

研究型图文报告

从美少女游戏到全球视觉叙事生态： Galgame 发展史

从术语边界、媒介平台与产业制度，追踪至全球多语发行和中文圈本土创作

资料截止：2026-08-17

面向中文普通读者

版本：最终交付版

目录

目录将在打开文档时自动更新

文稿性质：面向中文普通读者的研究型图文报告

资料截止：2026-08-17

范围说明：本文讨论通常被中文圈称为“Galgame”的历史集合，同时区分美少女游戏、成人游戏、恋爱模拟、恋爱冒险与视觉小说。日本是关键源流，但日本市场史不等于全球史。

导读：这不是一部“从第一款到 Steam”的直线史

人们常用一条很顺的故事概括 Galgame：1980 年代日本电脑上出现成人游戏，1990 年代 PC-98 迎来黄金期，Windows 与视觉小说兴起，2000 年代产业衰退，后来又被 Steam 带到全球。这个故事便于记忆，却把多个问题压成了一条线：成人内容与美少女角色不是同一分类，恋爱模拟与视觉小说的交互结构不同，日本本土包装软件、同人活动、主机移植和海外数字发行也从未共享一套统计口径。

本文采取另一种讲法：**Galgame 不是由某一作品瞬间发明的固定类型，而是文字与图形冒险、成人 PC 软件、角色图像文化、恋爱模拟、文本主导叙事和同人生产等多条谱系，在不同平台、制度与地区中逐渐交叠形成的文化集合。**

为保持认识论边界，正文使用三类明确措辞：

- **【证据支持的事实】**：可由官方资料、学术研究、同期报道或经过交叉核验的可靠材料直接支持；
- **【业内常见判断】**：常见于行业回顾、玩家分类或后见叙述，但“第一”“黄金期”“衰退”等强说法仍有口径争议；
- **【作者综合分析】**：基于多项事实建立的解释框架，不伪装成某一来源的原话或已证单因果。

一、概念与范围：五个常被混用的词，至少四条分类轴

1. Galgame／美少女游戏：角色与市场取向

【证据支持的事实】 Galbraith 对 *bishōjo game* 的工作性描述，是以与“美少女”角色互动为中心的日本 PC 游戏大类，其中可以包含对话、恋爱、情节剧乃至色情内容；他同时指出，英语传播中常把这批作品宽泛地叫作 *dating sims*。[S001] 1985 年《Technopolis》已经用“美少女ゲーム”组织专题，而且收录范围不限成人软件，说明“美少女游戏”在早期就不等于“十八禁游戏”。[S029]

【业内常见判断】 日语“ギャルゲー”通常指以魅力女性角色为显著卖点、主要面向男性受众的游戏，但其宽窄随年代和话者变化。中文圈借用“Galgame”后，往往又把它扩成“日式或受日式影响、以文本、角色和关系叙事为核心的作品”这把大伞。现有证据尚不能确定“ギャルゲー”最早出现在哪一期杂志，也不能给出中文借词语义变化的精确起点。[S029]

2. 成人游戏／eroge：内容和制度分级

【证据支持的事实】 成人游戏主要按性内容、年龄限制和审查／流通制度界定。它与美少女游戏有大面积交集，却仍存在全年龄美少女游戏、不以女性角色互动为主要卖点的成人软件，以及由成人 PC 原作删改为全年龄主机版的版本链。2006 年报道所引软件伦理机构统计还把成人 PC 软件分为动画系和实拍系，因此该组数据不能直接称作“Galgame 市场”。[S007][S036]

3. 恋爱模拟与恋爱冒险：玩法机制

【证据支持的事实】 严格意义的恋爱模拟强调日程、能力值、行动分配和关系状态管理。KONAMI 官方资料确认《心跳回忆》系列始于 1994 年的 PC Engine；这足以把它视作恋爱模拟获得主流能见度的重要节点，却不能证明它是历史上第一款恋爱模拟。[S013]

恋爱冒险则通常以阅读、地点或事件触发、选择与角色路线推进为重，持续的数值管理不一定居于中心。两者可以混合，厂商标签也可能服务于营销，而不是严格的机制分类。

4. 视觉小说／novel game：叙事呈现形式

【证据支持的事实】 对 30 种学术定义和 54 部作品的综述显示，“视觉小说”并不存在所有研究者都接受的单一自然边界。[S002] 它更适合被理解为“文本主导、以图像与声音配合、互动程度可高可低”的呈现家族，而不是恋爱题材的同义词。07th Expansion 官方明确说明《寒蝉鸣泣之时》原作没有一般 ADV 的选择和角色路线，这也反驳了“视觉小说必须有分支”的绝对定义。[S016]

