生成逻辑。在传播实践层面，传统“先产后播”模式正在被“反馈驱动生成”的敏捷闭环取代，构建起高度定制化的拟像传播环境。然而，这一进程也引发了诸多问题，如影像索引性消解带来的真实性危机、版权归属的法律真空以及算法平均化导致的审美平庸风险。本文通过考察 AIGC 引发的视听生产范式革命，深入探究算法介入下的视听叙事本体重构与传播生态演变，进而审视未来以人机共生为主体的视听创作新生态。

**关键词：**AIGC；视听叙事；内容传播；算法伦理；人机协同

\* 陈铎，第一作者，继来之（厦门）人工智能研究院有限公司创始人 CEO，研究方向为 AIGC 智能视听与传播，E-mail: chenduo@ainext001.cn。

\*\*何秀雯，第二作者，厦门理工学院影视传播学院，博士，研究方向为影视教育，E-mail: hexiuwenxmu@outlook.com。

\*\*\* 卢文军，第三作者，GMAKE 视觉研究所创办人 苏州高博职业学院讲师，研究方向为 AIGC 设计。

## I. 绪论

### 1.1. 研究缘起：从“技术辅助”到“生成式革命”

视听内容的生产机制正处于一个历史性的断裂点。回顾影视工业的发展历程，从胶片到数字化的转型，虽然极大地提升了非线性编辑的效率，但本质上仍属于“计算机辅助设计”（Computer-Aided Design）范畴——人依然是每一帧像素的绝对操控者，技术仅作为延展人类肢体的工具（Tool）。

然而，以 ChatGPT 和 Sora 为代表的 AIGC（Artificial Intelligence Generated Content）技术的爆发，标志着媒介进化进入了“生成式革命”（Generative Revolution）的新阶段。技术不再仅仅是执行指令的客体，而是具备概率推理与语义理解能力的“准主体”（Quasi-subject）。正如我们在后文中将要论证的，这不仅仅是产能的提升，更是视听语言本体论层面的重构：创作的最小单位从“镜头”异化为“提示词”，传播的逻辑从“大众分发”转向“即时生成”。面对这种制作范式的颠覆性变革，传统的影视叙事学与传播学理论已然不足以支撑，这使得我们必须哲学与美学的高度上重新审视人与机器的关系。

### 1.2. 文献综述与问题域：被遮蔽的本体论危机

当前学界关于 AIGC 的研究呈现出“井喷”态势，但通过梳理现有文献，我们可以发现一种明显的“工具理性”（Instrumental Rationality）偏向。

大部分的研究集中在应用上，也就是“AIGC”在影视特效降本增效、虚拟数字人商业模式创新等方面的应用。虽然上述的研究有其一定的现实意义，但是大部分的研究把“AIGC”当作一种中立的、透明的技术工具，并没有认识到它是“媒介环境（Media Environment）”，对人类认知结构、审美体验所产生的深层次的影响。少量的理论研究已经触及到了版权伦理和算法偏见，但是很少有人对“AIGC”怎样改变视听叙事的时间空间结构以及真实性的基础进行探究。

基于此，本文试图冲破技术应用论的束缚，探究如下问题：当算法参与创作链条顶层设计的时候，视听叙事的主体性发生怎样的偏移？根据概率统计的生成逻辑怎样塑造影像的美学特征呢？在“生产即是传播”的新范式之下，我们应该怎样建构起适应于算法时代数字伦理呢？

### 1.3. 理论视阈与研究框架

本文将跨学科的视角展开研究。首先，借助媒介环境学（Media Ecology）的理论资源，将 AIGC 视为一种新的“感知比率”，分析其对视听语言编码规则的重构；其次，从叙事学（Narratology）

与符号学的理论视角，来深入探讨生成式文本在“潜在空间”中的流变逻辑；最后，结合控制论（Cybernetics）与后人类主义（Post-humanism）的哲学思辨，反思算法理性对人类创造力的限制与异化。

