

# 人工知能を用いた中国発アニメ「羅小黑戦記」の キャラクターに関する解析

植田 康孝\*・佐藤 千咲\*\*

## 要 旨

本稿は、中国発のアニメ作品である映画『羅小黑戦記(ロシャオヘイセンキ)ぼくが選ぶ未来』<sup>(1)</sup>の主人公である黒ネコの妖精シャオヘイと、同じ妖精のフーシー、そして人間のムゲンのそれぞれの関係性について、自然言語解析ソフト<sup>(2)</sup>を用いて分析することを目的とする。映画『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』から、キャラクターごとに特徴を比較し、映画本編の全セリフを音声合成技術により文字起こし(テキスト変換)して分析を行った。また、主要3キャラクターであるシャオヘイ、ムゲン、フーシーのセリフを人工知能によって比較・分析し、3人の関係性について考察を行った。映画『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』は、人と妖精の共存をテーマとする作品であり、主人公と大きくかわる人間と妖精の二人の対立が描かれている。このことから、「それぞれの正義を貫く二つの存在と主人公という関係性が、主人公の成長を促す」という仮説を立てた。本稿では、映画の全セリフを文字起こししたものから共起語や頻出語を表にまとめ、更にシャオヘイ・ムゲン・フーシーのセリフからそれぞれの関係性を比較することにより、仮説を検証した。使用したソフトは過去のデータをAIに学習させて言語理解力を培っている。人だのみでは素早く正確に分析することが出来ないため、恣意性を排除できる人工知能(AI)が最適な分析手法と捉えた。

キーワード：中国発アニメ、キャラクターのセリフ、音声合成技術、テキスト変換、自然言語解析

## 1. 作品について

世界のアニメ産業の構図が変わろうとしている。ネットフリックスなど動画配信プラットフォームを通じて世界中に作品を届けられるようになり、多種多様なアニメ作品が登場している。CG活用が進み、中国発のアニメ作品も台頭の兆しを見せる。日本のアニメ作品の一部製作の外注を受けて来た中国のアニメスタジオは、最近では中国のみならず、日本でも話題を集めるアニメ作品を生み出している。

映画『羅小黑戦記』は、中国・北京の寒木春華(ハンモーチュンファ、略称「HMCH」)スタジオのMTJJ監督が製作したWebアニメシリーズを原作とした作品である。2011年から全40話が発表されたWebアニメシリーズは、中国の動画投稿サイト「ビリビリ(bilibili)動画」において3億回以上の再生を誇る人気作品となった<sup>(3)</sup>。その劇場版として製作された作品が本稿で研究対象とした『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』である。劇場版はWebアニメシリーズの前日譚にあたり、Webアニメシリーズを知らずとも独立した作品として楽しむことが出来る内容である。劇場版は2019年9月に中国で公開され、興行収入3.1億人民元(約49億円)のヒットを記録した。日本でも東京都内など全国数か所の映画館で字幕版が公開され、高質な作画と魅力的なキャラクターがコ

2021年11月30日受付

\* 江戸川大学 マス・コミュニケーション学科教授  
理学博士(国際情報通信学)

\*\* 植田ゼミ第14期, 人工知能

アなファンの間で話題を呼ぶこととなった。その後、日本語吹き替え版の製作が決まり、2020年11月7日から全国の劇場で公開された。『羅小黑戦記』が描くのは妖精と人間が生きている世界の話である。時にぶつかり合うも均衡を保つ2つの存在であるが、人と妖精の共存を望む人間・無限（ムゲン）と人間を許すことが出来ない妖精・風息（フーシー）の対立の中で、主人公の小黑（シャオヘイ）が選ぶ未来とは何か、現在の世界にも通じるテーマを浮かび上がらせた。各キャラクターの声について、シャオヘイを声優の花澤香菜、ムゲンを宮野真守、フーシーを櫻井孝宏が演じている。人気と実力を兼ね備えた声優たちの熟演により『羅小黑戦記』の魅力がより明確に伝わる作品となっている。

## 2. シャオヘイ、ムゲン、フーシーの関係性

### 2-1 キャラクターの紹介

本稿では、主人公「シャオヘイ」と人間の「ムゲン」、妖精の「フーシー」という3キャラクターの関係性について分析する。分析にあたり、すべてのキャラクターを以下の5つに分類し、定義した。

- (1) ストーリーの主人公
- (2) 人間
- (3) 妖精
- (4) 妖精の仲間
- (5) 人間の仲間

#### (1) ストーリー主人公 (シャオヘイ)

メインストーリーを語る存在である。森を破壊され新たな居場所を探す旅の途中で人間と妖精の二つの存在に出会う。彼らとの関わりにより意識が「変化」する。

#### (2) 人間 (ムゲン)

現代を生きる存在である。一般の人間の多くは、妖精が身の回りで生きていることを知らない。本稿では、妖精との共存を望む者のことを指す。主人公と共に旅をし、人間の世界を見せるこ

とで主人公に影響を与える。

#### (3) 妖精 (フーシー)

生来特別な力を持つ存在である。人間が自然を開発していくにつれて、より人里離れた場所へと隠れる者や人間の姿に扮して都会に住む者、中には人間に反発し戦いを挑む者もいる。本稿では、人間に反発し戦いを挑む者を指す。居場所の失った主人公と同じ妖精として手を差し伸べ、妖精の世界を見せることで主人公に影響を与える。