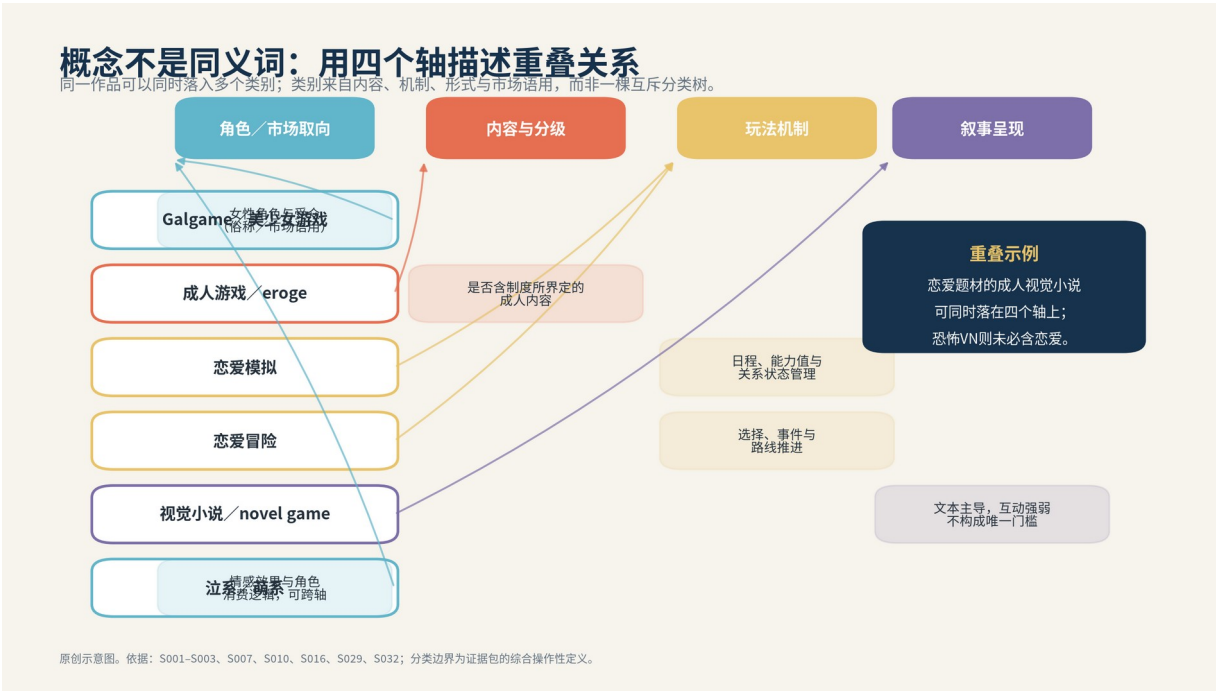


图1 概念不是互斥的同义词表。同一作品可在角色/市场、内容/分级、玩法与叙事形式四个轴上同时定位。来源与替代文本见图表清单。

【作者综合分析】 本文因此不建立“Galgame ⊃ 视觉小说 ⊃ 成人游戏”之类的树状分类，而采用四轴描述：生产/流通标签、呈现形式、玩法结构、内容与受众。这样既能纳入历史语用，又不会把恐怖 VN、女性向作品、全年龄恋爱模拟或成人 RPG 强塞进同一个盒子。

二、历史分期与叙事主线

本文将历史划为六期。分界不是硬切线，而是媒介、制度、商业和创作范式发生组合变化的观察窗。

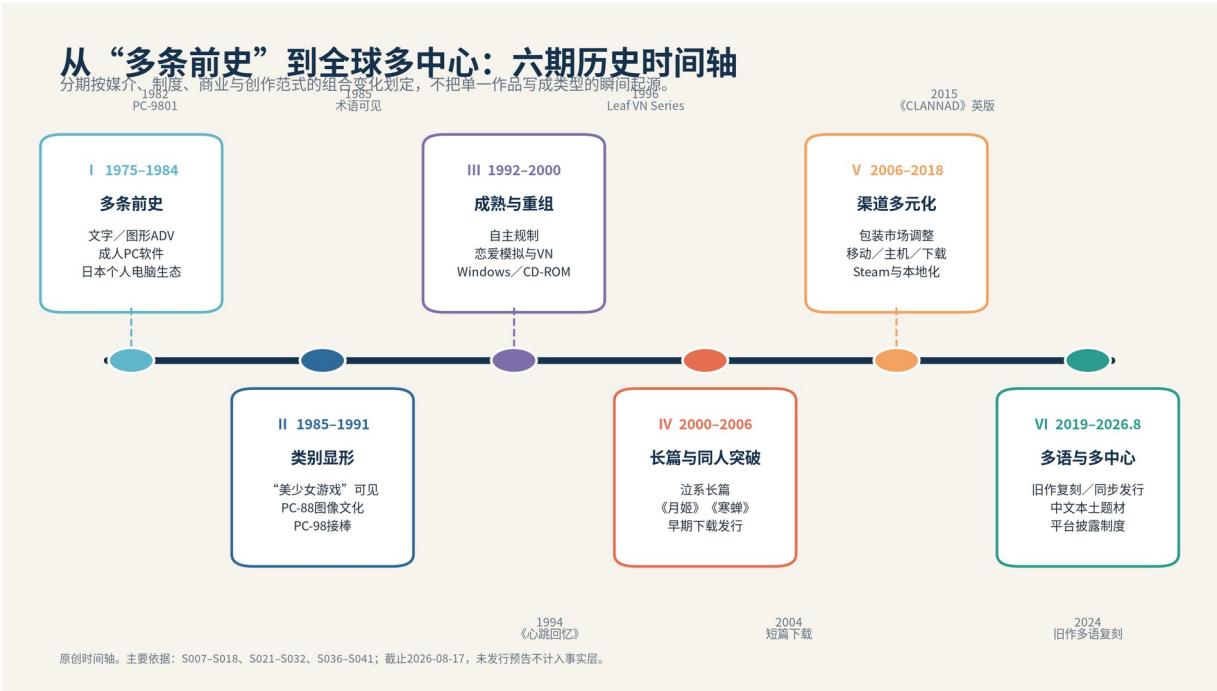


图2 六期时间轴。它强调多条前史、层累演化与地区扩展，不把单一作品写成全类型起点。

第一期（1975—1984）：文字冒险、图形冒险与成人 PC 软件的多条前史

【证据支持的事实】 Crowther 的《Colossal Cave Adventure》原版写于 1975—1976 学年，Woods 扩展的经典版本形成于 1977 年。这是交互小说的国际前史，但没有证据支持“它直接导致日本 Galgame”。[S040]

日本个人电脑生态随后扩张。NEC 于 1982-10-13 发布初代 PC-9801；信息处理学会的档案把它后来形成“98 文化”的条件归于兼容性、对独立软件商提供开发资料，以及业务软件、外围设备、出版和流通生态，而不只是画面性能。[S008][S009] Microcabin 官方年表把《Mystery House 1》的 MZ-80B 版列在 1982 年 6 月、PC-8001 版列在 1983 年 11 月，纠正了“1982 年 PC-8001 首发”的常见混写。[S039]

【业内常见判断】 1982 年光荣《Night Life》经常被称作日本最早的成人电脑游戏之一。但其月份存在多种记录，内容也更接近成人生活工具／模拟，因而不宜称为无争议的“第一款 Galgame”。1983 年《Portopia 连续杀人事件》则是日本图形叙事与命令式 ADV 的重要节点；它不是 Galgame，却属于后来恋爱 ADV 与视觉小说共享的媒介谱系。

【作者综合分析】 这一时期真正重要的不是找出一个“祖先”，而是看到三种能力开始同时存在：计算机可以呈现连续叙事，可以用图像塑造角色，也可以承载面向成人的小规模商业软件。Galgame 后来的许多元素由此获得技术与市场前提，但尚未凝结成稳定类别。

第二期（1985—1991）：类别显形、PC-88 图像文化与 PC-98 接棒

【证据支持的事实】 1985 年 5 月号《Technopolis》出现“美少女ゲーム KAIKAN コレクション”专题，说明“美少女游戏”至少已是杂志可识别的集合名，而且并非只指成人内容。[S029] 保存资料与历史回顾把 JAST《天使们的午后》定位在 1985 年中，其学园、多位女性角色、图像、成人场面与 ADV 结构的组合，使它成为后来恋爱美少女游戏的重要先驱；现有记录对 5、6、7 月有分歧，本文不写精确日期。[S038][S029]