本文主要包括三个部分：一是在本体论层面（第二章），论证视听叙事从“蒙太奇逻辑”向“数据库逻辑”的转型；二是在实践论层面（第三章），揭示内容传播从“库存匹配”向“反馈驱动生成”的范式演变；三是在价值论层面（第四章与结语），提出并在终章构建一种超越“技术恐慌”与“技术崇拜”的“人机共生”新生态，即倡导创作者通过“语言能力”与“审美能力”的双重觉醒，以“系统架构师”的身份驾驭算法的无限潜能。

## II. AIGC 视听叙事研究的理论视阈与本体重构

### 2.1. AIGC 的技术逻辑与叙事主体的离散

在经典的视听叙事学框架中，无论是文学文本还是影视创作，其背后都站立着一个绝对的理性主体——“作者”（Author）。作者的意图构成了文本意义的来源，观众的阐释亦是围绕这一意图展开的“填空”与“解码”。然而，生成式人工智能（AIGC）的介入，使得这一稳固的单中心结构发生了本体论层面的改变。当算法模型介入创作链条的顶层设计时，叙事主体不再是单一的人类个体，而是变成“人类指令（Prompt）—算法黑箱（Black Box）—大数据集（Dataset）”三者动态博弈的离散集合。

#### 2.1.1. 算法黑箱与主体间性：从“自动化”到“生成式共创”

传统影视工业体系虽然强调集体创作，但导演中心制（Auteur Theory）依然确保了核心美学意志的贯彻，这是一种单向度的“独断论”叙事。然而，基于 Transformer 架构的生成式模型引入了根本性的变量，深刻改变了这一权力结构。

列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）在《新媒体的语言》中提到，新媒体的“数值化表征”必然导向创作的“自动化”<sup>[1]</sup>。在 AIGC 时代，这种自动化进一步异化为逻辑的“黑箱化”（Black Box）：创作者不再直接操作像素或镜头，而是通过自然语言与算法的潜在空间（Latent Space）进行交互。由于模型基于概率分布进行推理，创作者甚至无法精确预知下一个生成的镜头参数，必须在算法反馈的多种可能性中进行次级筛选（Secondary Selection）。

因此，AIGC 视听叙事并非传统意义上的“无中生有”，而是基于对既有海量数据分布的“概率重组”。这种重组过程颠覆了传统作者全知全能的主体地位，将创作拉向了一种更具不确定性的人机协商机制。

在这种新范式下，人类创作者与算法模型的关系呈现出一种动态耦合（Dynamic Coupling）的形态。正如实际创作实践所隐喻的，这更像是一场“人机华尔兹”：人类提供初始的意图引导与美学框架，算法则基于数据概率进行发散性的“即兴演奏”。创作者的功能不再是单一的技术控制，而是转向了对算法“能力边界”的认知与驾驭——即在承认算法主体性（Agency）的前提下，通过精准的语义锚定（Semantic Anchoring），引导算法的“幻觉”在人类美学的边界内坍塌为有效的叙事文本。这标志着创作主体从“执行者”向“系统架构师”的身份跃迁。

## 2.2. 视听语言的编码革命：从蒙太奇到“潜在空间”

如果说电影艺术百年的基石是建立在“镜头”这一离散单位的组接之上，那么 AIGC 的出现则彻底重构了这一本体论基础。传统的视听语言逻辑是“加法”，即通过爱森斯坦（Eisenstein）式的蒙太奇，将独立的镜头 A 与镜头 B 拼接，从而在观众心中通过心理完形产生新的意义 C。然而，生成式视频（如 Sora、Runway）遵循的是一种基于“扩散”（Diffusion）的生成逻辑。

### 2.2.1. 影像本体的异化：从“机械复制”到“概率演算”

在 AIGC 的技术视阈下，影像不再是客观现实的“机械复制”（本雅明语），而是数据特征在潜在空间（Latent Space）中的概率性涌现。

与传统剪辑“挑选并组装”素材不同，扩散模型的生成过程更接近于“在混沌中雕刻”：模型从完全随机的高斯噪声（Gaussian Noise）出发，通过逐步的“去噪（Denoising）”过程，将潜在于数学空间中的图像特征“还原”为可视化的像素矩阵。这种生成机制颠覆了传统蒙太奇剪辑理论中“切”（Cut）的概念。在 AIGC 生成的视频中，物体、光影与纹理并非通过物理拍摄获得，而是基于统计学规律在时间轴上进行的连续性预测。因此，视听叙事的最小原子单位发生了根本性位移：它不再是具有物理索引性的“镜头”（Shot），而是具备语义指涉性的“提示词”（Prompt）。

