



青年记者

Youth Journalist

ISSN 1002-2759, CN 37-1003/G2

《青年记者》网络首发论文

题目：唯“爽”不快：“加速暴力”下微短剧的解蔽与遮蔽
作者：周敏，李鎏锴
DOI：10.15997/j.cnki.qnjz.20250722.003
网络首发日期：2025-07-22
引用格式：周敏，李鎏锴. 唯“爽”不快：“加速暴力”下微短剧的解蔽与遮蔽[J/OL]. 青年记者. <https://doi.org/10.15997/j.cnki.qnjz.20250722.003>



网络首发：在编辑部工作流程中，稿件从录用到出版要经历录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿等阶段。录用定稿指内容已经确定，且通过同行评议、主编终审同意刊用的稿件。排版定稿指录用定稿按照期刊特定版式（包括网络呈现版式）排版后的稿件，可暂不确定出版年、卷、期和页码。整期汇编定稿指出版年、卷、期、页码均已确定的印刷或数字出版的整期汇编稿件。录用定稿网络首发稿件内容必须符合《出版管理条例》和《期刊出版管理规定》的有关规定；学术研究成果具有创新性、科学性和先进性，符合编辑部对刊文的录用要求，不存在学术不端行为及其他侵权行为；稿件内容应基本符合国家有关书刊编辑、出版的技术标准，正确使用和统一规范语言文字、符号、数字、外文字母、法定计量单位及地图标注等。为确保录用定稿网络首发的严肃性，录用定稿一经发布，不得修改论文题目、作者、机构名称和学术内容，只可基于编辑规范进行少量文字的修改。

出版确认：纸质期刊编辑部通过与《中国学术期刊（光盘版）》电子杂志社有限公司签约，在《中国学术期刊（网络版）》出版传播平台上创办与纸质期刊内容一致的网络版，以单篇或整期出版形式，在印刷出版之前刊发论文的录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿。因为《中国学术期刊（网络版）》是国家新闻出版广电总局批准的网络连续型出版物（ISSN 2096-4188，CN 11-6037/Z），所以签约期刊的网络版上网络首发论文视为正式出版。

唯“爽”不快： “加速暴力”下微短剧的解蔽与遮蔽

● 周 敏 李鏊锴

摘 要：“速度—加速”理论为分析微短剧的文化症候与快感制造机制提供了研究视角。微短剧以高密度叙事、模块化结构和适配媒介打造“速度美学”，满足碎片化观影需求并工业化生产爽感。然而，算法驱动的“加速暴力”通过争夺注意力与快感吞噬，会导致观众主体性异化、文化体力耗竭及精神空虚化，形成“爽”与“不爽”的循环。创作者应突破套路化生产，提升文化深度，平衡感官消费与社会价值，避免微短剧沦为竞速逻辑下的精神麻醉剂。

关键词：微短剧；加速社会；快感机制；异化；速度美学

一、引言

在加速社会下，个人的生活时间被不断挤压，人们对时间和规范的感知也随之改变，逐渐寻求适应社会加速的快节奏生活方式。当“永久在线”的媒介生态重构了人类感知体系，微短剧作为数字时代的症候性文化样本，成为影视艺术为适应观众碎片化时间而对叙事结构进行自我调适的产物。2022年11月国家广电总局发布的《关于进一步加强网络微短剧管理实施创作提升计划有关工作的通知》中将网络微短剧界定为：单集时长从几十秒到十五分钟左右、有着相对明确的主题和主线且具备较为连续和完整的情节的网络视听节目。^[1]《2024微短剧行业洞察报告》显示，2024年我国微短剧市场规模将达504.4亿元，同比增长34.9%，预计到2027年市场规模或将突破1000亿元。^[2]

这种新型影像形态通过三重时空适配机制完成对加速社会的回应：首先，在物理时间维度，5—10分钟的剧集长度精准契合通勤、候餐等间隙化场景，将影视消费嵌入都市生活的时空褶皱；其次，在心理时间层面，高密度情节编排形成叙事加速度，通过“开端—冲突—反转”的压缩结构，实现单位时

