

孫悟空は中国の小説『西遊記』の登場人物である。また信仰の対象でもある。

日本での西遊記の人気、知名度は極めて高く、そのまま映像化した作品や設定を借りた作品、あるいは西遊記をモチーフとした作品が無数に存在しており、MUGENでもそれらの作品から孫悟空という名のキャラクターが既に複数作成されている。

また、孫悟空本人ではないが[かりん](#)や[ソソソ](#)などの派生キャラクターも存在する。

余談だが、普通は英語圏では西遊記の孫悟空のことは中国語発音に準じて"Sun Wukong"と表記されるので、英語のウェブページで"Son Goku"という表記を見つけたら何らかの日本産のキャラクターについての文章であると思っほぼ間違いない。

## 目次

1. [孫悟空（ドラゴンボール）](#)
2. [孫悟空（ワールドヒーローズ）](#)
3. [孫悟空（東東不死伝説）](#)
4. [未分類大会情報](#)

[\[編集\]](#)

## 孫悟空（ドラゴンボール）



## 「オッス、オラ悟空！」



### 概要

誰もがおなじみ『[ドラゴンボール](#)』の主人公、孫悟空と聞かれれば**猿**じゃなくこっちを思い浮かぶ人も多いだろう。「西遊記」のパロディ色の濃かった物語序盤では妖怪変化の類のように表現されていたが、後に宇宙人であることが判明。赤ん坊の頃に故郷が滅亡し個人用ポッドでたった一人地球にたどり着いた、というかなり[スーパーマン](#)の影響が伺える出自を与えられた。青年期以降の世界観の変化や舞空術を習得したことに伴い、「西遊記」を彷彿とさせる「如意棒」「筋斗雲」も使わなくなっていた。

本項目ではMUGEN内でよく見られる「サイヤ人編」以降の悟空の詳細を主に記載する。

故郷の惑星の名はベジータ。そこに住んでいたサイヤ人という**戦闘民族**の数少ない生き残りの一人である。産まれた時は戦闘力が（下級戦士の家系の生まれだということも考慮しても）かなり低く、そのためサイヤ人たちの生業である「惑星の売買」のために大した敵のいない地球に宇宙船で送りつけられた。その後は、本来なら成長とともに地球の生き物を滅ぼして、地球を商品として扱えるようにするはずだった。

孫悟空という名は地球に来てから育ての親に付けられた名であり、サイヤ人としての本名はカカロット。性格は真面目で素直で天真爛漫、だが戦闘狂っぽい一面も。[息子](#)ではなく育ての親の方の孫悟飯じいちゃんによると、幼少期には非常に凶暴だったが、ある時、谷に落ちて頭をひどくぶつけてから温和で無邪気な性格に一変したとのこと。この性格の変化は、本来悟空に与えられていた「命令（地球の生き物を滅ぼす）」を頭に強い衝撃を受けたことで忘れてしまったことで起きたらしい。つまり悟空のような立場のサイヤ人は本来は産まれてすぐにマインドコントロール染みた「命令」を与えられ、それに従って生きることを強いられるようだ。（劇場版『ドラゴンボールZ 地球まるごと超決戦』では、「頭を打たずに成長した悟空」というコンセプトのキャラであるサイヤ人の下級戦士が敵役として登場する）趣味は修行と強いヤツと戦うことで見た目以上の大飯喰らい。戦いが大好きではあるが、相手を殺すことには拘りが無く、戦闘不能に陥った相手を殺すことはない。これには相手がまた強くなって、自分と戦うことを期待している部分もあるようだ。

卑怯な悪党は嫌いで、意外と冷めていて結構キレやすい。水晶のように透き通った心を持ち、純粋な者しか乗れない筋斗雲に乗れる。（物語後半では俗っぽい面を見せるようになったことから、この時点で筋斗雲に乗れるのか疑問を覚える読者もいるが、「裏表がなく邪念が一切ない」という点は変わらないためか、単行本のあらすじや最終回表紙でしっかり乗れている）

サイヤ人編以降は敵に止めを刺さない場面が目立つが、実は少年時代の方が敵に容赦がなかったかもしれない。ピッコロ大魔王編ではクリリンの仇であるためか戦った敵全てを殺しているほか、レッドリボン編でも殺した敵が何人かいる。