### 2.2.2. 语义与光影的映射：语言作为新的“摄影机”

这种编码革命的深层后果，是自然语言与视听语言之间建立了一种前所未有的同构映射（Isomorphic Mapping）。

在传统创作中，剧本（文字）与画面（影像）之间存在着巨大的“转译鸿沟”，需要导演、摄影师、演员共同填补。而在 AIGC 体系中，通过 CLIP（Contrastive Language-Image Pre-training）等模型的技术中介，文字指令直接成为了操控光影的参数。创作者输入的每一个形容词、动词，都直接对应着高维空间中的一组向量坐标，进而决定了生成画面的构图、运镜乃至情感基调。

这种机制使得“语言”本身替代了“摄影机”的物理功能。创作者对视听语言的调度，转化为对语义颗粒度的精细打磨。这不仅要求创作者具备传统的视听审美，更要求其掌握一种“提示词工

程学” (Prompt Engineering) 的修辞方法——即如何通过精确的语言符号, 在算法的潜在空间中“唤醒”特定的视觉风格。从这个意义上说, AIGC 时代的视听叙事, 本质上演变为一种“可视化的文学创作”, 是语言逻辑对视觉感官的直接掌控。由此可见, 未来创作者的核心能力将转变为“语言能力”+“审美能力”, 而不仅仅是操作机器的能力。

### 2.3. 非线性与无限生成的叙事时空

在传统影视本体论中, 电影被定义为“时间的形式”。安德烈·塔可夫斯基 (Andrey Tarkovsky) 在《雕刻时光》中指出, 电影创作者的工作本质上是在一块名为“时间”的原材料上进行雕刻, 将其固定在胶片的物理载体之中<sup>[2]</sup>。这种物理属性决定了传统叙事结构的封闭性与线性不可逆性。然而, 生成式 AI 的即时演算特性 (Real-time Rendering) 赋予了视听文本极高的时空可塑性 (Spatiotemporal Plasticity), 使得叙事的时间轴与空间边界发生了根本性的消融。

#### 2.3.1. 叙事时间的重构: 从“线性封闭”到“数据库逻辑”

传统视听叙事遵循严格的因果律链条, 观众是在一条预设的时间线上被动滑行。而在 AIGC 视域下, 叙事逻辑正在向列夫·曼诺维奇 (Lev Manovich) 在《新媒体的语言》中所描述的“数据库逻辑 (Database Logic)” 转型<sup>[3]</sup>。

生成式内容的底层结构里并不存在一个事先定好的完整故事情节, 只存在一个包含大量的叙事单元 (语义片段、风格模型、角色设定) 的潜在数据库。每一次生成, 都是在用户的提示词引导下, 对这个数据库做了一次特定路径的遍历 (Traversal)。这意味着, 视听文本从“完成态” (Being) 转向了“生成态” (Becoming)。

同一组的核心提示词 (Prompt), 用不同的随机种子 (Seed) 或者参数微调后, 会生成出成千上万条在无数个平行的叙事分支里。因此视听作品就不再是唯一的、不可改变的定本, 而是一种可能性的集合。叙事的时间不再是直线, 而是动态生成起来的网。这就表明游戏叙事的边界正在变得越来越模糊, 即“可玩性电影 (Playable Cinema)” 就要产生了。

#### 2.3.2. 叙事空间的延展: 边界消融与“液态叙事”

从空间的角度来看, “AIGC” 打破了安德烈·巴赞 (André Bazin) 对画框 (Frame) 所作的物理限制。巴赞认为, 画框有“向心性 (Centripetal)”, 它是对所见世界的一种绝对的限制, 画外空间 (Off-screen Space) 只是一种暗示的存在<sup>[4]</sup>。