#### (4) 妖精の仲間 (ロジュ、シューファイ、テンファー、アクウ、イエツ)

項目(3)で述べた妖精の仲間を指す。それぞれが違った能力を持ち、妖精と共に都会から離れた森で暮らしている。

#### (5) 人間の仲間 (シュイ、ナタ、キウウ爺、バンジン、カンセン、ユシ、イフー)

彼らは妖精であるが、項目(2)で述べた人間の仲間を指す。人間と共存するための組織である「館」で働く妖精たちで、主人公に館に来ることを推奨する。

### 2-2 映画本編の全セリフ分析

本項では、映画『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』のストーリーを分析するため、映画本編の全セリフについて音声合成技術を用いテキスト変換(文字起こし)して自然言語解析を行った。頻出度の高い単語や共起するキーワードを浮かび上がらせることが可能となった。表1は、名詞、動詞、形容詞別の出現頻出とスコアの高い順に示したものである。「スコア」とは、単語の「重要度」を表す値を指す。一般的な文書における出現単語の回数で言えば、「今日」や「思う」「ある」などの“一般的な単語”が何度も出現してしまう。それらをランキング化したとしても、単語の意味が薄かったり重要ではなかったりするため、文章の特徴を正確に把握することが出来ない。映画全編のセリフにおける特徴がつかめることが出来なくなる。本問題を解決するために、自然言語解析で

はTF-IDF法という統計処理を行った。「一般的な文書で頻出する単語は重要ではないため、重み付けを軽くする。一方、一般的な文書ではあまり出現しないけれど、調査対象の文書だけに頻出する単語は重視する」仕組みを取り入れた。結果として特徴語を抽出し、出現回数と重要度を加味し

た値である「スコア」は、数値が高ければ高いほどテキストを特徴付ける単語である傾向が導出された。

### 2-2-1 名詞の出現頻出とスコア

本項では、キャラクター名の名詞は省くこととする。劇中で使われている単語のうち、ひと文字で名詞としてカウントされている場合、単語としてのカウントと表記する（「領界」→「領」のみでカウントされている場合、劇中内で使われている「領界」という単語でのカウントとする）。解析結果を表1に示す。

頻出語、スコア共に高い数値が挙げられたのは「館<sup>(5)</sup>」「妖精<sup>(6)</sup>」「領界」「霊域<sup>(7)</sup>」の4つであった。一般的に使われる単語はスコアが低い傾向にある。「一緒」や「大丈夫」といった単語は頻出度が高く一見ポジティブな意味で使われる可能性があっても、劇中のセリフとしては重要な単語ではないことが分かる。逆に「共存」や「居場所」という単語は、頻出度は低いがスコアは高い結果が出た。人間の住む世界に妖精の居場所を見出せるか、人間と妖精の相互の関係性を上手く保って共存することが難しいことを作品全体で伝えるため、本結果が算出されたと考察する。

### 2-2-2 動詞の出現頻出とスコア

本項では、動詞に接続することで意味が異なる単語（～すぎる、～ていく等）も動詞としてカウントされたため、それらを除いた結果である。解析結果を表2に示す。

動詞は名詞と異なり、頻出度の高い単語とスコアの高い単語は一致していないことが分かる。特に「告ぐ」「ほどく」「取り残す」などの動詞は頻出度が少ないが、名詞との関係やストーリーの中で特徴的なシーンで使用されるため、高いスコアの結果が出た。「操る」「奪う」などは、妖精が持つ能力に関連する動詞であり、妖精のキャラクターが数多く登場するため、重要度の高い単語であると算出される。

表1 出現頻度の高い名詞

名詞	出現頻度	名詞	スコア
館	29	霊域	199.44
妖精	28	領界	93.94
領界	21	妖精	66.93
霊域	17	館	48.77
僕	16	術	16.36
術	14	執行(人)	8.81
執行(人) <sup>(4)</sup>	9	龍遊	7.85
属性	9	省	7.47
龍遊	8	共存	5.62
ダメ	8	雑用	5.6
空間	7	弟子	5.15
君	7	居場所	4.69
好き	7	金属	4.56
霊	6	属性	4.52
嫌い	6	霊	4.27
一緒	6	行方	3.15
大丈夫	6	空間	2.84
弟子	5	陸	2.43
居場所	5	特性	2.22
師匠	5	街中	2.15
おいで	5	避難	2.13
あんた	5	師匠	1.83
自由	5	おいで	1.64
無理	5	あんた	1.54
共存	4	僕	1.17
金属	4	森	0.92
陸	4	自由	0.68
避難	4	他人	0.52
森	4	嫌い	0.42
他人	4	わし	0.4
わし	4	ダメ	0.39
ホント	4	君	0.35
昔	4	ホント	0.22
省	3	一緒	0.16
雑用	3	大丈夫	0.13
行方	3	昔	0.13
特性	3	無理	0.1
街中	3	好き	0.06