1991 年 PC-9801 版《Princess Maker》以日程、能力值和角色关系为核心，展示了养成模拟的相邻谱系。养成女性角色不等于恋爱 Galgame，但这套“长期管理—状态变化—多结局”逻辑，为此后关系模拟提供了可见范式。[S001]

【业内常见判断】 PC-88 常被描述为早期美少女图像文化的温床，PC-98 则在 1990 年代前半成为重要开发环境。这个判断有平台史和作品年表支持，但现阶段缺少可复算的软件总量与分类底表，不能把“1995 年六成为美少女游戏”等回顾数字当成已经完全核验的市场统计。[S030]

第三期（1992—2000）：制度化、恋爱系统、视觉小说与 Windows 重组

这是最容易被写成“黄金时代”的阶段，也是多个不同转折同时发生的阶段。

【证据支持的事实】 1992-03-07，《弟切草》在 Super Famicom 发行；任天堂官方称它为 Chunsoft“Sound Novel”的第一作。这是产品线与形式命名事实，不等于“世界第一部视觉小说”，更不等于 Galgame 起点。[S010]

同年，计算机软件伦理机构在警察方面要求行业建立审查的背景下形成组织节点。官方沿革没有点名 1991 年“沙织事件”，所以较稳妥的写法是：该事件在行业史中常被视为制度化背景或契机之一，但官方叙述强调警察要求和自主规制的必要性，不能写成已被官方确认的唯一直接原因。[S007]

1992 年《同级生》以地点、时间与多位女性关系组织玩法，被后世视为恋爱 ADV 的关键作品；目前日级日期主要依赖流通数据库，本文只把 1992 年作为稳妥年份。1994 年《心跳回忆》在 PC Engine 以日程、能力值和关系管理使恋爱模拟进入更广泛的主机市场。[S001][S013]

1996-01-26，Leaf 以《雫》开启自己的“Visual Novel Series”。历史回顾显示，全屏文字覆盖图像并配合声音的形式已有 Sound Novel 和更早的 Novel Ware 前史，因此《雫》的意义在于命名传播与美少女游戏语境中的再组织，而不是“发明视觉小说”。[S032][S010] 1996-12-26 的 PC-98 原

版《YU-NO》则提供了复杂叙事结构的著名案例；日期可由重制版官方站回溯确认，影响力评价仍需与批评和访谈证据分开。[S014]

1997 年 PC 原作《To Heart》与 1999-03-25 的 PlayStation 两碟移植版，构成成人/PC 作品走向全年龄主机受众的可见版本链；现有证据尚不足以逐项断言其删改、语音或路线变化。[S032][S012]

1998-05-29 的《ONE ～辉之季节～》常被后见为早期泣系候选，1999-06-04 的《Kanon》则使“日常关系建立—失落—情感宣泄”的模式更广泛可识别。把二者写成形成阶段与确立阶段，比争夺唯一“第一部泣系”更符合现有证据。[S017][S011][S001]

【证据支持的事实】 Windows 迁移不是 1995 年某一天完成的断代。历史材料显示，约 1992 年已有 Windows 3.1 兼容尝试；Windows 95 日本上市后，PC-98/DOS 与 Windows 仍然共存；1996 年前后 DirectX 3.0、Windows 专用作品和兼容机普及使迁移加速，约 1999 年才转为中心。[S030][S031]

【作者综合分析】 1990 年代的主线不是一个“神作时代”，而是四种结构同时成熟：自主规制界定了成人软件的合法流通边界；恋爱模拟和恋爱 ADV 把角色关系变成可操作系统；Sound/Visual Novel 把文本、图像与声音重新组织为长篇阅读体验；Windows、CD-ROM 与主机移植又把作品从单一硬件和受众中释放出来。

第四期（2000—2006）：长篇角色叙事、同人突破与早期下载发行

【证据支持的事实】 TYPE-MOON 官方把《月姬》称为促成团体形成的同人作品和第一作，但没有给出完整版本的具体发行日。因此本文只写“2000 年分阶段发布”，不把后设数据库中的 Comiket 日级日期当作已核实事实。[S015]

07th Expansion 官方资料显示，《寒蝉鸣泣之时》问题篇从 2002 年夏持续到 2004 年夏，解答篇从 2004 年冬持续到 2006 年夏；原作没有一般 ADV 式选项和角色路线。[S016] Comic Market 本身始于 1975-12-21，当时有 32 个社团、约 700 人，但这只能说明同人即卖会基础设施的早期存在，不能把 1975 年倒写成“同人软件诞生年”。[S028]

【作者综合分析】 《月姬》和《寒蝉》的历史意义不只在于“业余作品后来成功”，而在于同人生产建立了另一套风险结构：创作者可以分阶段制作、面对面销售、依靠社群口碑积累受众，再通过漫画、动画、主机或商业发行扩大。它与公司制包装市场平行而非从属。

【证据支持的事实】 软件伦理机构会员口径下，成人 PC 软件包装销量从 2002 年的 10,504,300 本降至 2004 年的 7,871,500 本，2005 年为 8,007,400 本；下载销量则由 2004 年的 20,345 本增至 2005

年的 175,420 本。该统计包含动画系与实拍系，排除同人和其他审查体系，不能称作全体 Galgame 市场，也不能证明“下载导致包装下降”。[S036]

DLsite 前身 Soft Island 的公司资料把上线时间记为 1996 年 7 月，并自称日本最早的二次元内容下载销售服务；“日本第一”仍是企业自述，但它足以说明同人软件和 PC 内容的数字销售早于 Steam 时代。[S027] 2004 年《planetarian》于 11 月 29 日向 Yahoo! BB 会员先行销售、12 月 6 日一般销售，以低价、短篇、下载式 Kinetic Novel 区别于传统高价长篇包装作，是一种明确的商业实验，而非当时全行业已完成数字转型的证明。[S037][S041]

第五期（2006—2018）：产业调整、多渠道化与全球数字发行

【业内常见判断】 2000 年代后期常被称作“衰退期”。包装销量回落、个别公司破产、长篇文本和语音制作成本上升确实构成压力；但以成人 PC 包装市场代替全部 VN、美少女游戏、主机、移动、同人和海外收入，会制造一条并不存在的统一下降曲线。[S035][S036]