间“爽点”“爆点”的最大化输出；最后，在媒介时间层面，竖屏形态与短视频平台的无缝衔接，使观看行为消弭于信息流瀑布，构建起“滑动刷剧”的沉浸体验。这种“速度美学”的建构，将日常时间碎片转化为了可量化的注意力经济单元。本文试图在“速度—加速”社会批判理论视角下，围绕微短剧的叙事策略与话语表达，解蔽其背后“爽”的快感机制，并从受众体验出发，指出其所遮蔽的社会性精神空虚。

二、“速度—加速”视角下微短剧的主体异化

法国哲学家保罗·维利里奥提出了以速度为核心的“竞速学”（dromology）理论体系，他认为速度是社会发展的根本驱动力，并将“速度”作为一个现象学分析的切口来剖析人类社会的运行逻辑。^[3]现代社会已从物理空间的征服转向速度维度的角逐，所有的技术革新本质都是速度的提升，通过“技术义肢”（technical prostheses）完成对人类知觉的重塑。媒介形态的嬗变催生了全新的感知方式，这种高速流动的状态将人类的生活推向了维利里奥所预言的“竞速生存”。

德国学者哈尔特穆特·罗萨在社会加速批判理

论中提出,加速社会中的人们犹如生活在光滑的斜坡之上,需要不断加速才能顺利完成日常事务。与之相对应,人们的观影和娱乐时间越来越趋向于碎片化,速度重塑了我们观察和思考世界的方式。快节奏的生活让人们越来越习惯于“加速”。微短剧的出现,正是这种“加速”趋势在影视文化领域的体现。它不再局限于简单的倍速播放,而是通过紧凑的情节、密集的冲突和反转,将“内容加速”推向极致,使观众在短时间内获得高强度情感刺激。然而,这种加速狂欢背后潜藏着深层的现代性危机:个体不仅承受着“时间异化”带来的生存困境,更在加速漩涡中经历着认知能力的降维。

朱丽丽等学者通过整合维利里奥的“速度暴力”和罗萨的“加速社会”等相关论述,提出了“加速暴力”这一核心概念。^[4]其本质是数字资本主义的新型规训机制——既通过争夺注意力将生命时间异化为生产时间,又借快感吞噬钝化主体的文化体力,最终导向“自我异化”。这种双重异化过程,折射出数字时代主体性在加速漩涡中逐渐瓦解的困境。

三、“解蔽—遮蔽”逻辑下微短剧的快感悖论

微短剧的爆发式增长,其根本原因在于建构了一套以“爽”为核心的工业化快感生产体系。这种“爽”不仅是欲望的即时满足,更折射出现代人对生存困境的本体性反思——观众在感官消费的表象下,潜藏着对生命意义与主体异化的追问。

解蔽微短剧“爽点”制造的内在逻辑与机理,需要从叙事压缩、感官刺激、情感共鸣等多视角切入。通过短小精悍的故事,使观众在短时间内经历情感激变,得到快感的满足,并不断超越和突破原有的快感阈值^[5],陷入“下一集更爽”的强迫循环。

以微短剧为代表的“速食文化”现象实为加速社会的精神缩影。极致的“爽感”虽带来瞬时愉悦,却因感官过载异化为精神负担,“爽”的体验最终催生了更多的“不爽”。这种二元对立的情感张力非但未能消解,反而在反复的“满足—匮乏”循环中不断自我强化,现实生活的结构性压抑催生了虚拟快感的补偿性需求,微短剧也因此成为“爽”与“不

爽”的情感闭环。

四、解蔽:微短剧“爽点”的制造机制

在当代文化消费的浪潮中,微短剧以其独特的爽感体验迅速崛起,成为碎片化时代观众情感释放与娱乐需求的重要载体。然而,这种爽感的制造并非偶然,核心仍在于讲述故事的方式。叙事学学者西摩·查特曼认为每一个叙事结构都包含内容平面和话语平面,其中内容平面是故事,具体呈现为叙事内容,即“讲什么”;表达平面则是话语,体现为一套叙事陈述,即“如何讲”。^[6]本文将以此叙事理论为基础,解蔽微短剧中“爽点”产生的内在机理。

