

媒介可供性视域下 AI 短剧内容生产机制研究

赵靖彤

广西师范大学, 广西 桂林 541000

DOI:10.61369/HASS.2026040046

摘 要：在媒介可供性视域下，本文以“媒介的生成便是可供性的实现”为核心理论视角，对比分析 AI 短剧与传统真人短剧在文本、画面、表演与主题三个维度的内容生产差异。研究发现，AI 短剧生成了三种区别于传统模式的新可供性：剧本从“激发人类表演”转向“激活数据联想”，画面从“物理因果记录”转向“概率性构造”，表演从“肉身共情”转向“概念具身”。三者的共同逻辑在于 AI 的介入重组了内容生产的连接结构——从“人—物理世界—身体经验”转向“提示词—模型—数据”。AI 短剧不应被定位为真人短剧的替代品，而是一种具有自身逻辑的全新内容生产机制。

关 键 词：媒介可供性；AI 短剧；传统真人短剧；内容生产机制

A Study on the Content Production Mechanism of AI-Generated Short Films from the Perspective of Media Affordance

Zhao Jingtong

Guangxi Normal University, Guilin, Guangxi 541000

Abstract： From the perspective of media affordance, this study adopts the core theoretical framework that "media generation constitutes the realization of affordance," conducting a comparative analysis of content production differences between AI short dramas and traditional live-action short dramas across three dimensions: text, visuals, performance, and theme. The research reveals that AI short dramas generate three distinct forms of affordance compared to conventional models: scripts shift from "stimulating human performance" to "activating data associations"; visuals evolve from "physical causal recording" to "probabilistic construction"; and performances transition from "physical empathy" to "conceptual embodiment." The common underlying logic lies in AI's reconfiguration of content production pathways—from "human-physical world-body experience" to "prompt words-model-data." AI short dramas should not be viewed as substitutes for live-action short dramas but rather as a novel content production mechanism with its own inherent logic.

Keywords： media availability; AI-driven short dramas; traditional live-action short dramas; content production mechanisms

引言

2026 年开年以来，AI 短剧频频冲上热搜。《长白山兽医，驻站五年我竟成了妖族共主》等 AI 短剧在红果短剧平台上均突破四千万热度。其中，《菩提临世 AI 真人版》在 2026 年登顶红果免费短剧总热播榜，成为首部在纯市场化竞争中超越真人实拍作品的 AI 短剧内容^[1]。随着 AI 短剧创作更趋成熟，传统真人短剧格局势必受到冲击，两大品类将实现完全同台竞技。与此同时，“AI 能否取代真人演员”“AI 短剧是否会摧毁传统短剧行业”等争议不断。现有研究多聚焦效率对比或行业焦虑层面，鲜有在创作层面将 AI 短剧与传统真人短剧相比，对 AI 短剧内容生产机制进行学理分析。基于此，本文提出核心研究问题：相较于传统真人短剧，AI 生成工具在短剧内容生产中创造了哪些独特的可能性？在人与 AI 的协作过程中，这些可能性是如何生成的？

本文将从生成本体论出发，以对媒介可供性的重新界定作为核心理论视角，阐述 AI 短剧内容生产的独特机制与可供性生成路径。

一、从可供性视角审视 AI 短剧生产

“可供性”是美国生态心理学家詹姆斯·杰尔姆·吉布森于 20 世纪 70 年代提出的概念^[2]，于 2015 年被美国学者安德鲁·理查德·施洛克正式引入传播学领域。它指的是环境或一个对象为

行动者提供的行动可能性。2017 年，国内学者潘忠党将“可供性”概念引入国内，并将其划分为信息生产的可供性、社交可供性和移动可供性三部分。各类媒介平台或应用形式都能够根据这三种可供性的维度加以区分，相对而言，在三种可供性上水平越高的媒体，往往就是越“新”的媒体^[3]。