【作者综合分析】 “产业调整”比“类型消亡”准确：高价长篇包装作的中心性下降，下载、同人、主机、移动应用、跨媒体与海外本地化同时增加。移动端还必须区分完整游戏、移植版与角色伴侣应用，不能看到同一 IP 就当作同一产品形态。

2013 年前后，Sekai Project 从小型粉丝团体转向商业发行，并在 2014 年把《Narcissu 1st & 2nd》《WORLD END ECONOMiCA ep.01》《NEKOPARA Vol.1》等作品带上 Steam。[S023] 这不是英语市场起点——JAST USA、MangaGamer 和粉丝翻译均有更早历史——但它体现了粉丝劳动、专业本地化、众筹和平台发行之间的新组合。

2004-04-28 日本 PC 首发的《CLANNAD》，到 2015-11-23 才有英文 Steam 版。把两个日期并列，能直观看出“作品首发”与“地区／语言数字发行”相隔十一年，Steam 商店页日期不能替代日本原版年份。[S011][S022]

2018-06-06，Valve 宣布原则上允许除违法或“straight up trolling”之外的内容进入 Steam，并建设更细的披露与过滤工具；同年后续更新落实成人内容过滤。[S018] 这改善了部分成人 VN 的平台可见性，却不是无条件准入：地区法律、默认过滤、支付与合作方约束、执行差异仍持续影响可售性。

第六期（2019—2026-08-17）：多语复刻、同步发行与多中心生产

【证据支持的事实】 2020 年 ANIPLEX.EXE 相关访谈把 Steam 全球发行、短篇／分割形式和动画产业协作视作吸引新读者的机会；这是产业参与者的战略判断，不是市场总量统计。[S034]

2024 年出现两条醒目的旧作多语链：《Kanon》于 6 月 19 日以日／英／简中 HD 版上架 Steam；《Fate/stay night REMASTERED》美区页面为 8 月 7 日、日本为 8 月 8 日，支持日／英／简中并基于 2012 年 Vita 版。它们证明经典作品可以通过复刻和正式多语版本获得新的全球生命周期，但两个案例不足以量化“行业复兴”。[S024][S025]

2024-01-09 起，Steam 建立生成式 AI 内容披露框架，区分预生成与实时生成内容；截至 2026-08-17 的现行文档聚焦玩家会看到、听到或读到的图像、声音、叙事、翻译等内容，并要求实时生成设置违法内容护栏。滚动文档的现行措辞不能全部倒写为 2024 年原文，该制度也适用于所有 Steam 游戏，并非 Galgame 专项政策。[S019]

【作者综合分析】 这一阶段的“全球化”不再只是日本新作向外输出。旧作复刻、跨行业品牌、全球同一时点发行、中文本土创作的多语出口，以及欧美和其他地区的原创 VN，共同把生态推向多中心。日本仍是重要风格与产业源流，但不能再充当全球历史的全部主语。

三、代表性作品、公司与平台：为什么选择它们

代表性不等于“最好”或“销量最高”。本文按四项标准选择案例：其一，有可复核的原始版本或机构资料；其二，能说明一个结构变化；其三，避免只列同一公司、同一题材；其四，能展示版本、地区和类型边界。

PC-9801	NEC／计算机博物馆资料完整	兼容、开发支持和流通生态共同塑造平台	不能证明某年 Galgame 市占率 [S008][S009]
《弟切草》	官方给出 1992 日期与 Sound Novel 定位	文本、背景、声音的产品化命名	不是世界第一 VN，也不是 Galgame [S010]
《心跳回忆》	官方确认 1994 PC Engine 起点	恋爱模拟进入主机大众市场	不能断言首创恋爱模拟 [S013]
Leaf《零》／《To Heart》	可观察“Visual Novel Series”命名和 PC→PS 版本链	VN 命名传播、文本形式与受众扩张	《零》没有“发明”全部视觉小说 [S012][S032]
Key《Kanon》／《AIR》／《CLANNAD》	官方年表给出初回版日期	泣系、长篇角色叙事及旧作跨语种长尾	不能把 Key 风格等同于所有 Galgame [S011]
《月姬》／《寒蝉》	开发方可证同人身份和分篇方式	同人即卖、口碑与跨媒体扩张	不宜用后设数据库锁定所有日级日期 [S015][S016]

DLsite／《planetarian》	官方与同期报道可核早期下载	数字渠道早于 Steam，短篇低价是另一商业单元	不代表 2004 年全行业已数字化 [S027][S037]
Sekai Project／ 《CLANNAD》英版	发行商与地区日期可核	粉丝团体、众筹、本地化、Steam 的组合	不是英语 VN 传播的唯一源头 [S022][S023]
《高考恋爱一百天》／《饿殍》	官方商店可核主体、日期与语言	中文原创从校园题材到本土历史叙事及多语发行	不足以证明国产作品整体转向 [S021][S026]