然而, “AIGC” 的“外绘 (Outpainting)” 和“无限缩放 (Infinite Zoom)” 的技术, 使画框成了一个可以无限延伸流动的视窗。创作者或者观众都可以随时向各个方向扩展画面, AI 会根据上下文逻辑自动补全未见的视听细节。由此而生出的一种新的空间美学叫做“液态叙事 (Liquid

Narrative)”，叙事空间不再是一个被分割、固定的空间，而是一个流动、可以生长的连续体。

空间无限延展性的存在，从根本上否定了传统的场面调度 (mise-en-scène) 理论。导演不把镜头定点在一个固定的取景框里面来安排元素，在一个全景式、可以无限去探索的虚拟拓扑结构里构造出一片世界。由此产生的空间观念革新，使视听体验由“旁观”变为“沉浸式漫游”，进而加强了前面所提到的人机共创逻辑——空间本身的存在就是叙事的一部分。

### III. AIGC 驱动下内容传播的实践范式转型

#### 3.1. 生产即传播：基于语义理解的精准分发

传统大众传播范式 (Mass Communication) 把内容生产 (Production) 和内容分发 (Distribution) 放在了时间和空间上完全不同的两端，即创作者先要完成全片的拍摄及后期制作，然后将之作为成品投放到市场上。但是“AIGC”技术的加入正在改变原来的线性过程，建立起一个以“分发驱动生产 (Distribution-Driven Production)”的敏捷反馈闭环。

##### 3.1.1. 供需逻辑的倒置：从“完片上线”到“动态迭代”

传统的影视生产遵循“库存去化”逻辑，即先有完整的内容库存，再寻找匹配的受众。而在 AIGC 视域下，传播逻辑发生了根本性的倒置：算法不再仅仅是内容的搬运工，而是成为了内容生产的“指挥棒”。



图1 AIGC 短剧/漫剧

当前，这一范式最典型的实践体现在“AI 短剧”的迭代式生产模式。与传统剧集长周期的“赌

博式”投入不同，AIGC创作者往往采用“小步快跑”的策略：先行生成并发布前三集作为“试播”（Pilot）投放市场，随后利用自然语言处理（NLP）技术实时分析弹幕、评论区的情感倾向与留存数据。基于这些反馈，创作者能迅速调整后续剧本走向与视觉风格，并利用生成式工具在极短周期内（如24-48小时）完成新剧集的生产与上线。

这种“边播边做”的模式，将克里斯·安德森（Chris Anderson）的“长尾理论”推向了新的维度<sup>[5]</sup>：它消除了库存积压的风险，使得内容生产能够精准满足利基市场（Niche Market）的动态需求。这种从“完片后置传播”向“反馈驱动生成”的转型，标志着视听内容正式进入了“敏捷开发”时代。

### 3.1.2. 语义共振与未来的“千人千面”

虽然目前的实践仍处于“分批次迭代”的阶段，但从长远的技术演进来看，这种反馈机制的颗粒度将不断细化。未来的终极形态将趋向“毫秒级的即时生成”。

在这种机制下，传播将走向“单人版互联网”（Segment of One）。正如阿尔文·托夫勒（Alvin Toffler）在《第三次浪潮》中预言了“产消者”（Prosumer）的崛起，AIGC进一步赋予了这一概念新的技术内涵<sup>[6]</sup>：用户的每一次点击、停留甚至视线移动，都在实时“训练”并“提示”（Prompting）着专属于他的内容流。对于AIGC从业者而言，这意味着运营的重点将从“打磨一个爆款分发给所有人”，转向“设计一套生成逻辑，让它自动为不同圈层生成定制化爆款”。这不仅是效率的提升，更是传播权力结构从“中心化分发”向“算法-用户共谋”的彻底转移。

## 3.2. 情感计算与拟像传播：虚拟在场的双重隐喻

如果说算法分发解决了信息匹配的效率问题，那么AIGC驱动的“情感计算”（Affective Computing）则试图解决传播链条中的“连接温度”问题。在视听传播的深层结构中，AIGC不再仅仅是内容的生成器，更成为为情感交互的“拟像主体”（Simulacral Subject）。