然而，随着生成式 AI 等技术介入，内容生产的主体与过程发生了根本性变化。生成式 AI 不再只是被动的工具。它从“被使用”转向“能参与”，成为一个主动的创作环节。这一变化带来了新的问题。传统理论很难解释 AI 创造出的新可能性。这些可能性既不完全人的创意，也不完全是媒介的特性，对此胡翼青、马新瑶在 2022 年提出了另一种思路，“所有事物媒介化”的时代已经到来^[4]。要理解这个判断，需要先厘清一个核心概念：媒介物。所谓媒介物，是指能够将不同元素连接起来，并让这些元素互为介质。例如，一块普通的石头不是媒介物。但如果有人用它来压住纸张防止被风吹走，它就连接了“石头”、“纸张”、“风”和“使用者”这几个元素，并让它们产生了新的关系，此时这块石头就成为了媒介物。因此，媒介物的独特能力就是“连接与转化”。一个技术物或表征物只有做到了这一点，才成其为媒介。

二、区别于传统生产模式的 AI 短剧可供性解读

基于上述理论，本文不预设“生产可供性”“社交可供性”等分类，而是从区别于传统生产模式的 AI 短剧的剧本维度、画面维度、表演与主题维度进行对比分析与可供性解读。通过在这三个维度上进行对比分析，本文将从可供性理论视角出发，解读 AI 短剧究竟生成了哪些独特的、新的可能性。

（一）剧本维度：从“激发人类表演”到“激活数据联想”

传统真人短剧的剧本以“激发人类表演”为核心逻辑。编剧基于生活经验与戏剧冲突创作台词、场景、脚本，演员在此基础上进行二度创作：为所饰演的人物写出专属的人物小传，决定台词的情绪、停顿的长短、语气的轻重，有时还会与其他演员即兴碰撞。所有这些，都需要演员对剧本及其角色的理解，再通过表演加以诠释。因此，剧本与表演之间存在一条“人的理解”的翻译链条。

而 AI 短剧的剧本主要通过显性文本与隐性文本体现。显性文本即旁白与对话，这一部分呈现需要 AI 模型能够根据剧本与脚本内容理解并准确输出，这类文本在生成过程中被转化为机器可处理的表征形式，因而呈现出概念化、快节奏、缺乏即兴感等特征。隐性文本是提示词，创作者输入 AI 系统的指令。提示词是“元文本”，它不直接服务于人的表演，而是引导 AI 模型从其训练数据的概率分布中检索、组合出相应的画面与台词。由于 AI 短剧没有真人出演，对于文本的理解就是他们呈现的效果，所以对文本的 AI 制作图片/视频的识别要求极高。如人物语气语速，AI 理解不了具体场景下的情绪，在给出提示词时需要写明发声方式、节奏描述和音调变化，再配合各种标点符号，比如省略号可以达到声短气连的效果，气流持续微弱呼出；波浪号达到单子内滑动上扬，尾音拖长带气声等等，每个符号停顿方式都不一样。剧中的每一句台词、每一个镜头、每一段配乐，背后都对应着一组或多组训练 AI 执行的提示词。机器可识别的指令文本，即提示词。

（二）画面维度：从“物理因果记录”到“概率性构造”

传统真人短剧画面是对物理世界的直接记录。通过摄像机对

演员、场景、光影的物理捕捉，每一帧画面都对应一个物理瞬间，某时某地某人干了某事，这种生成逻辑遵循物理因果律：有光才有影，有物才有像。即使使用绿幕或特效，其基础素材仍然来自实拍。摄像师通过对摄像机的把控，合理利用光线，把他们认为具有艺术美感的事物记录下来，分享给观众^[5]，这就是物理因果记录，而人的情感或多或少会受到他们所看到的景象影响，这也是能广泛为人们所接受的主要原因。

而在 AI 短剧中，画面的生成主要依赖于创作者将提示词“喂”给 AI 模型，当吸收了亿万级的人类表演数据后，会将这些数据“压缩”并进行特征抽象的 AI 模型的动态过程，随着技术不断迭代，文生图片、文生视频的 AI 模型仿佛真正理解了世界。那么，当模型参数积累到从量变引发质变的规模时，即使工程师从未在代码中预设物理法则，AI 似乎也能通过对海量数据的自学习，自发地掌握并模拟这些现实规律。实际上，无论目前的“世界模型”如何逼真，其本质依然是基于概率预测的“统计学渲染”^[6]。