四、技术媒介演进：容量增加只是条件，不是审美的按钮

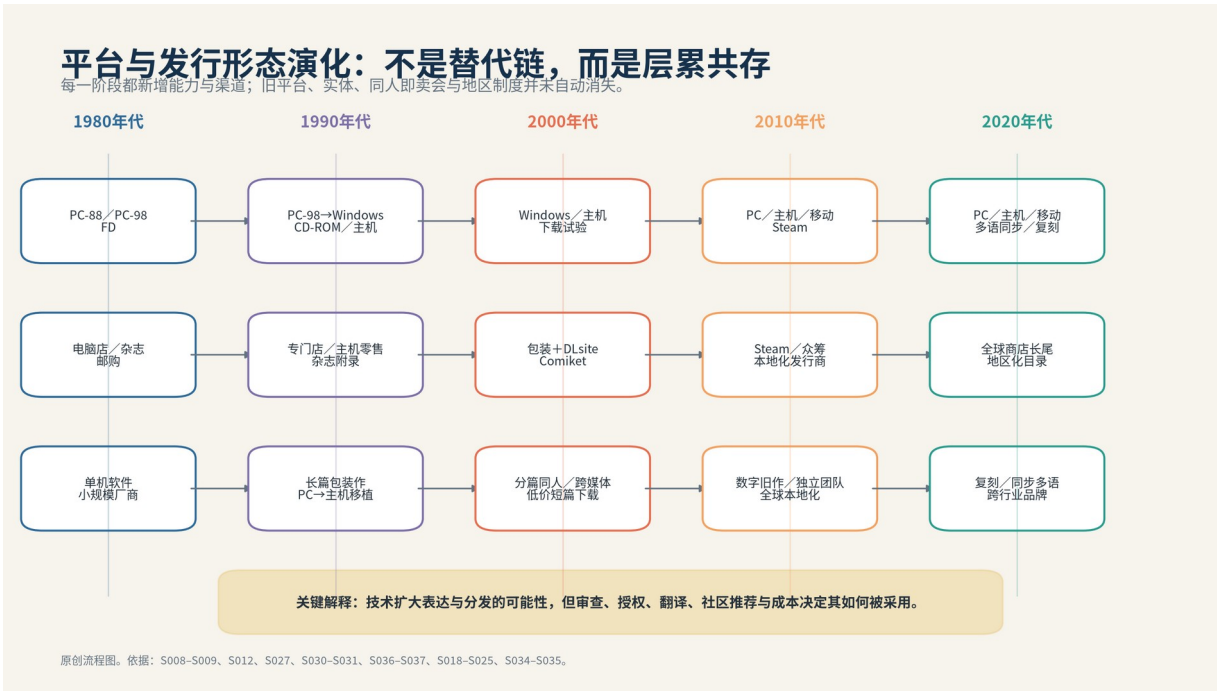


图 3 平台与发行形态并非简单替代。实体、同人即卖会、下载、主机、移动和全球商店在不同时期层累共存。

【证据支持的事实】1980 年代的 PC-88／PC-98 把彩色位图、声音和个人电脑软件市场结合起来；1990 年代中后期从软盘向 CD-ROM 迁移，容量约束减轻，CD-DA 音乐、更多图像与后来的语音使用获得条件。约 1999 年，Windows 平台常见 640×480、256 色，更高色深和分辨率在 2000 年代初继续普及。[S030][S031]

【作者综合分析】技术演进改变的是创作者的“可选空间”：更多容量可以放入语音和 CG，标准化操作系统可以扩大兼容机范围，脚本工具可以降低制作门槛，数字商店可以延长销售期。但从“能放更多语音”到“角色更亲密”、从“CD-ROM”到“泣系兴起”，中间还隔着编剧、美术、配音、预算、受众习惯和营销选择。现有证据不足以把某种媒介直接写成某种审美的原因。

主机移植同样不是简单复制。它往往伴随年龄分级变化、界面适配、新增或删改内容和更广零售渠道；不过本文证据包只核实了《To Heart》等案例的版本日期和载体，还不能系统量化各版本改动。因此，“PC 成人原作→全年龄主机版”应视作值得进一步比较的产业机制，而不是已经完成的统一结论。

五、商业模式与流通渠道：从包装商品到长尾目录

1. 包装软件与专门渠道

1990 年代的 PC 美少女游戏依赖电脑专门店、杂志、邮购和相对集中的厂商／发行体系。高价包装容纳说明书、特典和实体收藏价值，也要求在首发期回收开发与生产成本。PC→主机移植则进入另一套硬件许可、零售与分级环境。

2. 同人即卖与分篇发行

Comiket 等即卖会提供了面对面流通基础，同人团体可以用较小批次试验题材。《寒蝉》的问题篇／解答篇季节性发布表明，持续分篇本身可以构成创作、反馈和资金循环。[S016][S028]

3. 下载、众筹与全球商店

【证据支持的事实】 DLsite 前身可追溯至 1996 年；《planetarian》在 2004 年展示短篇低价下载；2010 年代的 Steam、本地化发行商与 Kickstarter 又把授权、翻译、预售式筹资和全球分发连在一起。[S027][S037][S023]

【作者综合分析】 数字发行最深的变化不是“取消光盘”，而是把商业单位拆开：旧作可以重制后再次销售，短篇可以单独定价，同人作品可以跳过传统批发，译本可以用众筹验证需求，全球商店则把长尾销量和社区评价变成持续可见的反馈。但平台也成为新的守门人，准入、过滤、地区限制和披露规则决定作品是否真正可见。

六、叙事和美术范式：从系统追求到文本、角色与情感节奏

1. 玩法结构的分化

《Princess Maker》《同级生》《心跳回忆》分别展示养成、地图／事件探索和数值恋爱模拟等相邻路线；《弟切草》《雫》及其后的 VN 则把长段文本、背景、立绘、声音与选择组织成阅读节奏。二者不是从“有玩法”退化到“没玩法”，而是将玩家能动性分配到不同位置：数值管理、路线选择、信息重读、视点切换或情感判断。

2. 角色路线与“萌”

【业内常见判断】 1990 年代后半，角色立绘、声优、属性组合和分路线结构，使角色成为可以跨媒介识别和消费的中心。东浩纪用“萌要素／数据库消费”解释角色特征如何被拆分、识别和再组合；这是理论框架，而非作品销量统计。[S052]

3. 泣系的情感工程

泣系通常先用日常生活与关系积累建立依恋，再通过疾病、分离、牺牲、记忆或再会释放情绪。

《ONE》《Kanon》《AIR》《CLANNAD》形成了常被回顾的作品序列。[S001][S011][S017] “泣系”和“萌系”并不互斥：前者描述情感效果与叙事节奏，后者更多描述角色属性和消费逻辑。

4. 美术并非只有“日式萌画”

【作者综合分析】 立绘＋背景＋事件 CG 是资源配置和界面传统共同形成的高效方案，却不是视觉小说的必要定义。2020 年代中文历史题材 VN、真人互动影像和跨地区原创作品表明，摄影、写实插画、动画式角色设计和实验性界面都可以进入文本主导叙事。《隐形守护者》的真人互动影像与 VN 相邻，但是否属于狭义 Galgame 取决于采用哪条分类轴，本文不强行归类。[S047]

七、玩家社群与同人文化：读者也是翻译者、保存者和发行中介

【证据支持的事实】 Comiket 的历史早于同人软件分类；到《月姬》《寒蝉》时期，同人团体已经可以借助即卖会、网络口碑与跨媒体授权形成巨大影响。[S015][S016][S028]

玩家社群还承担攻略、术语解释、补丁、翻译、资料保存和推荐等劳动。Sekai Project 自述从小型粉丝团体起步，也体现粉丝劳动转化为专业发行的一条路径。[S023]