### 3.2.1. 准社会交往的深化：从“观看”到“共生”

在传统的媒介环境下，霍顿和沃尔（Horton & Wohl）所提出的一种被称为“准社会交往”（Parasocial Interaction）的理论主要是指观众对于电视人物产生的一种单向的依恋感<sup>[7]</sup>。而“AIGC”视角之下，原来的单向关系就被改造成了一种双向互动的“数字共生”（Digital Symbiosis）。

借助大语言模型（LLM）来驱动虚拟数字人（人工智能伴侣、虚拟主播等），能够实现对用户情绪的实时捕捉和反馈。它们不再是按照事先预设好的剧本来演出的“演员”，而成为可以根据用户语言风格、情感状态作出实时策略调整的“代理人（Agent）”。该技术特性冲破了屏幕的“第四堵墙”，使视听体验由“旁观他人的故事”变成“介入自我的叙事”。

由此而产生的感情联系，使传播的价值锚点发生了转移，用户不再单纯地为了“内容”付费，而是为了“关系”和“情绪价值”付费。依靠算法理性而形成的“情感模拟”，极大地提高了用户粘性和忠诚度，在一定程度上也模糊了现实社交和虚拟社交的伦理界限。

### 3.2.2. 鲍德里亚的预言：超真实与“回声室”的固化

然而，高度定制化的视听环境又在认识论上埋下了危机的种子。让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)在《拟像与仿真》一书中认为，“拟像已经不是领土上使用过的地图，它不是真实的原貌——即‘超真实(Hyper-reality)’”<sup>[8]</sup>。

“AIGC”技术的广泛运用，正形成一种“超真实的”媒介景观。目前文中的“反馈生成”为主流，用户所接触的视听内容将会完全按照他们的个人喜好、欲望以及数据的历史来编织起来。算法不断产生出用户所希望看到的画面，加强了用户对这种叙述的认同感。自指性生产的循环，即“自指涉(Self-referential)”，会比传统的推荐算法建立得更加牢固的信息茧房。

在这种环境里，客观世界复杂粗糙的特性被算法过滤掉，剩下的就是个光滑、完美、迎合个体认知的“数字温室”。传播不是联系世界的桥梁，反而可以使人陷入自我沉浸的循环之中。这就是“AIGC”视听传播给人带来的体验升级，但是它所必须警惕的“本体论陷阱”。

## 3.3. 传播效果的量化与反馈闭环：迈向“控制论”传播

在“AIGC”重构的传播生态里，传播效果的评价已经不是线性的“事后复盘”，而成了一个实时的、动态的“控制论(Cybernetics)”的过程。数据不单是用来衡量过去的，而且直接作为参数(Parameters)的输入，决定未来生成的方向。

### 3.3.1. 效果指标的维度升级：从“曝光量”到“情感计算”

传统的大众传播依靠的是曝光量(Exposure)、点击率(CTR)等浅层的统计指标，并不能准确地衡量出受众的心理状况。依托“AIGC”的视角，在多模态大模型分析的基础上，把隐性反馈的显化也变得有可能了。

现在的评估体系开始从关注“有多少人看”转向关注“人们如何看”。通过对弹幕语义的情感极性分析(Sentiment Analysis)、观看过程中的交互热力图甚至微表情捕捉(在VR/AR场景下)，传播者可以精确量化受众的“情绪唤醒度”(Emotional Arousal)。这种量化不再是冰冷的数字，而是带有温度的“情感数据”。例如，在AI短剧的投放中，系统并非仅考核完播率，而是通过分析评论区的高频情感词(如“爽”、“虐”、“泪目”)，来计算内容的“共情指数”，并以此作为衡量传播效能的核心KPI。

### 3.3.2. 自动化反馈闭环：算法对传播的动态纠偏

这一量化过程的终极目的，是建立诺伯特·维纳(Norbert Wiener)所描述的“负反馈机制”(Negative Feedback Mechanism)<sup>[9]</sup>。在AIGC传播系统中，效果数据被实时回传至生成端，形成了一个自动化的“观察-调整-生成”闭环。

