ロボットと（日本）  科学が生み出した人工的主体としてのロボットは、人間と同じ「完全な主体」をもっている訳ではない。まだそれは逆説的であり、科学が生み出した人工的主体としてのロボットは、人間と同じ「完全な主体」をもっている訳ではない。ただその未来の可能性の象徴だった。たとえ、科学が生み出した人工的主体としての動性や、マンガの登場人物のなかで、人工的主体としての生身の身体の流
アドベンチャーゲームの要素をもとにした、ロボットと人間の間の横わり、コラボレーションのための役割の設定が、身近な存在である。科学に係わる内容の多様性と、それが社会的な環境にどのように反映されるかを見ることが、「アドベンチャーゲーム」の特徴である。

一方で、ロボットと人間の関係性についての考察は、科学技術の発展が、人間社会の変容をもたらすものであることを示し、未来の可能性についての議論を行なうことができる。

このように、アドベンチャーゲームは、科学技術の進歩が社会をどのように変えるか、その影響を理解するための新しい形の物語であると言えよう。
取り、「物語」化が果たす意味性を自体を表出しているという意味で、むしろ類型的な物語の対極にある（出来事性）を描いた作品である。筆者の位置づけている。

このように本文の構成が明確になった時、まず気になるのは第Ⅰ部と第Ⅱ部の接続のありようである。マンガと文学を同一の問題領域で論じるための場の設定、論拠として、基本的な物語の機能と関わりや、二〇〇〇年代以降、近代文学における「戦略」をめぐる議論が同時に前倉化しており、文学とサブカルチャーを並列に論じる状況が訪れているというだけでは、いかに薄い。また、現代日本の人間的な身体表現にみられる身体感覚について考察するならば、「一新世紀のエンゲリオン」攻殻機動隊」など、アニメや映画といった映像表現の分析は、どうせず何か、といった質問も生じる。

しかし、日本での後のマンガの特異な表現としてロボットが存在していることは重要である。マンガに現れたこの問題が現代文学の問題と接続していることも事実に。