【作者综合分析】 在 Galgame/VN 历史中，“消费者”和“产业”不是截然分开的两端。尤其在跨语种传播中，玩家可能先发现作品、制作非官方补丁、解释文化语境、聚集潜在读者，随后由版权方和发行商完成正式授权。与此同时，民间翻译也涉及版权、质量和劳动回报争议；把它浪漫化为纯粹公益，或把它简化为单一侵权，都不足以解释其历史作用。

社群记忆本身也有风险。旧论坛关闭、链接失效、口述者回忆偏差，都会把“某组织最早”“某补丁首次”变成难以复核的传说。因此，社区资料适合发现线索，关键年份仍应回到网页存档、补丁说明、实体版权页和多位参与者口述互证。

八、审查、分级与社会争议：限制不是一条单向的“打压史”

1. 日本的自主规制

1992 年形成的软件伦理机构把成人 PC 软件带入较明确的自主审查与流通制度。[S007] “沙织事件导致ソフ伦成立”是常见行业叙述，但官方沿革没有如此单线表述。更稳妥的历史解释是：社会争议、警方要求、零售风险和行业自律需求在同一时期汇合。

2. 主机与全年龄化

PC 成人作品移植主机时，平台方分级与零售环境往往要求内容调整，也可能以新增语音、CG 或路线吸引旧玩家。由于本文尚未完成多作品逐版本脚本比对，不把“删成人内容=内容缩水”或“主机版一定更完整”写成普遍规律。

3. 全球平台治理

Steam 2018 年政策把更多内容问题转向开发者披露和用户过滤，但仍以违法内容、地区规则与平台执行为边界。[S018] 2024 年后的生成式 AI 披露又把训练/生成流程、玩家可见内容和实时护栏带入提交制度。[S019]

4. 中国大陆的双重平台语境

Steam 中国由 Valve 与完美世界合作，游戏上线需要中国政府批准并取得 ISBN；这套规则不能用来描述全球 Steam 的目录，也不能用全球 Steam 页面反推作品已在中国大陆正式出版。[S020] 讨论中文圈时必须把“面向中文用户”“在全球 Steam 提供简中”和“在中国大陆获批发行”三件事分开。

【作者综合分析】审查和分级既限制内容，也塑造版本、渠道和受众想象；它不是外在于产业的单一障碍，而是商业模式的一部分。研究者需要追问：谁制定规则、适用于哪个地区和平台、产生了哪个版本、用户实际能否发现和购买，而不能只用“有审查／无审查”二分。

九、海外传播与中文圈发展：三条线不能揉成一条

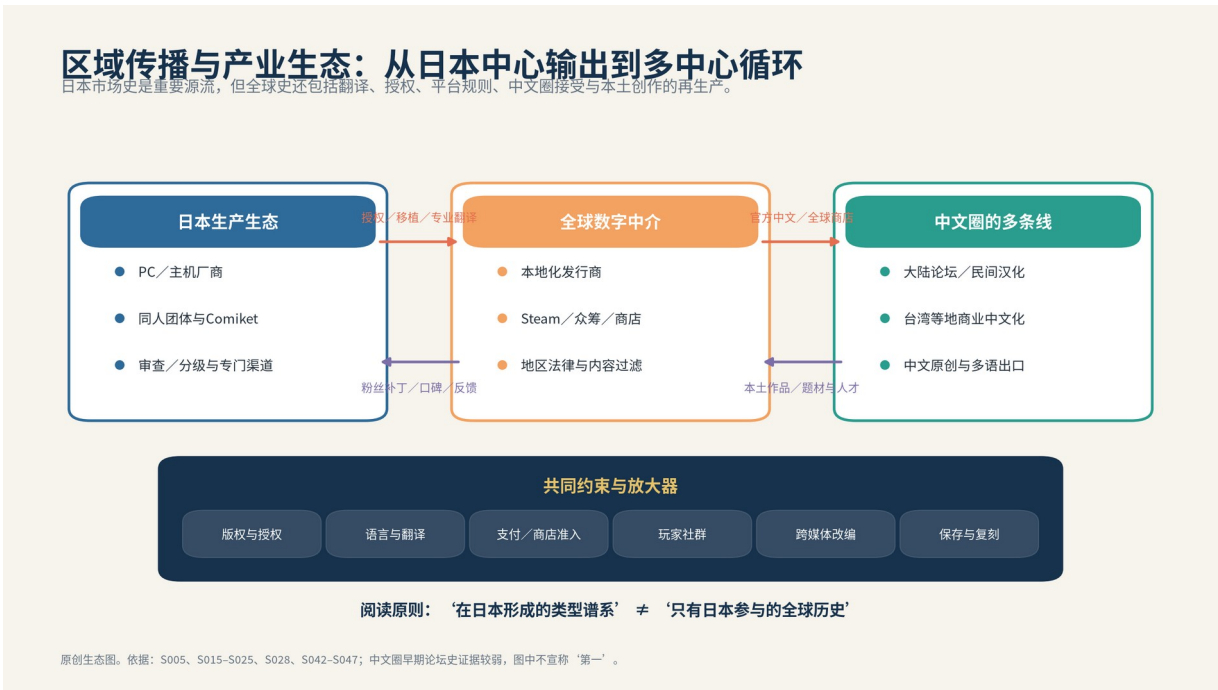


图 4 区域传播不是“日本作品被动出口”，而是授权、翻译、平台、社群和本土创作构成的多向循环。

1. 全球传播：Steam 不是唯一原因

【证据支持的事实】2010 年代 Steam 扩大了数字触达，Sekai Project 等发行商把专业本地化、众筹和商店上架结合起来；《CLANNAD》显示经典作品可以在原版十一年后获得正式英文发行。[S022][S023] 2024 年《Kanon》和《Fate/stay night》复刻又显示日／英／简中可以成为同一产品的一部分。[S024][S025]

【作者综合分析】 全球传播由至少六个环节共同决定：版权方是否授权、译者与编辑能否处理文本、技术上能否移植、平台是否准入、地区法律与支付是否允许、社群是否持续推荐。相关研究还提醒我们，本地化并非把一个天然固定的“日本产品”原样搬运出去，而会在翻译、内容选择和营销中同时跨越并重新划定文化边界。[S005] Steam 是重要基础设施，却不是单因果“拯救者”。对成人内容而言，过滤与地区限制甚至可能让“已经上架”与“用户实际可见”相距很远。

2. 中文圈第一条线：大陆论坛与民间汉化

2010 年中文期刊与 2018 年回顾报道都描述了 ACG 社群、论坛、专题站和非官方汉化对日本恋爱 ADV 传播的作用，以及部分汉化团体向商业本地化／发行转型的过程。[S042][S043]