(一) 叙事架构:密集冲突激发即时爽感

在加速社会的影响下,现代人由于感受到“时间匮乏”而形成“生活步调的加速”,表现为单位时间内行动密度与体验强度的持续攀升。受众的叙事消费需求呈现出典型的“加速审美”特征:对叙事节奏、戏剧张力、信息密度及情绪刺激的感受阈值不断提高。这种倾向最终促使微短剧这一高度适配加速社会需求的新型视听形态应运而生。

1. 快节奏叙事:单位时间内的爽感最大化。剧作大师罗伯特·麦基在著作《人物》中对情节驱动推进故事发展的模式进行了深入探讨:情节驱动模式更加注重人物的外在欲望,故事的发展主要受到偶然性和突发性的外在事件影响。^[7]微短剧剧集的时长压缩,多依赖突发冲突推进故事,通过高频反转维持叙事张力。例如在剧集《二十九》中,女主的行为动线便是受“发现出轨对象”的突发性外在事件影响,后续情节围绕“孩子丢失”“原生家庭干扰”“婚姻舆论”等一系列突发事件展现,集中展示了人物与家庭、社会环境的对抗。

此外,相较于长剧的“大情节”闭环叙事,微短剧偏向“小情节”(精简主线)与“反情节”(非线性编排)的运用,直击高潮段落,实现“十秒入戏”的强刺激。

2. 标签化人设:符号角色降低共情门槛。微短剧通过移植网文“爽点”模板,打造多重“带感”人设,在视听场域中完成了对网文爽感范式的跨媒介转译。在叙事时间压缩与人物形象精炼化的双重

作用下,微短剧中的人物往往呈现出浓烈的性格特征,如“隐世继承人”“逆袭草根”等,甚至在一部剧中叠加多种类型标签,符号化的人物设定降低了观众的认知门槛。

其次,微短剧的人物塑造更倾向于将人物冲突和矛盾聚焦在社会圈层和人物关系圈层,人物形象在作品中具有心理可靠性和逼真性,其内心世界的丰富和复杂程度与现实生活中的真实人物相近,叙事视点更个体化,使得观众能够在人物形象中找到自我的影子,与角色产生共情。

3. 概念化场景:去时空化加速情绪沉浸。微短剧中的剧集开篇和新场景、新情节解锁,都减少了单独交代故事环境和背景的细节信息镜头,而是通过画面人物前后景、对白或内心独白为观众提供线索,形成与人物身份、社会关系及核心情节冲突强关联的符号。

如剧集《逃出大英博物馆》开场通过英国街景快切镜头、文物失窃新闻背景音与女主撞碎相机的三个背景交代形成,三组符号,迅速构建“文物拟人”概念,使观众在10秒内完成时空定位,建立核心悬念。这种强关联符号系统有效压缩叙事链条,激发观众主动联想,形成快节奏叙事与沉浸式观看体验的平衡。

(二) 结构操控:二维模块构建爽感张力

微短剧的叙事结构以“快节奏”和“反转”为核心,力求在短时间内实现多重戏剧冲突的叠加爆发,实现对观众神经系统的即时唤醒。在叙事结构层面具体体现在:以模块拼贴实现叙事节奏的精准掌控;通过视点折叠制造信息差与认知反转,在极短时间内形成戏剧性落差。

1. 模块化叙事:任务单元固化刺激节奏。微短剧打破了传统叙事中“冲突酝酿”和“冲突爆发”之间的漫长过程,将其折叠为“直给式”任务单元,创造出“6秒立人设—15秒转折—10秒留悬念”的标准化生产模板,以提供“即时反馈”。

在叙事结构上呈现出线性与非线性并存的多样化特征。其线性叙事采用时间轴删减支线,将主情节拆解为可独立传播的戏剧颗粒;非线性叙事则通过时空剥离、偶然事件、心理结构等手法,形成“块