出所：佐藤が独自に作成

表2 出現頻度の高い動詞

動詞	出現頻度	動詞	スコア
行く	26	捜す	11.43
くれる	17	操る	7.17
やめる	14	告ぐ	5.68
分かる	12	奪う	4.39
奪う	9	ほどく	4.19
住む	8	暮らす	3.52
暮らす	7	取り残す	1.63
逃げる	7	逃げる	1.2
頼む	7	住む	1.09
使える	7	貸す	1.02
聞く	7	やめる	0.84
入る	7	生む	0.81
言う	7	頼む	0.6
戻る	6	捕まえる	0.59
できる	6	任せる	0.56
操る	5	取り戻す	0.56
持つ	5	分かる	0.55
捜す	4	使える	0.55
貸す	4	行く	0.51
任せる	4	失う	0.42
待つ	4	追う	0.38
入れる	4	くれる	0.35
頑張る	4	戻る	0.32
終わる	4	隠す	0.32
思う	4	集める	0.2
捕まえる	3	連れる	0.18
失う	3	勝てる	0.17
追う	3	着く	0.15
隠す	3	信じる	0.14
集める	3	聞く	0.12
連れる	3	入る	0.11
勝てる	3	負ける	0.11
着く	3	持つ	0.07
信じる	3	待つ	0.07
負ける	3	入れる	0.16
会う	3	できる	0.05
出す	3	会う	0.05
もらう	3	言う	0.04
飲む	3	出す	0.04
考える	3	頑張る	0.03
わかる	3	終わる	0.03
来る	3	もらう	0.03
告ぐ	2	飲む	0.03
ほどく	2	考える	0.03
取り残す	2	わかる	0.02
生む	2	思う	0.01
取り戻す	2	来る	0.01

出所：佐藤が独自で作成

表3 出現頻度の高い形容詞

形容詞	出現頻度	形容詞	スコア
いい	17	気安い	3.97
悪い	7	おとなしい	0.6
強い	6	珍しい	0.47
珍しい	4	しょっぱい	0.27
近い	3	騒がしい	0.25
長い	3	いい	0.22
ほしい	3	悪い	0.18
多い	3	近い	0.11
可愛い	3	長い	0.1
気安い	2	うるさい	0.1
おとなしい	2	強い	0.1
うるさい	2	ひどい	0.08
ひどい	2	弱い	0.07
弱い	2	正しい	0.05
怖い	2	偉い	0.04
面白い	2	ほしい	0.03
早い	2	多い	0.03
よい	2	すごい	0.02
すごい	2	可愛い	0.02
しょっぱい	1	怖い	0.02
騒がしい	1	面白い	0.02
正しい	1	遠い	0.02
偉い	1	羨ましい	0.02
遠い	1	早い	0.01
羨ましい	1	よい	0.01
忙しい	1	忙しい	0.01
大きい	1	大きい	0.01
遅い	1	遅い	0.01
新しい	1	新しい	0.01
難しい	1	難しい	0.01
高い	1	高い	0.01
楽しい	1	楽しい	0
欲しい	1	欲しい	0
良い	1	良い	0

出所：佐藤が独自で作成

### 2-2-3 形容詞の出現頻出とスコア

表3は、意味が同義となる形容詞を一つにまとめた結果を示す。しかし、「欲しい」と「ほしい」などの同音の単語は、所有の形容詞と補助形容詞という意味の違いから一つにまとめずにそのままの結果を示した。

動詞と同様、頻出の多い単語とスコアの高い単語で同率の数値の形容詞はほぼ存在しない。スコアが最も高い「気安い」は、出現頻度が僅か2回

であるにも関わらず、他の形容詞と比べても突出して数値が高くなっている。2回のうち1回はシャオヘイの名前をムゲンが口にした時にシャオヘイが放った「気安く呼ぶな」というセリフで、シャオヘイという妖精の存在をムゲンの中に落とし込んだことが特徴として表れている。もう一つはムゲンがシャオヘイに言った「気安く他人の霊域に入っちゃダメだ」というセリフである。霊域の中はその霊域を持つ妖精の思いのままに行動できるため、自分以外の妖精が霊域内に入った場合、行動を支配することが出来る。本作の中で重要な伏線となっており、自然言語解析においてもスコアの高さが他よりも一段と高い結果を生み出している。

### 3. キャラクターのセリフ分析

本項では、シャオヘイ、ムゲン、フーシーの3キャラクターのセリフ部分のみを抽出し、自然言

語解析の感情分析 AI を使用して分析を行った。感情分析 AI は文書全体を分析し、感情の傾向を可視化することを可能とする。それぞれのセリフから、キャラクター同士でどのような感情を抱いているかを分析する。

#### 3-1 シャオヘイとムゲン

図1は「ポジネガ」と呼ばれるグラフで、文章に含まれるポジティブな感情の文とネガティブな感情の文の存在比を示している。シャオヘイとムゲンの会話において、ポジティブが5.1%、ネガ