【业内常见判断】 KID Fans Club 等组织常被视作早期节点，但论坛关闭和一手材料散佚使精确机构史非常脆弱。本文不认定“第一汉化组”或“第一部汉化 Galgame”。

3. 中文圈第二条线：台湾等地商业中文化

繁体中文实体或正式代理发行，与大陆互联网民间汉化在版权关系、零售渠道、时间和受众上并不相同。现有证据包对这条线覆盖不足，因此只明确其独立性，不编造完整年表。后续应以实体包装版权页、公司档案和地区游戏杂志补证。

4. 中文圈第三条线：本土原创与多语出口

【证据支持的事实】 《高考恋爱一百天》Steam 页记载 2015-05-30 上架、由高考恋爱委员会／橘子班开发、NVLMaker 发行并支持中英；这个日期不保证是作品最早的非 Steam 版本，也不足以宣称“第一部国产 Galgame 上 Steam”。[S021]

《隐形守护者》Steam 页显示 2019-01-22，中国公告则为 1 月 23 日解禁，属于地区／时区显示差异；它以真人互动影像扩展中文互动叙事，但并非无争议的狭义 Galgame。[S047]

《饿殍：明末千里行》Steam 显示 2024-04-22，上线公告在中文语境中常以 4 月 23 日纪念，支持中、英、日等多语，并以明末饥荒、人口贩运等中国历史经验为叙事核心。[S026]

【作者综合分析】 从校园、高考到谍战与明末灾荒，可以观察到中文原创 VN 的题材范围扩展；但三个案例不能证明整个产业已经从“日式校园模板”整体转向本土历史。要回答总体趋势，仍需冻结纳入标准，系统编码 Steam、独立发布、女性向、百合、真人影像和移动平台样本，而不是用商店标签或评论数替代完整市场数据。

十、产业转型与未来趋势

趋势一：旧作进入“复刻—多语—长尾”生命周期

经典作品不再只有“原版—移植版”的短链，而可能经历高清化、内容重编、全球同一时点发布与持续更新。2024 年两个官方案例已经证明这种路径可行；是否构成总体复兴，还需发行量、收入和更多公司样本。[S024][S025]

趋势二：短篇、分章节与跨行业协作继续增加

制作体量与长篇成本促使部分团队探索短篇、章节化、动画／音乐品牌协作和更灵活的定价。2020 年产业访谈明确表达了这种方向，但它是参与者判断，不是全行业普查。[S034][S035]

趋势三：本地化前置，而非发行后补丁

多语同步要求翻译、界面、字体、质量保证和地区商店配置更早进入制作流程。它也使中文玩家从“等待民间汉化”的接受者，转变为首发读者、社区传播者乃至原创作品的全球发行者。

趋势四：平台治理进入生产流程

成人内容披露、地区过滤、生成式 AI 披露和实时内容护栏，正在把合规从上架末端推进到资产生产和版本管理阶段。[S018][S019] 目前没有证据证明 AI 已经对 Galgame 生产造成特定、可量化的净影响，因此不预测“AI 将取代画师／编剧”，也不把披露规则误写成禁令。

趋势五：保存问题更加突出

软盘老化、旧系统兼容、授权链断裂、商店下架和论坛消失，都可能让作品与传播史失去证据。复刻能保存部分经典，却也会重写界面、文本和版本记忆。未来研究应把磁盘镜像、说明书、补丁、商店元数据、社群网页和口述史视作相互校验的档案，而不是只保存“名作清单”。

趋势六：全球史将进一步多中心化

【作者综合分析】 下一阶段最值得观察的，不是哪一种风格“取代日式 Galgame”，而是不同地区如何重组这套媒介语法：文本主导的低门槛生产、角色关系、分支／重读结构、社群翻译和数字长尾。日本历史仍是理解这些语法的重要入口，但欧美、中文圈及其他地区的原创作品、平台制度和玩家实践，必须作为各自有主体性的历史书写。

十一、研究限制与史料争议

本文的证据强项是官方产品日期、平台与机构沿革，以及若干学术研究；弱项则集中在早期杂志原刊、已关闭论坛、企业旧站与跨渠道产业统计。以下缺口会直接限制结论强度：

1. “ギャルゲー” “萌系” “泣系” 及中文 “Galgame” 的最早用例尚未由连续语料或原刊逐期确认，本文只讨论可见语用和后见分类，不认定词源首创。
2. 《Night Life》《天使们的午后》等 1980 年代作品的月份记录存在分歧；PC-88/PC-98 “黄金时代” 的软件占比也缺少可复算底表，因此不写精确月份或未经核验的份额。
3. 主机移植的删改、语音、路线与分级差异尚未完成多作品逐版本比对；CD-ROM、语音与特定叙事美学之间也缺少足以证明单因果的材料。
4. 2006 年后的包装、同人、主机、移动、Steam、DLsite 与海外收入没有统一公开口径，本文无法给出一条覆盖全球 Galgame/VN 的总量曲线。
5. 中文圈早期论坛、民间汉化与台湾等地商业中文化的一手档案最为脆弱，现有材料只能支持机制与现象，不能可靠认定“第一组织”“第一汉化”或完整企业年表。
6. 截至 2026-08-17，生成式 AI 对 Galgame 生产的特定净影响、旧作多语复刻是否构成全行业复兴，以及 2026 全年作品数量，均缺乏足够数据。预告作品未按已发行处理。

这些限制不是报告之外的附注，而是正文采用“证据支持的事实／业内常见判断／作者综合分析”三层措辞的依据。未来若取得同期广告、实体包装、论坛快照、版本脚本、行业年鉴与平台冻结数据，应优先据此修订日期、规模和因果判断。

十二、结论：把“类型史”改写为“关系史”

【证据支持的事实】 现有材料不支持唯一“第一款 Galgame”，也不支持 PC-98、Windows 95、CD-ROM 或 Steam 中任何一个因素单独创造、毁灭或拯救整个类型。可靠的时间线反而显示：早期图形 ADV、成人 PC 软件、美少女角色命名、恋爱模拟、Sound/Visual Novel、同人即卖、下载渠道、平台政策和跨语种发行长期共存并互相改造。

【业内常见判断】 1990 年代是日本美少女游戏最具创造力和能见度的阶段，2000 年代后包装市场承压，2010 年代后全球发行显著扩大。这些判断大体可辨认，但必须附上“日本／哪类产品／哪种渠道”的口径，才不会从印象滑向伪统计。