同著者の『Dr.スランプ』に登場した[則巻アラレ](#)に通ずる「人間的な悩みを持たない」キャラクター。感動話やシリアスな苦悩を極端に避ける傾向のある作者の、ある意味テンプレートといえる理想的な主人公である。少年時代はまさに天真爛漫を絵に描いたような性格だが、人との交流のない山奥で育ったため一般常識はやや欠如している。そのため周囲の感覚とは大きく異なり、作品の世界観の推移に伴って仙人染みた人格に映って行った。自作品に対する思い入れが希薄な作者としては珍しく、インタビューの度に多く語り一番好きなキャラクターとしても挙げている。物語後半になるにつれて「遅れてやってくるヒーロー」役が定着し、本編への絡みが少なくなっていくように思えるが、敵襲の数々は多くの場合が彼を起点としているため、物語に多大な影響を及ぼしている。青年[トランクス](#)が生きる絶望の未来では、ドラゴンボールの消滅と悟空の死が暗鬱な世界観を明示している事からもそれが窺える。

原作漫画やアニメ・ゲームなどの異なるメディアによっては微妙にキャラクターが異なる。漫画版に比べアニメは大衆向けの熱血漢になっているほか、ジャンプアニメ伝統の引き伸ばしと中の人の演技でより大食漢で脳天気なキャラクターとなっている。また何故かヌードを晒す頻度が高い、サービスカットなのだろうか。

中の人は声優業界の大御所、野沢雅子女史。作中のキャラを多数演じており、差別化のためか悟空の演技では東北訛りが凄いことになっていることが多い。悟空 = 訛りの印象が強く持たれがちだが、原作では殆ど標準語を話していたりする。なお、『ドラゴンボール改』での演技では訛りはなくなっている。

(4:30~) [日本語でおk](#)

- |   |                  |
|---|------------------|
| + | 原作のあらすじ(サイヤ人編以降) |
| + | 人格面の評価           |

## 「オレは怒ったぞーっ!!!フリーザーーっ!!!」

### 戦闘能力

さすが主人公というべきか作品中での格闘センスは随一。  
格上の相手との戦いでも食らいつき、同等の戦闘力を持つ相手とも互角以上に奮闘する。  
ピッコロ・フリーザが使用した自動・手で自分を追尾する技を逆手に取って自滅させる等、機転や発想に柔軟がある。  
特に技の応用力に秀で、他人から拝借した技を本家以上に効率的に使う  
(かめはめ波を足から撃ったり太陽拳を眼下に使い天津飯達の目を潰したり)。中でも瞬間移動+かめはめ波or気円斬は極悪すぎる**コンボ**。  
逆に自分で編み出した技は乏しい、原作では発案者の界王様にとっては机上の理論であった界王拳と元気玉を実際に完成させた事ぐらいか(少年時代に使用した猿拳、狂拳も一応オリジナル技だが)。  
また、**ピッコロ**に「新必殺技とかないのか」と言われて「ない」と言っている場面もある。  
次々と新しい技を会得するヒーローが多い中、物語序盤で使用した技「かめはめ波」を最後まで必殺技として使用するという稀有なヒーローである。  
劇場版やアニメ『ドラゴンボールGT』では悟空自身の完全オリジナル技として「**龍拳**」を使っている。  
一部ゲームではかつてピッコロ大魔王を倒したパンチがこれになっていた。

ちなみに生まれたばかりの時の戦闘力は**2**だった。  
比較するキャラとしては、**ラディッツ**を猟銃で撃った地球人の農民が戦闘力**5**。  
スカウターで測定したものであり生体反応を戦闘力に換算するため、武装を戦闘力に換算する機能はないと思われる。  
それに関わらず地球の10倍の重力がある惑星ベジータに居てなんともない辺り、サイヤ人恐るべしと言った所か。  
また、その生まれたばかりの時に**隣にいた戦闘力10000の赤ん坊**を泣かし続けたことで後々大変な目にもあったりする。