図1 シャオヘイとムゲンの会話の「ポジネガ」分析

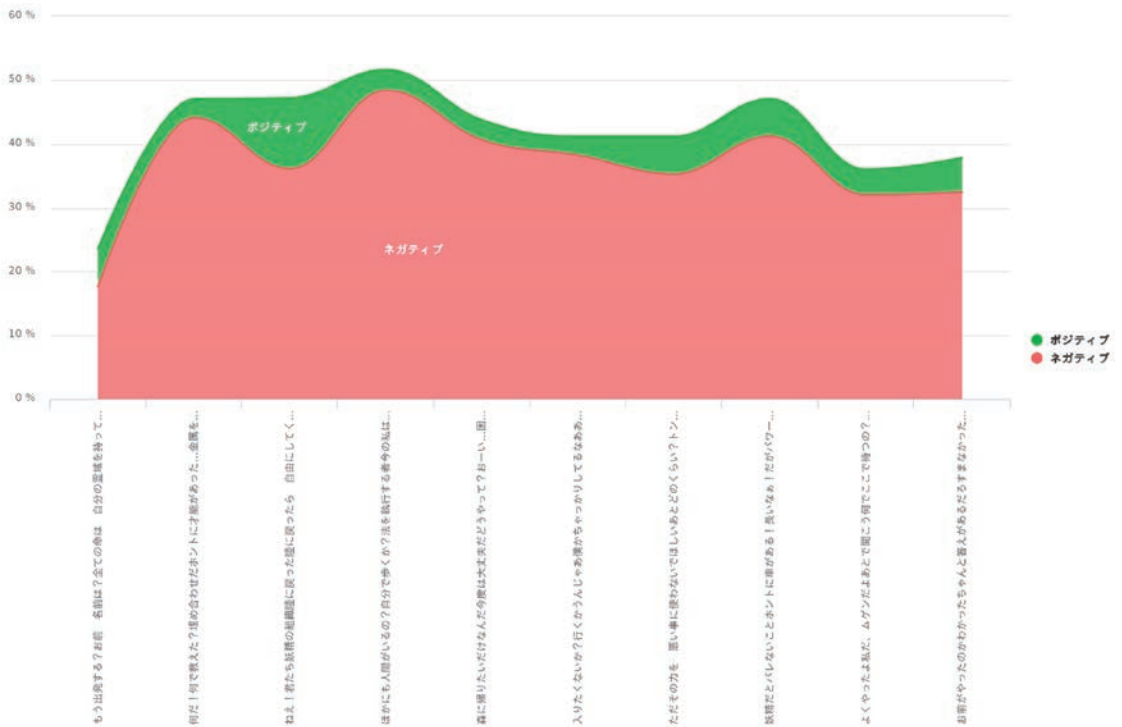


図2 シャオヘイとムゲンの会話の「感情」推移

タイプが36.6%，中立が58.3%という結果となった。

図2は文章を分割して分析し、ポジティブな感情とネガティブな感情の比率の推移を時系列的に可視化したものである。グラフの左端が文書の先頭を表しており、右に進むほど終わりに近づいている。図2から、ネガティブな感情が続くということが分かる。突出してネガティブ推移とポジテ

ィブ推移に差がある部分では、シャオヘイがムゲンに「陸に戻ったら自由にしてくれる?」という問いに対してムゲンが肯定し、ムゲンのもとから解放されることへの期待の気持ちを込めたシャオヘイの感情が図2に表されることが分かる。

図3は、「感情」について示したものである。「感情」は、文章に含まれる各感情の度合いを数値に換算している。各感情の数値は、全ての感情の平均値を50%とした偏差値である。図3において、「喜び」が33.3%、「好き」が63.6%、「悲しみ」が51.4%、「恐れ」が23.1%、「怒り」が78.5%という結果となった。シャオヘイとムゲンの会話において最も頻出度の高い感情は「怒り」であることは予測されたが、次に「好き」の感情が高いと表されるのは予測外であった。映画本編の結末でシャオヘイがムゲンの弟子となり、師匠とともに旅を続ける決断をした際に「師匠と一緒に居たい」というセリフから現れた結果であると考察する。