然而大模型依托庞大算力和数据进行拟真的这一过程对虚拟现实的再虚拟化，而非对真实世界的直接投射。随着数据不断积累，大模型的智能化场景生成已经超出对客观世界的模仿范畴，根据所给出的提示词生成基本符合客观世界物理规律但不必然在现实中有对应的场景拟造，这标志着曾经由“事实”占据的位置正在被“数据”取代。与此同时，一问一答的“线性”生成模式使得模型使用者无法直接介入到影像的生成过程，任何对画面的调整都需要重新回溯到提示词阶段，或者基于上一回对话生成的图片“叠图”，用作参考图，再次生成，构成了 AI 短剧画面生产的基本节奏。

（三）表演与主题维度：从“肉身共情”到“概念具身”

传统短剧演员的表演是一个相对完整且线性的过程，通过读剧本了解人物、为角色写人物小传更好理解人物，再通过神态、肢体动作、台词表达出来，演员通过精心地表演，再通过后期的剪辑，完成对另一个“人”的塑造。在这一过程中，演员的生命体验、情感记忆与对角色的个性化理解，是表演创作的内核，也是引发观众共情的关键元素。

与表演的肉身属性相对应，是主题表达。在红果短剧平台上主题情节分类主要包括“打脸虐渣”“异能”等 30 个主题词设定，看似涵盖范围广泛，但所有的主题传递情绪与价值表达都依赖于演员的表演，观众对主题表达的共情与共鸣，实质上是对所传递的情绪的共鸣，但是也因此会受到真人表演的物理边界及成本限制，实景搭建、拍摄周期以及演员片酬，使得传统真人短剧的主题创作高度集中于都市、年代等易落地的现实题材，而玄幻仙侠、科幻类等需要高成本视觉呈现的题材，难以成为创作主流，主题表达的边界被限制在实拍范围内。

而 AI 短剧从生成逻辑上颠覆了传统演员的表演创作体系，演员的表演被转化为原始数据，成为后期加工的“原料”。AI 短剧的表演则是参数调试与概率生成的结果。创作者通过调整提示词中的“风格”“情绪关键词”来“指挥”AI 输出特定类型的表演，比如要描述一个人物笑的微表情，“她笑了”这是微表情的最终结

果,但是微表情的本质是变化的过程,真实反应要有先后顺序,当 AI 接收了时间关系,虚拟演员的表演画面就是正在发生的画面,这意味着,表演的本质在于情感逻辑与生命观念的传达,而非肉身实存。只要 AIGC 虚拟演员能够成功传达这种观念,引发观众的认知快感与情感投射,那么在艺术体验维度上,依靠数字技术从无到有生成的虚拟演员,就已经完成了对真人演员的替代。

与表演范式的转换相伴随的,是 AI 技术对短剧主题表达边界的全面拓展。AI 通过技术联结打破了边界的限制,实现了主题表达的多元化与深度化,让玄幻仙侠、上古神话、历史传奇等传统实拍难以驾驭的题材,成为 AI 短剧的创作主流。《中国神话》系列对女娲补天、夸父逐日等上古神话的当代转译,《山海奇镜之劈波斩浪》对《山海经》经典文本的影像重构,均依托 AI 技术实现了传统实拍难以完成的视觉奇观与主题表达,让短剧摆脱了单纯的市井情绪宣泄,具备了文化传承与价值传递的功能。另一方面, AI 并未止步于视觉奇观的营造,更在现实题材与人文主题的表达上实现了深度突破^[7]。

三、AI 短剧生产的启示

AI 生成工具的介入,改变了短剧生产中的“可供性”,这种改变不仅体现在具体内容要素上,更对整个生产机制和未来发展方向提出了新的问题。

(一) AI 生成成为全新的创作机制

AI 对短剧产业的冲击,本质上是一次生产关系的重构,当制作成本被压缩到极致,产业链上的价值分配也在重新洗牌。传统短剧制作需要数十人团队、数周乃至数月周期,而 AI 技术正在将这一模式压缩至前所未有的尺度。过去需要导演、编剧、摄影、演员、灯光、美工、服化道等前端多个专业岗位协助完成的流程,如今只需要生成脚本、文生图片、图片生视频,抑或是直接文生视频的操作,流程及岗位进行精简。随着国产大模型日趋成熟,曾经昂贵的视频制作门槛被大幅拉低。