茎”式组合叙事。例如剧集《做梦吧!晶晶》通过“做梦”和“拆盲盒”预设逻辑链条,在有限的时间内以惊喜不断的方式实现爽感的唤醒。

2. 折叠化视点:双重视角制造落差振幅。在高密度叙事下,微短剧通过压缩事件描述、高频反转和视点切换来提升叙事速度,以精简并平衡核心情节。如剧集《柴俩人生》在缆车封闭空间中,借女儿画作信息触发多角色推理视角,以全知与内聚焦的视角转换重构“案发现场”,通过反复推翻假设引导观众解谜。

情节发展的过程可以理解为一个不断提出问题和解决问题的过程,而剧情反转和叙事视点转化则是在此过程中制造出乎意料或合乎情理的波动,形成情节振幅。微短剧的单集叙事文本都有明确的“任务性”,往往在1至2集内设置反转点抛出问题和矛盾并进行回答。以《救救我全家》前四集为例,贯穿全剧的人物明线任务是“找到谁是制造除夕夜爆炸的凶手”,每集嵌入独立任务线,用“抛出问题—视角转换—一反转解谜”循环推进主线,观众尽管不了解前后剧情也不影响单集的观看。

(三) 话语表达:媒介跨越承载爽感势能

查特曼认为,叙事的最后一层即媒介的表达,叙事故事中涵盖的文本信息以及叙事话语中的结构等抽象的形式都需要具体的媒介作为承载工具,即表达的质料层。在数智时代,手机成为现代人真实的“媒介的延伸器官”,依托于手机呈现的竖屏短视频成为我们日常媒介接触的显要组成部分。^[8]从“横屏”到“竖屏”、从“大屏”到“小屏”,“竖屏+微短剧”的深度融合,以更加直观、沉浸的方式激活了观众的多维感官,实现了从视觉到情感的全方位刺激。

1. 媒介适配:跨平台生态驱动商业闭环。微短剧突破传统平台限制,在长视频、短视频、小程序等多平台获得发展空间,这种跨平台传播模式不仅反映了数字时代文化生态的多元化和融合趋势,也满足了人们对碎片化娱乐和快速信息获取的需求。

短视频平台仅抖音、快手两个平台的微短剧播放量均已达千亿级,且分别通过“剧有引力计划”“快手小剧场”等激励项目,激发大众影像创

作活力。在短视频平台上,微短剧创作者以个人用户和MCN机构为主,更强调创作个体化、叙事感官化;在社交媒体平台上,媒介呈现形式大多为小程序,尤其适合微短剧的下沉市场用户和年龄偏大的用户;在微短剧App上,用户可以方便地找到自己喜欢的剧集,提高了用户的使用便捷性和体验。同时,这些平台也为影视创作者提供了一个展示作品、吸引粉丝和合作的机会,促进了内容创作和产业良性循环。在制作上追求快速、简单,融合爆款题材和网络梗,以低成本撬动高回报,并通过剧情高潮点设置付费环节吸引用户充值,实现商业收益最大化。总体来看,这三类平台在功能定位、用户体验和传播机制上各有侧重:短视频平台注重流量分发与用户原创性,社交媒体平台侧重分享式观看与关系链传播,而微短剧App则聚焦内容聚合与深度消费,三者共同构建了微短剧跨平台传播与商业化的完整生态。

2. 媒介赋形:竖屏视界重塑共在场域。媒介作为叙事的呈现和信息传递工具,其物质结构和符号形式(如语言、视觉、声音)对叙事的表达与传播有重要影响。竖屏叙事以沉浸式美学争夺受众注意力,契合加速社会中纵向观看与移动设备使用习惯。竖屏画面压缩空间,镜头多聚焦单人或简单站位,使用大光圈淡化景深,以中近景、近景和特写突出人物表情与情绪。同时,主客观镜头频繁切换,在有限画面中最大化承载情节信息。这种叙事凸显受众对人物个性的感官体验,使其产生与主角面对面交流的沉浸感与共情心理。此外,竖屏叙事的偏向性源于其媒介传播平台,纵向画幅为受众“陪伴式在场”需求提供潜在空间,用户通过弹幕或评论共享情感体验,实现多元审美对话,使微短剧叙事内容在交互中延伸为具象化的群体符号。