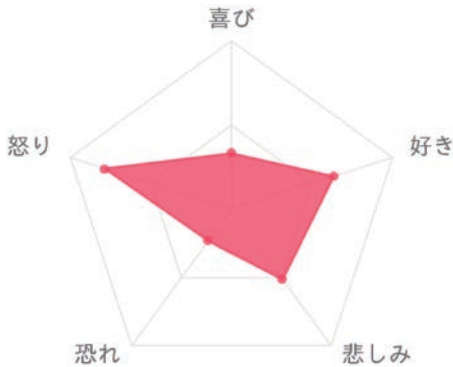


図3 シャオヘイとムゲンの会話の「感情」分析

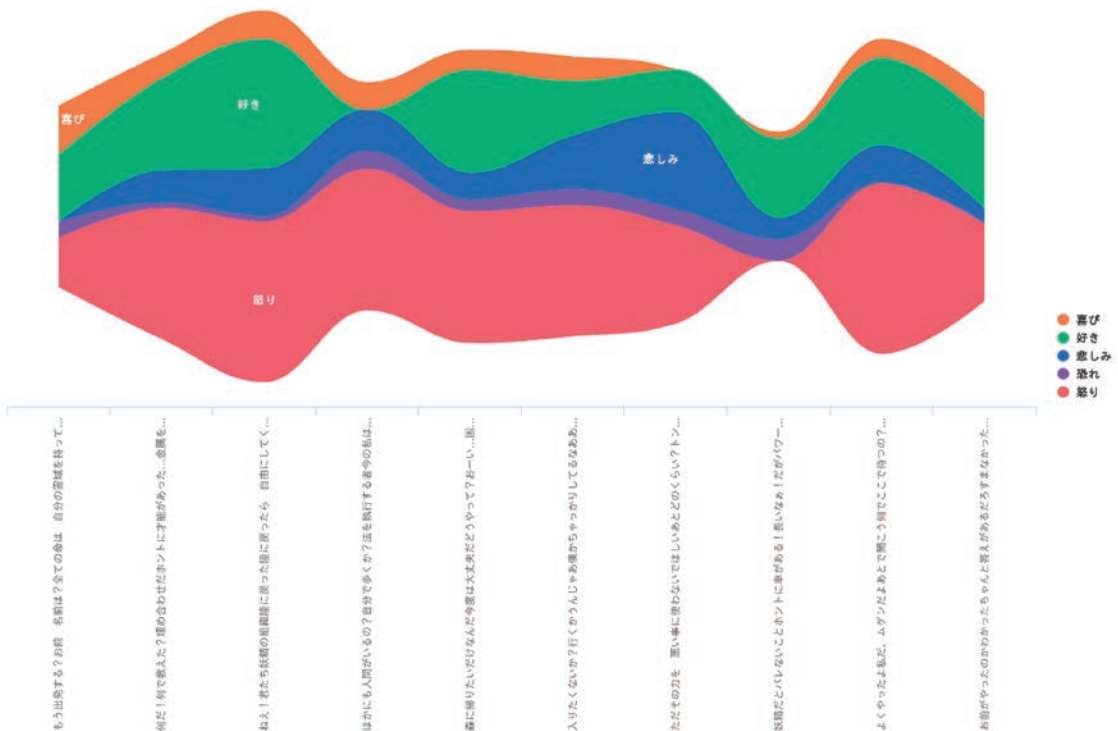


図4 シャオヘイとムゲンの会話の「感情」推移

図4は、ポジネガ推移の図2グラフと同様、文書を分割して分析し、感情の起伏の推移を時系列的に可視化したものである。各感情はその度合いが大きいほど、領域の縦幅が大きくなる。また、グラフの左端が文書の先頭を表しており、右に進むほど終わりに近づく。「怒り」の感情の度合いが大きく示される部分では、シャオヘイとムゲンの旅の最中を描いているシーンが主となっている。図4の感情推移ではシャオヘイがムゲンに対する感情が大きく示されていると考察する。

### 3-2 シャオヘイとフーシー

図5は、シャオヘイとフーシーの会話において、ポジティブな感情が5.5%、ネガティブな感情が28.2%、中立が66.4%という結果となっている。

図6が示すポジネガ推移から、シャオヘイとフーシーの会話においてもネガティブな感情が続くことが分かる。ポジティブな感情であると示され

るのは、シャオヘイとフーシーの出会いのシーンとシャオヘイがフーシーに人間との争いを止めて他の居場所を探そうと説得するシーンのみである。それ以外の部分ではポジティブポイントが無く、フーシーによる人間への復讐心がセリフに現れるため、ネガティブ推移が高く示される。

図7が示す「感情」グラフでは、「喜び」が33.7%、「好き」が58.5%、「悲しみ」が57.3%、「恐れ」が21.9%、「怒り」が78.6%という結果で

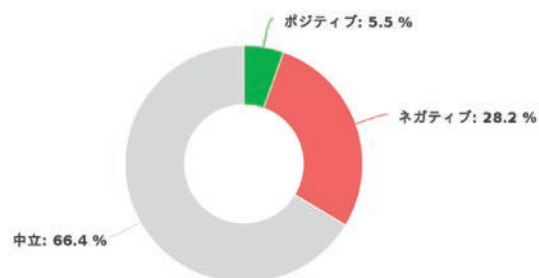


図5 シャオヘイとフーシーの会話の「ポジネガ」分析

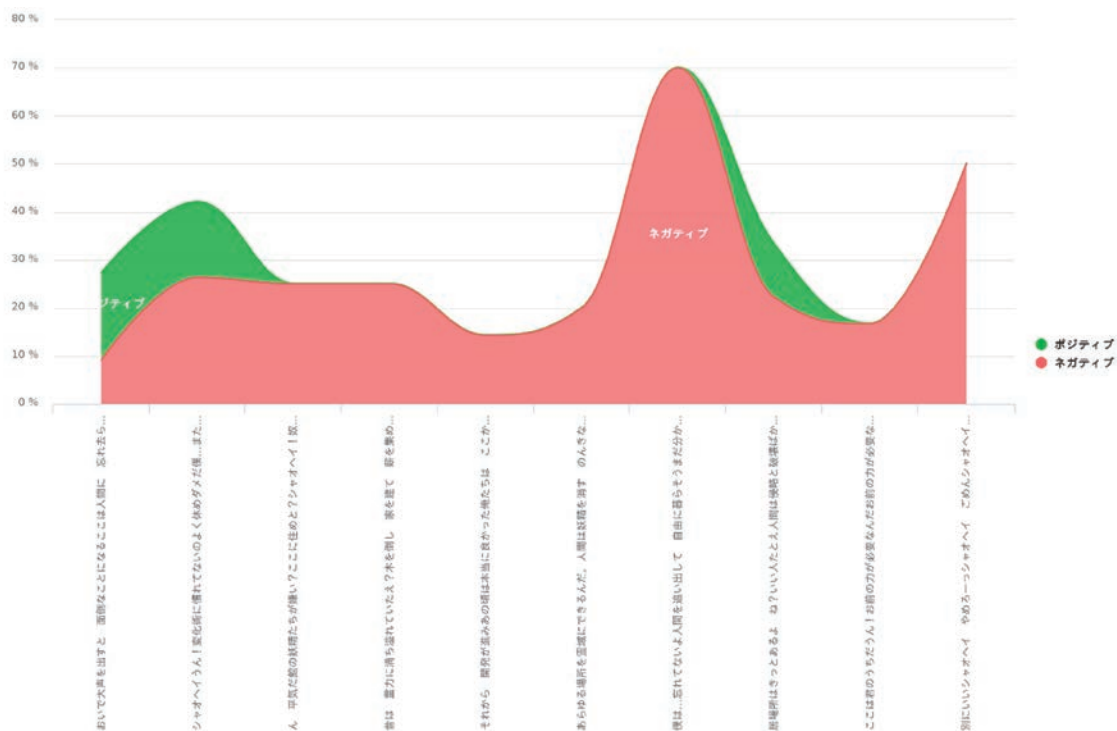


図6 シャオヘイとフーシーの会話の「感情」推移

ある。「怒り」の割合が最も高いのは想定内であった。特徴的なポイントとしては、わずかな差をつけて「好き」が「悲しみ」の数値を上回っている点である。

図8が示す感情推移グラフでは、シャオヘイとムゲンの会話と比較すると一つの感情が一定して続いているということがない。図8から分かることは、シャオヘイとフーシーの双方の感情がしっかり現れることである。ムゲンは感情をあまり表