更深层的变化在于生产主体的重构。人的主观能动性 with 身体投入在 AI 生成的全新链条中,多数交给了算法和数据,人机协同

进行创作,创作者输入指令, AI 根据指令给出反馈,创作者再基于给出的反馈进行调整,双方在不断地迭代中共同完成作品,人与 AI 关系从单向的“使用”变成了双向的“协商”。这种协商本身,就是一种新的可供性。

(二) 进一步释放“生成性”优势是 AI 短剧发展优化的重要方向

AI 短剧的真正价值,不在于它能把真人模仿得多像,而在于它能做真人做不了的事。创作者的当务之急,是识别并放大这种“生成性”优势,而不是让 AI 去填补真人留下的空缺。

调整人机协作中的角色分工,将创作者定位为“叙事策展人”^[8]。传统真人短剧的生产链条中,各专业岗位各司其职,形成线性分工。而 AI 短剧中线性分工被打破。此时,人类创作者的核心价值不再是“执行”,而是“选择”与“组合”。具体而言,创作者应将 AI 视为素材库以及无限素材生成器,自己则承担“策展人”的角色,从 AI 输出的海量片段中识别具有情感张力或叙事潜力的素材,将其拼接、重组、注入意义。建议采用“生成—筛选—再生成”的迭代 workflow,每一轮由 AI 生成多个版本,创作者根据审美判断选择最优方向,并将其作为下一轮的提示条件。这种分工模式既能充分发挥 AI 的效率优势,又能保留人的创造性把控。

四、结语

本文以“媒介的生成便是可供性的实现”为理论视角,在媒介可供性的视域下,对比分析了 AI 真人短剧与传统真人短剧在剧本、画面、表演三个维度的差异。研究发现, AI 短剧生成了三种区别于传统模式的新可供性。三者的共同逻辑在于: AI 的介入重组了内容生产的连接结构,从“人—物理世界—身体经验”转向“提示词—模型—数据”,连接方式的变化直接导致了可供性的转向。为可供性研究提供了一条不同于功能主义清单的实证路径。实践层面, AI 短剧不应被定位为真人短剧的替代品,而应发挥其“概念具身”与“概率构造”的独特优势,转向策展人的过程中,实现技术与人文的双向奔赴。

参考文献

- [1] 张立伟. AI 技术可供性与媒体核心需求的适应性研究 [J]. 当代传播, 2025(1): 66-72.
- [2] 罗婷. 可供性视角下虚拟现实媒介叙事空间研究 [J]. 出版科学, 2023, 31(03): 85-93.
- [3] 潘忠党, 刘于思. 以何为“新”? “新媒体”话语中的权力陷阱与研究者的理论自省——潘忠党教授访谈录 [J]. 新闻与传播评论, 2017, (01): 2-19.
- [4] 胡翼青, 马新瑶. 作为媒介性的可供性: 基于媒介本体论的考察 [J]. 新闻记者, 2022, (01): 66-76.
- [5] 陈辉. 电视摄像师摄像技术技巧分析 [J]. 记者摇篮, 2023, (11): 111-113.
- [6] 于欣彤. 从功能符号到生命状态——AIGC 虚拟演员与真人演员的表演层级与存在界限 [J]. 当代电影, 2026, (03): 107-116.
- [7] 夏伊伶, 奴晓霞. 技术赋能与创作民主化: 论 AI 技术对微短剧生产可供性的重塑 [J]. 新媒体研究, 2025, 11(24): 47-51.
- [8] 戴宇辰, 苏宇. 从把关人到策展者: 智媒时代新闻编辑角色转型的内在逻辑 [J]. 中国编辑, 2023, (21): 42-47.