五、遮蔽:微短剧“不爽”的深层体验

微短剧的快感生产机制一方面揭示了现代人在竞速社会中“时间匮乏”的焦虑状态,为观众反思自身问题提供了契机;另一方面,它 also 通过不断制造爽感,让观众陷入对快感的依赖,遮蔽了更深层次的“不爽”。大量研究指出,受众被观看快感无

意识裹挟后易深陷过度娱乐的陷阱,价值和道德观念判断模糊的情况时有发生。^[9]

(一) 快感生产:无中辍成瘾的依赖性塑造

在当代都市生活的间隙中,微短剧已成为一种典型的“过渡性娱乐”——通勤途中,疲惫的上班族通过沉浸式观剧实现从工作状态到私人时间的心理转换;而在闲暇时段,这种碎片化娱乐又演变为“马拉松式消费”,观众通过连续刷刷获得延长的快感体验,暂时忘却时间被切割的焦虑。微短剧也因此成为现代人的“情绪调节器”:既能满足日常压力的瞬时纾解,又是闲暇时光的规模化消遣。

微短剧虽然带来了短暂的愉悦,但也引发了对“时间”的反思。观众沉溺于微短剧的虚拟世界,忽视时间流逝,导致时间感知的异化与失效。在“去时间化”情境中,成瘾倾向显现,微短剧的加速逻辑强化了这种“无中辍成瘾”,不仅消耗注意力,还削弱思考与反省能力,使观众陷入“狂欢与孤独并存”的体验:一方面集体沉浸于虚拟世界,另一方面又在沉溺观看中与他人疏离。^[10]

当观众仅能从微短剧中获取快感,而无法感知其他内容时,这种单一的情感体验逐渐削弱了他们对复杂现实的认知与应对能力。长此以往,容易陷入一种情感贫瘠的状态,难以从生活中获得真正的满足与成长。

(二) 快感分配:文化体力的加速“吞噬”

文化体力,是相对于生理体力而言的,它是指人们为在工作之余阅读书籍、进修,以及看电影、读小说等泛文化休闲活动而储备的能力或精力状态。^[11]文化体力强,表明个体有时间和意愿接触有深度的文化内容;文化体力弱,则表现为沉迷于刷视频、玩游戏等浅层娱乐。微短剧以持续性的刺激“吞噬”着现代人本就浅薄的文化体力,尽管观众意识到其内容浮光掠影,却仍乐此不疲地浏览。

当代社会正深陷“加速困境”:效率崇拜、内卷加剧与信息超载持续侵蚀着人们的文化体力,微短剧成为逃离压力的工具。但越是依赖即时快感来逃避现实压力,就越容易陷入“快感通胀”的怪圈。过量的快感输入反而引发“知觉过载”,使观众感到身体疲惫、产生无聊的消极情绪,甚至带来巨大

的精神空虚。

“加速暴力”迎合了这种社会现象，既制造快感饥渴，又持续消解快感的有效性。在永不停歇的刺激循环中，深刻的情感体验被扁平化为转瞬即逝的神经冲动，最终将社会集体推向“情绪荒漠”。

（三）快感消费：竞速陷阱下的精神空虚化

凭借对社会情绪的敏锐捕捉和共通情感需求的精准对接，高密度、强情节的微短剧在情感消费驱动下创造出高额收益。^[12]在商品逻辑的驱使下，微短剧的快感文化内涵逐渐被商品价值所遮蔽，在推动消费社会扩展的同时，也将观众推向了精神空虚的深渊。

微短剧创作也因此陷入“快感陷阱”的恶性循环：采用程式化叙事模板最能有效刺激观众快感，这使其日益趋近标准化商品生产。需警惕数字资本主义对文化生产的异化风险，艺术价值被消费快感所置换，否则会导致作品同质化严重、叙事逻辑崩坏。

付费机制的设计更是精妙地操控着观众心理：当剧情悬念达到峰值时，付费提示适时弹出，将情感期待直接转化为消费冲动。这种“快感—付费—快感”的闭环虽带来即时满足，实则制造更深层的精神危机——用消费快感麻痹现实焦虑，最终陷入“观看时兴奋，结束后空虚”的精神困境。这不仅助长了非理性消费，更消解了艺术本应具有的精神滋养功能。