当某类生成的视觉风格导致用户留存率下降（负反馈）时，创作者利用生成模型快速调节相应参数的权重；反之，当某种叙事节奏引发了高强度的正向情感反馈时，系统会迅速将该模式标记为“高权重特征”(High-weight Feature)并在后续生成中强化这一模式。这种机制使得传播过程具有了生物般的“自适应性”(Self-adaptability)。传播不再是一次性的投射，而是一个不断自我进化、自我纠偏的系统工程。对于创作者而言，这意味着从“依靠直觉创作”转向了“基于数据的迭代式创作”，作品的最终形态是创作者意图与受众反馈数据不断博弈、动态平衡的结果。

## IV. 算法时代的伦理规约与风险反思

### 4.1. 真实性的危机：Deepfake 与“后真相”时代的视听信任

视听媒介之所以长期在新闻传播与司法取证中占据核心地位，根源在于其被认为具有客观记录现实的能力。然而，AIGC技术的指数级进化，使得“眼见为实”(Seeing is Believing)这一古老的认识论格言再次面临崩塌。Deepfake（深度伪造）技术的泛滥，不仅制造了虚假的信息，更制造了一种结构性的“本体论不确定性”(Ontological Uncertainty)。

#### 4.1.1. 影像索引性的消解：从“自然之笔”到“数据幻觉”

在符号学视阈下，传统影像具有查尔斯·桑德斯·皮尔士(Charles Sanders Peirce)所定义的“索引性”(Indexicality)：照片是光线物理接触底片的结果，如同足迹之于脚步，存在着物理上的因果关联<sup>[10]</sup>。这种物理连接赋予了影像作为“证据”的合法性。

然而，AIGC生成的视听内容切断了这一物理脐带。生成式影像并非对物理世界的反射，而是基于潜在空间概率分布的“拟态”(Iconicity)。在Sora或可灵生成的视频中，并未发生过真实的光影投射，只发生了像素的逻辑排列。这种“无指涉物”(Referent-less)的影像生产，导致视听内容从“现实的证明”异化为“数据的幻觉”。当影像失去了索引性，它便不再是通向真理的窗口，而沦为一种可以随意涂抹的数字画布，这直接动摇了视听传播的各种社会契约基础。

#### 4.1.2. “深度伪造”与信任链条的断裂：迈向“零信任”社会

这种本体层面的异化，在社会实践层面引爆了“后真相”（Post-truth）危机。AIGC 技术降低了造假的门槛，使得伪造政治人物讲话、捏造突发新闻的成本趋近于零。

更为深远的风险在于“说谎者红利”（Liar's Dividend）的出现：当公众意识到任何视频都可能是 AI 生成的时候，他们不仅会误信虚假视频，更会倾向于怀疑真实的视频也是伪造的。这种普遍的怀疑主义导致了社会信任链条的全面断裂。在“后真相”时代，真相的定义权不再掌握在事实手中，而是掌握在“算力”与“情绪”手中。视听证据的法律效力与新闻价值面临重估，社会不得不为此支付高昂的“认知验证成本”，甚至可能被迫建立一种基于区块链或其他加密技术的“数字内容溯源机制”，以在流动的拟像世界中锚定一丝真实的残余。

### 4.2. 版权归属与创作伦理的博弈：算法黑箱中的“无主之地”

“AIGC”技术的迅速发展，在法律和伦理上引发了对所有权的一场认识上的大震。生成式 AI 的工作方式就是大量地用人类的作品来提取特征，在潜在的空间里重新组合，直接触碰到现代著作权法的主要原理。这不是一个法条是否适用的问题，而是“创造的本质”和“智力成果归属”的一场深刻的较量。

#### 4.2.1. 训练数据的合法性悖论：互文性还是“数据掠夺”？

“AIGC”模型的“智慧”来自对千亿级参数的预训练，但是这些参数常常来自于没有经过授权的未经许可的互联网抓取数据。技术乐观主义者认为，AI 的学习过程就是人类艺术家的“互文性（Intertextuality）”借鉴，即所有的创作都是对前人的作品进行吸收和再创造。