に出さない性格であり、シャオヘイは6歳の男の子らしく感情の表し方が素直なことから、2人の会話をグラフ化するとシャオヘイの感情が主に表れていることが分かった。一方、素直に感情を表すシャオヘイと、仲間思いではあるが人間への復讐心を強く持つフーシーとの会話では、互いの感情が示し合うことによりグラフでは一定にならないことが分かる。「怒り」の推移は主にフーシーが抱く人間への思いで、終盤に向かうにつれてその領域は大きくなっていく。「好き」の感情は、シャオヘイがフーシーと出会い居場所を与えられたシーンで領域が大きく示される。図3の「感情」グラフで「好き」の感情と近い数値であった「悲しみ」は、故郷の龍遊市の森が人間に開発され、妖精たちの居場所を奪われたことに対して悲しみを抱くフーシーと、「領界」の力を使って人間と争うことがフーシーの目的だと知って悲しむシャオヘイの気持ちの2点領域を大きくさせている。

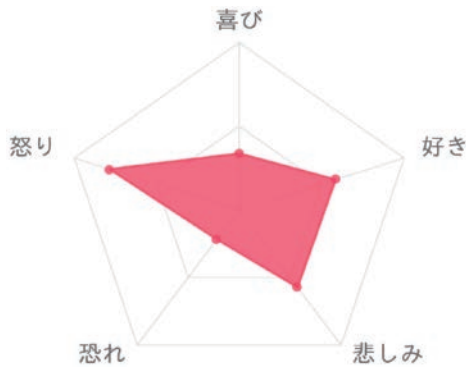


図7 シャオヘイとフーシーの会話の「感情」分析

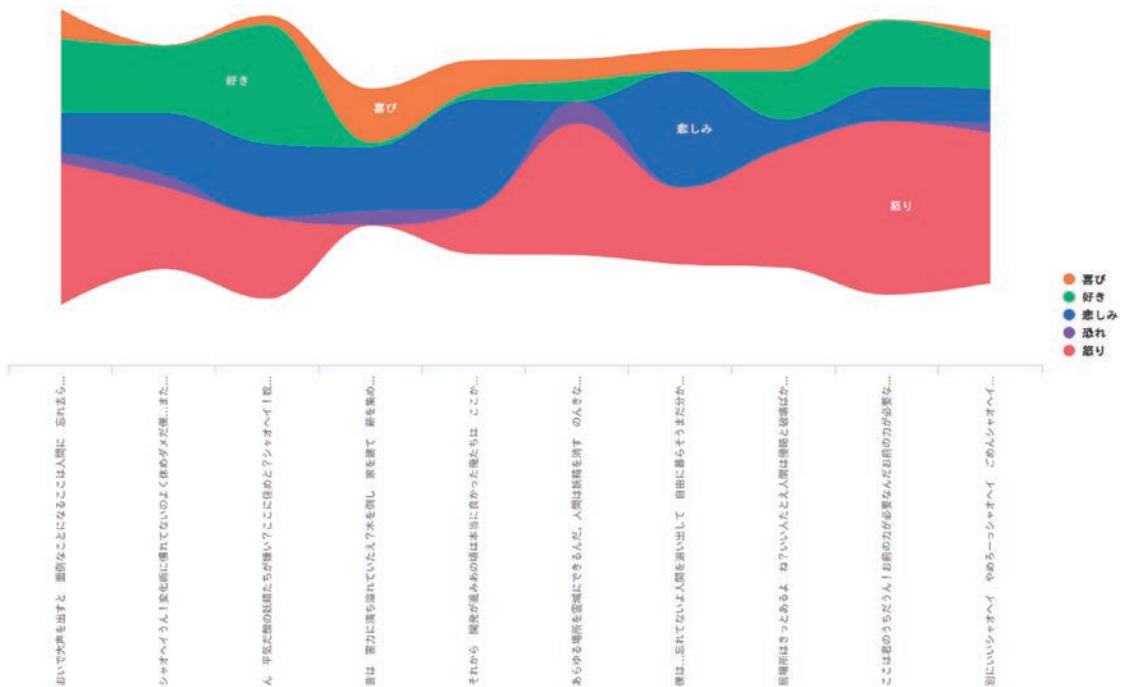


図8 シャオヘイとフーシーの会話の「感情」推移



### 3-3 ムゲンとフーシー

図9は、ムゲンとフーシーの会話において、ポジティブな感情が7.2%、ネガティブな感情が39.1%、中立が53.6%という結果を示している。

図10のポジネガ推移グラフから、ムゲンとフーシーの会話でも基本的にネガティブな感情が多いことが分かる。劇中で2人が接触するのはすべて戦闘をしており、人間と妖精それぞれの正義をぶつけているシーンである。そのためネガティブな感情が多く示されている。ポジティブな感情と現れるところは、フーシーの「信じてくれた仲間のために」というセリフが影響している。これは、シャオヘイの「領界」を使って妖精の世界を本格的に作ろうとした時に放った一言である。「仲間」はロジュ、シューファイ、テンフーたちを指しており、フーシーを信じて付いて来た彼らのためにも妖精が自由に暮らせる世界を作ろうと決心したセリフがポジティブだと判定されたと推