六、结语

微短剧作为加速社会背景下诞生的文化产物，以其独特的叙事策略和话语表达，为观众带来了强烈的爽感体验，同时也引发了关于其快感机制的思考。在“加速暴力”的社会语境下，微短剧“爽”与“不爽”的两面性如同一枚硬币的正反面，共同构成了这一复杂的文化现象。微短剧的爽感悖论本质上是数字时代“人的异化”新形态，亟待通过价值引领与技术创新实现“加速祛魅”。本文通过揭示微短剧快感“解蔽”与“遮蔽”的内在逻辑，透过微短剧“爽”的表象，洞察其所掩盖和遮蔽的“不爽”本质，探析了在快感生产、分配和消费过程中存在的悖论。微短剧的爽感一方面为观众提供了逃

离现实压力的出口，另一方面也加剧了观众的“无中辍成瘾”和文化体力的消耗，最终导致精神的空虚化。这种快感与空虚的循环，正是现代竞速社会下精神危机的体现。面对微短剧带来的挑战，我们需要保持独立清醒的批判性思考，对其良性愿景进行呼唤，期待尽早摆脱“唯爽不快”的陷阱。创作者需坚持社会主义核心价值观引领，积极探索微短剧的创新路径，突破套路化的快感生产模式，提升作品的文化内涵和社会价值，构建健康向上的微短剧生态。只有这样，微短剧才能真正成为数字时代文化发展中一股积极力量，而不是沦为加速社会下精神空虚的“帮凶”。

【本文为国家社会科学基金项目“圈群生态视阈下网络舆情治理现代化创新路径研究”（批准号：23BXW041）、中央高校基本科研业务费专项资金资助项目成果】

参考文献：

- [1] 网络视听节目管理司. 国家广播电视总局办公厅关于进一步加强网络微短剧管理实施创作提升计划有关工作的通知. [EB/OL]. (2022-12-27)[2025-03-19]. https://www.nrta.gov.cn/art/2022/12/27/art_113_63062.html.
- [2] 中国网络视听节目服务协会. 中国微短剧行业发展白皮书（2024）[EB/OL]. (2024-11-27)[2025-03-19]. <https://mp.weixin.qq.com/s/NdMzjL1MLI7fAdf5-F3cYQ>.
- [3] 雷云茜. 速度、技术与知觉后勤：维利里奥的电影美学理论及其反思[J]. 戏剧与影视评论, 2023(03): 73-81.
- [4][10] 朱丽丽, 何啊龙, 马丽丁娜. 何以“速生速朽”——微短剧文本叙事、传播势能和受众体验中的加速暴力[J]. 南京社会科学, 2024(07): 78-88+121.
- [5] 黄美笛. 微短剧的“爽”与“不爽”：原质快感理论下的悖反机制与竞速陷阱[J]. 南京社会科学, 2024(09): 135-147.
- [6] 西摩·查特曼. 故事与话语：小说和电影的叙事结构[M]. 徐强, 译. 北京：中国人民大学出版社, 2013: 130.
- [7] 罗伯特·麦基. 人物：文本、舞台、银幕角色与卡司设计的艺术[M]. 周铁东, 译. 杭州：浙江文艺出版社, 2022: 10.
- [8] 李京, 原永涛. 从“媒介表征”到“视频化生存”：短视频媒介实践的信息效应与秩序逻辑[J]. 东岳论丛, 2023, 44(12): 43-52+191.
- [9] 何天平, 李杭. 微短剧“出海”的产业化潜力及发展路径构想[J]. 青年记者, 2024(06): 73-78.
- [11] 崔传刚. “文化体力”[EB/OL]. 腾讯新闻, (2023-11-04)[2025-03-19]. <https://news.qq.com/rain/a/20231104A00JUVU00>.
- [12] 何天平, 李杭. 作为社会连接的视听传播：效能审思、价值重塑与发展进路[J]. 青年记者, 2025(01): 44-50.

（周敏：北京师范大学新闻传播学院副院长、教授、博士生导师；李鑒锴：北京师范大学新闻传播学院硕士研究生）