然而，批判者指出，这种类比掩盖了“数据掠夺”（Data Expropriation）的本质。人类的学习伴随着主观的审美筛选与意义重构，而 AI 的训练则是对人类智力公地（Intellectual Commons）的高通量、机械化提取。当 AI 能够以零成本瞬间模仿某位特定画家的风格并生成海量竞品时，这已超出了传统“合理使用”（Fair Use）的范畴，构成了对人类原作者生存空间的“算法挤压”。这种“拿来主义”的训练逻辑，在伦理上被指责为一种新型的“数字圈地运动”。

#### 4.2.2. 著作权主体的虚置：谁是作者？

如果在输入端存在侵权争议，在输出端，“AIGC”就造成了“作者身份”（Authorship）的本体论真空。现行著作权法体系（不管是大陆法系还是英美法系）都秉承着人类中心主义的原则，只把人类的独创性智力劳动成果当作受法律保护的对象。

这就导向了一个尴尬的法律困境：AIGC 生成的作品，究竟归谁所有？

- 归 AI 模型？ 法律主体资格的缺失使其无法持有财产权利。
- 归用户（Prompter）？ 虽然用户提供了提示词，但生成过程中的随机性与算法黑箱使得用户难以证明其对最终画面拥有完全的“独创性控制”。
- 归公有领域？ 这似乎是目前的司法倾向（如美国版权局对《太空歌剧院》的裁决），但这打击了产业界的投资热情。

这样就造成了“AIGC”作品处在了一个“法律上无主”的状态中。它既可以是人人可以使用的公共素材，也可以是随时可能遭遇诉讼的侵权地雷。这就不得不重新去考虑，在人机协同的年代，独创性的门槛应该怎样被重新定义？法律是否应该创设出一个新的“数据财产权”，以适应混合创作模式呢？

### 4.3. 审美异化与人类创造力的“被平均”：算法理性的美学困境

当“AIGC”模型利用大量的数据进行训练的时候，它的底层逻辑就是找到概率分布的最大公约数。该机制决定了 AI 生成的视听内容往往是统计意义上的完美，但正是由于这样，它会使得人类审美经验发生异化，也会使人们的创造能力陷入“被平均（Averaging）”。

#### 4.3.1. 概率的陷阱：走向“平庸的螺旋”

生成式模型的预测机制本质上是一种“回归均值”（Regression to the Mean）的过程。为了确保生成的图像或视频符合大多数人的认知逻辑，算法倾向于抹去那些极端的、边缘的、带有强烈个人特质的“噪点”。

然而，艺术的张力往往恰恰源于这些“必要的瑕疵”或罗兰·巴特（Roland Barthes）所说的“刺点”（Punctum）<sup>[11]</sup>。AI 生成的面孔通常具有完美的对称性与光影，但这种“过度平滑”消解了真实世界粗粝的质感与复杂性。视听创作面临陷入“平庸的螺旋”：作品越来越精美，却越来越缺乏灵魂的震颤。如果未来的影视作品皆由算法生成，我们可能将迎来一个“高保真但低信息熵”的审美荒原——所有作品都似曾相识，没有任何一部能真正刺痛观众的神经。

#### 4.3.2. 算法单一栽培与审美的同质化

更深层的危机在于“算法单一栽培”（Algorithmic Monoculture）。由于主流模型（如 Midjourney、Stable Diffusion）的训练数据集具有高度重叠性，且由于反馈闭环的存在，某种特定的视觉风格（如“AI 特有的塑料光泽感”或“赛博朋克风”）会被反复使用并泛滥成灾。

这种同质化的审美通过高频次的传播，反过来驯化了人类观众的视觉品味，形成了一种“审美茧房”。人类创造力若长期依赖算法“喂养”，可能导致想象力的萎缩与退化。创作者可能不再费力去构思独特的视觉语言，而是习惯于在算法提供的“预制菜”中进行选择。因此，在算法时代，“反算法”（Anti-algorithmic）的审美自觉——即刻意追求那些算法难以预测的、非理性的、断裂的艺术表达——

一将成为人类创作者最珍贵的护城河。

## V. 结语

### 5.1. 迈向“人机共生”的视听新生态

综上所述，AIGC 对视听叙事的介入并非简单的技术迭代，而是一场触及本体论、认识论与价值论的深刻革命。它解构了传统的作者中心制，重塑了视听语言的编码逻辑，并彻底改变了传播与消费的权力结构。然而，这并不意味着人类创作者的退场。相反，我们正站在一个“人机共生”（Human-Computer Symbiosis）新纪元的入口。