察する。妖精側の正義を表すセリフである。

図11の感情分析グラフでは、「喜び」が29.5%、「好き」が54.1%、「悲しみ」が50.0%、「恐れ」が31.5%、「怒り」が84.9%という結果となった。シャオヘイとムゲン、シャオヘイとフーシーの2パターンと比べて、5つの感情のうち、ムゲンとフーシーの場合、「怒り」の数値が最も高く表れている。お互いの正義をぶつけていたことが分かる。

図12の感情推移グラフでは、シャオヘイとムゲンの会話における感情推移グラフと同様、「怒

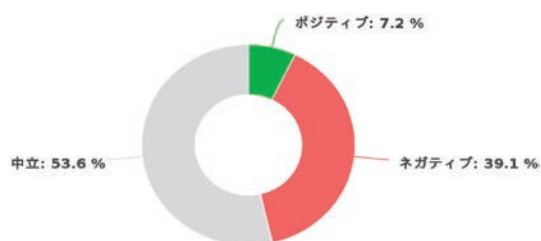


図9 ムゲンとフーシーの会話の「ポジネガ」分析

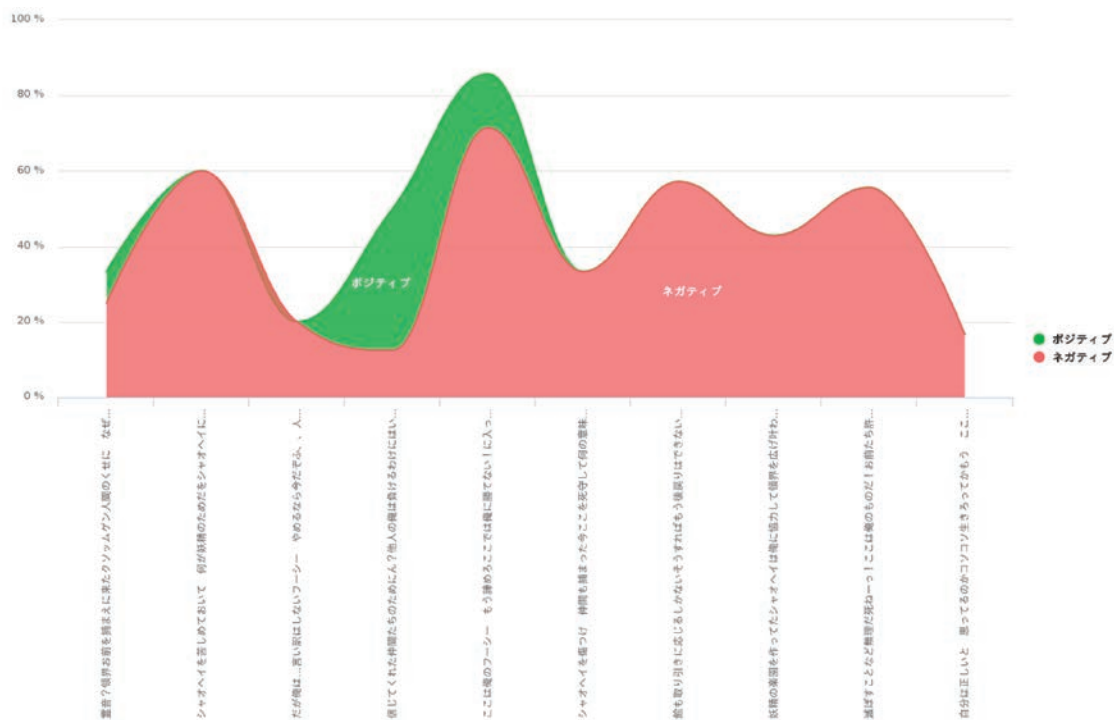


図10 ムゲンとフーシーの会話の「感情」推移

り」が一定して続く。セリフと照らし合わせると、基本的にフーシーからムゲンに対する「怒り」が一定している。これはフーシーが人間を嫌い、憎む気持ちからであると考えられる。また、シャオヘイがなぜ出会ってまもないムゲンに威嚇し、怒りの感情を向けていたのか、それはフーシーの影響によるものであることが分かる。しか

し、最も「怒り」領域の縦幅が大きいのはムゲンのセリフであった。「領界」の中でフーシーと戦っている際のセリフである。フーシーがシャオヘイの能力を奪い傷つけたことに対するムゲンの怒りは、フーシーが抱く人間への憎しみよりも大きいことが分かる。

#### 4. まとめ

開発によって森という居場所を奪われた主人公のシャオヘイは、妖精と人間の二つの存在と出会う。妖精であるフーシーは「妖精が自由に暮らせる世界を作ること」を正義とし、人間であるムゲンは「人と妖精を共存させること」を正義とする。シャオヘイはもともと同じ妖精で居場所を与えてくれたフーシーだけを信じ、妖精は良くて人間は悪いという二極化した考えを持っていたが、ムゲンと旅をするうちに館の妖精たちと出会い、人間のムゲンから力の使い方や善悪を教わり、人