【作者综合分析】 因此，Galgame 发展史更适合写成一部“关系史”：作品与平台的关系，成人内容与制度的关系，角色美学与叙事节奏的关系，公司与同人社群的关系，日本源流与全球本土化的关

系。如此才能解释为什么一部作品可以既是成人 PC 游戏、恋爱 ADV 和视觉小说，也可以在主机版中成为全年龄产品，在十多年后又以多语复刻进入全球数字商店；也才能看清中文圈并非日本历史的附录，而是由接受、翻译、商业中文化、本土创作和再出口共同组成的历史行动者。

参考资料（仅列正文实际引用）

下列编号与证据包一致；访问日期均为 2026-08-17。完整来源等级、局限与 URL 同步收录于 `source-and-figure-manifest.md`。

- **S001** Patrick W. Galbraith, “Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan,” *Game Studies* 11(2), 2011.
<https://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>
- **S002** Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir, Edward F. Melcer, “What is a Visual Novel?” *PACMHCI* 5, 2021. <https://doi.org/10.1145/3474712>
- **S005** Patrick W. Galbraith, “‘For Japan Only?’ Crossing and Re-inscribing Boundaries in the Circulation of Adult Computer Games,” 2021.
<https://doi.org/10.46692/9781529213386.006>
- **S007** コンピュータソフトウェア倫理機構, 「沿革」.
<https://www.sofurin.org/htm/about/details.htm>
- **S008** NEC, 「NEC の歩み」. <https://jpn.nec.com/profile/corp/history.html>
- **S009** 情報処理学会コンピュータ博物館, 「PC-9801」.
<https://museum.ipsj.or.jp/heritage/pc9801.html>
- **S010** Nintendo, 「VC 弟切草」.
https://www.nintendo.co.jp/wii/vc/vc_og/vc_og_01.html
- **S011** Key / Visual Arts, “Key 20th History.”
<https://key.visualarts.gr.jp/key20th/history.html>
- **S012** AQUAPLUS, 《ToHeart》PlayStation 版产品档案. <https://aquaplus.jp/th/>
- **S013** KONAMI, 《ときめきメモリアル》30 周年／重制资料, 2025.
<https://www.konami.com/games/corporate/ja/news/topics/20250508/>
- **S014** MAGES.等, 《YU-NO》重制版官方资料. <https://yu-no.jp/spec/ps/>
- **S015** TYPE-MOON, 《月姫》官方档案. <https://typemoon.com/contents/iqgifq/>
- **S016** 07th Expansion, 《ひぐらし》原作页. https://07th-expansion.net/hig_gensaku
- **S017** NEXTON, 产品年表. <https://nexton-net.jp/~nexton/product.htm>

- S018 Valve, “Who Gets To Be On The Steam Store?” 2018.
<https://store.steampowered.com/news/posts/?appids=593110&enddate=1528828991>
- S019 Valve / Steamworks, “Content Survey.”
<https://partner.steamgames.com/doc/gettingstarted/contentssurvey>
- S020 Valve / Perfect World, “Steam China.”
<https://partner.steamgames.com/doc/store/china>
- S021 Steam, *Gaokao.Love.100Days*. <https://store.steampowered.com/app/347620/>
- S022 Sekai Project, *CLANNAD*. <https://sekaiproject.com/game/clannad/>
- S023 Sekai Project, “About / Products.” <https://sekaiproject.com/about/?lang=en>
- S024 Steam / Visual Arts, *Kanon*. <https://store.steampowered.com/app/2850310/Kanon/>
- S025 Steam / Aniplex / TYPE-MOON, *Fate/stay night REMASTERED*.
https://store.steampowered.com/app/2396980/Fate_Stay_night_REMASTERED/
- S026 Steam / 零创游戏 / 2P Games, 《饿殍：明末千里行》.
<https://store.steampowered.com/app/2593370/>
- S027 EISYS / DLsite, Soft Island 25 周年资料.
<https://info.eisys.co.jp/dlsite/d2af7600878c9cbc>
- S028 Comic Market, “Chronology.”
<https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>
- S029 森瀬繚, 1980 年代美少女游戏与术语专题, *Famitsu*, 2023.
<https://www.famitsu.com/news/202311/12323632.html>
- S030 森瀬繚, Windows 95 与 PC-98 迁移专题, *Famitsu*, 2023.
<https://www.famitsu.com/news/202311/05323010.html>
- S031 森瀬繚, Windows 时代媒介／技术专题, *Famitsu*, 2023.
<https://www.famitsu.com/news/202311/19324672.html>
- S032 森瀬繚, 「『雫』『痕』、そして『ToHeart』」, *Famitsu*, 2023.
<https://www.famitsu.com/news/202310/29322123.html>
- S034 电 Faminico Gamer, ANIPLEX.EXE 访谈, 2020.
<https://news.denfaminicogamer.jp/interview/200330e>
- S035 *Famitsu*, 四社美少女游戏行业座谈, 2020.
<https://www.famitsu.com/news/202004/11193500.html>
- S036 INTERNET Watch, 软件伦理机构行业统计报道, 2006.
<https://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2006/11/14/13932.html>

- S037 ITmedia, 《planetarian》先行下载报道, 2004.
<https://www.itmedia.co.jp/news/article/0410/19/1041019081/>
- S038 Game Preservation Society, “PC-88 Library.”
<https://www.gamepres.org/pc88/library/>
- S039 Microcabin, 开发作品年表. <https://www.microcabin.co.jp/works/games/>
- S040 Dennis G. Jerz, “Somewhere Nearby is Colossal Cave,” *Digital Humanities Quarterly* 1(2), 2007. <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000009.html>
- S041 Key, *planetarian* 产品页. <https://key.visualarts.gr.jp/product/planetarian/>
- S042 郭宗萱, 「Galgame 产业在中国的发展分析」, 《职教论坛》2010(36):34–37.
<https://zjlt.chinajournal.net.cn/WKI/WebPublication/wkTextContent.aspx?colType=4&st=36&yt=2010>
- S043 IT 之家, 「从民间汉化到发行公司: 光之领域和 Galgame 的过去、现在与未来」, 2018.
<https://www.ithome.com/0/356/260.htm>
- S047 Steam / New One Studio, *The Invisible Guardian*.
<https://store.steampowered.com/app/998940/>
- S052 东浩纪, 《動物化するポストモダン》, 2001. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA5441795X>