未来的视听创作模式将呈现为一种“半人马”（Centaur）架构：人类提供美学直觉、伦理判断与情感内核（灵魂），算法提供海量算力、概率模型与执行效率（血肉）。在这种生态中，AI 不再是被动的工具，而是具备一定主体性的“副驾驶”（Co-pilot）。人类创作者的任务不再是与机器竞争“绘图的速度”，而是去竞争“提问的深度”与“定义的权利”。

### 5.2. 范式转移下的核心素养重构

面对这一范式转移，影视创作与教育体系亟需进行结构性调整。正如本文在第二章所述，当“提示词”取代“摄影机”成为新的影像生产力工具，未来创作者的核心胜任力将不再仅仅是操作机器或软件的技术熟练度，而是“语言编码能力”与“审美裁断能力”的深度融合：一方面，创作者需要具备极高的语言颗粒度，能够用精确的自然语言符号在算法的潜在空间中锚定复杂的视觉意象；另一方面，面对算法生成的无限可能性，创作者必须具备超越常人的审美甄别力，以抵抗算法带来的“平庸螺旋”。唯有坚守人类独有的情感体验与批判性思维，我们才能在算法编织的拟像世界中，守住艺术创作的“灵光”，实现技术理性与人文精神的辩证统一。

## 参考文献

- [1] Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT press.
- [2] Tarkovsky, A. (1987). *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. University of Texas Press.
- [3] Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- [4] Bazin, A. (1967). *What is Cinema? (Vol. 1)*. University of California Press.
- [5] Anderson, C. (2006). *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion.
- [6] Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. William Morrow.
- [7] Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass Communication and Para-social Interaction. *Psychiatry*, 19(3), 215-229.
- [8] Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- [9] Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press.
- [10] Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- [11] Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Hill and Wang.
- [12] 本雅明. (2014). *机械复制时代的艺术作品*. 北京: 中国城市出版社.
- [13] 彭兰. (2022). AIGC: 内容生产的范式革命与逻辑重构. *现代传播* (03), 12-18.

## **The Evolution of Audiovisual Narrative and the Shift in Communication Paradigms in the Age of AIGC**

**Chen Duo (AINext Jilaizhi(Xiamen)AI Research Institute Co., Ltd.)**

**He Xiuwen(School of Film, Television and Communication, Xiamen University of  
Technology)**

**Lu Wenjun (Suzhou Gaobo Polytechnic College)**

**Abstract:** The future of audiovisual creation lies in a new ecosystem of human-machine symbiosis, in which the core competencies of creators must shift from technical operation toward a deep integration of "language coding" and "aesthetic judgment" in order to reshape humanistic values in the age of algorithms. Generative AI (AIGC) has not only improved the efficiency of content production, but more importantly, it has driven the transformation of the narrative subject from a human-centric model to a "centaur" architecture of human-machine co-creation which has altered the encoding logic of audiovisual language, evolving from the conventional montage-based paradigm toward a generative logic rooted in the "latent

space" of prompt engineering. At the level of communicative practice, the traditional "produce-then-broadcast" model is being supplanted by an agile, feedback-driven closed loop of generation, thereby engendering a highly customized communicative environment of simulacra. However, this transformative process has also precipitated a series of critical issues, including a crisis of authenticity engendered by the dissolution of photographic indexicality, a legal vacuum pertaining to copyright ownership, and the risk of aesthetic homogenization induced by algorithmic averaging. This paper scrutinizes the paradigm shift in audiovisual production instigated by AIGC, and proceeds to unravel the ontological reconstruction of audiovisual narrative alongside the evolution of the communication ecology amidst algorithmic intervention, ultimately aiming to critically examine the prospective new ecosystem of audiovisual creation characterized by human-machine symbiosis.

**Keywords:** AIGC; Audiovisual Narrative; Content Dissemination; Algorithmic Ethics; Human-Machine Collaboration

Copyright ©2026 by Author(s). This article is open accessed under the CC-BY License

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