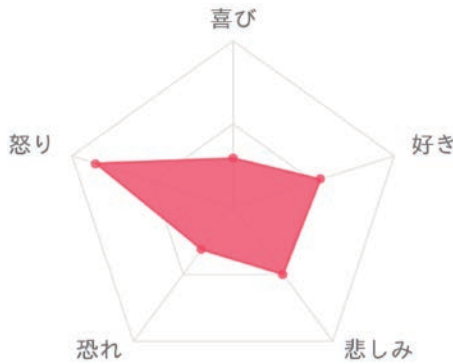


図 11 ムゲンとフーシーの会話の「感情」分析

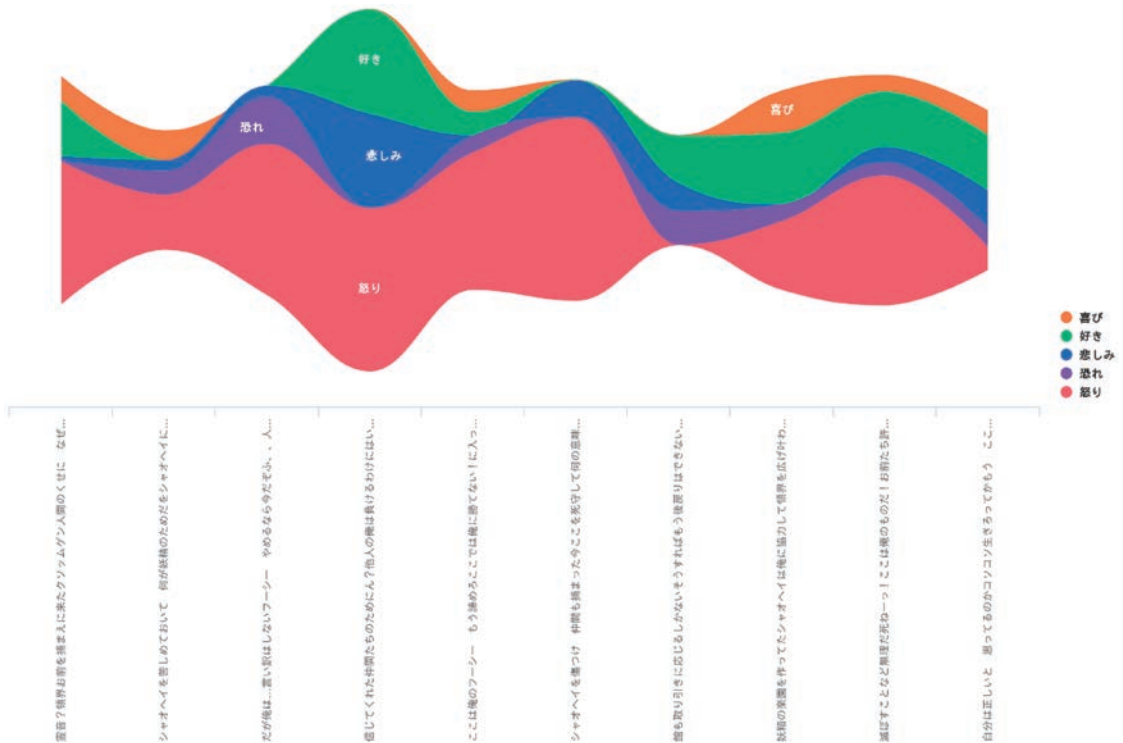


図 12 ムゲンとフーシーの会話の「感情」推移

間がみな悪いとは限らないことに気付き始める。相反する二つの正義の間でシャオヘイはムゲンについていくことを決めたが、決してフーシーが悪い存在であると決めつけることはなかった。これは、二つの存在と出会ったシャオヘイの心情に変化が現れ、成長していると言える。

## 5. 結 語

本稿では、中国発のアニメ映画「羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来」に登場する3キャラクターに焦点を当て、人工知能を使って分析した。シャオヘイは妖精のためを思うフーシーと、人間と妖精の共存を図るムゲンの二人との関係を経ることにより、両極端な考えから視野を広げ、成長して行く。本稿でそれぞれのキャラクターの関係性を分析、また人工知能で感情を分析したことにより、妖精なりの正義を持つフーシーと人間なりの正義を持つムゲンの存在は主人公であるシャオヘイに大きな影響を及ぼしていることが示された。結果、「それぞれの正義を貫く二つの存在と主人公という関係性が主人公の成長を促す」という仮説は検証された。本研究を通して、自然言語解析に

よりセリフの頻出語やスコアの高い重要な単語を知り、作品を通して伝えたいことの詳細を知ることが出来た。また、キャラクターの会話ごとに感情分析をしたことにより、アニメーションで描かれるキャラクターの感情の裏側を捉えることが出来た。

### 《注》

- (1) MTJJ (監督), 2019, 『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』(脚本: MTJJ) (配給: アニプレックス, チームジョイ)
- (2) AI自然言語解析 by ユーザーローカル (<https://textmining.userlocal.jp/>), ユーザーローカル社・伊藤将雄社長からソフト使用の許諾を得ている (2021年10月8日)。
- (3) 映画『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』Blu-ray 完全生産限定盤特典カラーブックレット (p2)
- (4) 館で働く妖精の仕事の一つ。問題を起こした妖精を捕え、拘束することが大きな仕事である。
- (5) 妖精と人間の融和のために働く組織。本部のほかに各都市に支部が置かれている。龍遊市の館は、あるビルの一画に事務所を設けているが、そこは異空間への出入口であり、館の本体は現実世界とは異なる空間に存在している。
- (6) 自然から生まれた、特別な能力を持つ存在である。人間よりも長寿で、人の姿に変身することも出来る。
- (7) すべての生き物が持つ特別な球形の空間である。原則としてひとつの命はひとつの霊域しか持てない。空間系の能力を奪われると霊域が欠け、命を失うことになる。