異星人の血を引いていたり次から次へと新技を会得していることから天才キャラとして評価されやすいが、  
作中でトップレベルの才能を持っているのは息子の**悟飯**の方であり、本人の成長については努力の比重が大きい。  
確かに地球人と比べれば戦闘民族サイヤ人であることは大きなアドバンテージではあるが、サイヤ人全体から見れば上記のように出生時の戦闘力が低く血統も良くない。  
彼の父親であるバーダックは最終的に戦闘力10000以上に達し、**フリーザ**軍の戦士を多数蹴散らしていたが、これも戦地に赴く度にボロボロになって帰ってきた結果である。  
さらに年がら年中激しい修行しているにも関わらず、息子は少し修業するだけでそれをあっさり越えてしまう。事実、魔人ブウ編では悟飯の潜在能力の高さに唖然としていた。

...ただし、それは悟飯と比べた場合であり、**ベジータ**が言及している通り、悟空自身も相当の天才であるのは間違いない。  
サイヤ人編では悟空とベジータが「落ちこぼれでも必死に努力すりゃエリートを超えるかもよ」「では、努力だけでは超えられない壁を見せてやろう」とのやり取りをしていたが、  
サイヤ人の中でも王家の血を引き、子供の頃にバーダックやベジータ王の力すらも超えた天才戦士であるはずのベジータが**必死に努力しても遂に悟空に追いつかず**、  
悟空がベジータにとって「努力だけでは超えられない壁」そのものになってしまったのだから。

とはいえ、悟空は12歳の時点で戦闘力10であったのに対し、ベジータは5歳の時点で父親であるベジータ王の力を超えており、  
また、悟空が地球上の数千年に値する界王星の修行を終えた状態でも、地球襲来時のベジータには2倍以上の戦闘力の差を付けられていた。

(一応フォローすると、DB世界では**地球の一般的な格闘家のレベルは宇宙全体では無茶苦茶低い**ために悟空が成長できる余地も少なかったとも解釈出来る。

どれくらい低いかと言うと...本人の項でも触れているが対**ラディッツ**戦の**ピッコロ**の戦闘力はナメック星の戦闘タイプですらない若者の**約7分の1**という始末である)  
さらに、ベジータが明確に悟空をライバルとして意識したのが30歳前後の頃であり、必死に修行に打ち込み始めたのも同時期からであったにも関わらず、  
超サイヤ人として覚醒し人造人間19号と戦った時には既に悟空の力を上回っていたため、先天的な素質ではベジータは悟空よりも優れていると思われる。

同じ天才同士でも2人にここまで力の差が付いてしまったのは、その性格や発想の違いから来ている部分の大きいのかもれない。  
悟空は子供の頃に頭を打ったおかげで素直な性格になり、悟飯じいちゃんや武天老師、神様、界王といった師にも恵まれ、効率の良い修行の仕方を学んだはずである。  
**セル**ゲーム開催前も、「普段から超サイヤ人の状態を維持し、肉体に負担をかけずに平常心を保つ」というベジータや**トランクス**が考えもしなかった修行方法を実践している。  
また、**魔人ブウ**編の終盤でベジータ自身が認めているように、  
ベジータが「勝つために」修行をするのに対して、悟空は「誰にも負けないうために」修行をしているため、この2人の心構えの違い。

いといったものも大きく影響していたと思われる。

## MUGENでの悟空

それなりに見かけるが、何故か他のドラゴンボールキャラと比べるとあまり印象に残らない。チームバトルでも一人だけハブられることが結構ある。別に弱いわけでもなく結構勝っているのだが…。やっぱりMUGENでDBキャラと言えば[問題児](#)、[王子](#)、[若本](#)、[宇宙の帝王](#)、[ウルトラミラクルヒーロー](#)、[悪魔](#)のインパクトが強すぎるせいかもしれない。

超神氏 / 超サイヤ人孫悟空、孫悟空

Balthazar氏 & Cybaster氏 / 孫悟空

Xande Toskomics氏 & Ribeiro氏 / 孫悟空

SHELD氏 / 超サイヤ人4 悟空

supermystery氏 / 孫悟空、子供孫悟空

悪咲3号氏の作製した超サイヤ人3版も存在したが、現在では入手不可能である。

他にも海外には「super goku」、「omega goku」、「final goku」など凶～神クラスまでさまざまな改変が存在する。

他にも[ベジータと合体したもの](#)もいるが、[いろんな意味で](#)大会に出てくることは少ない。

## 「オラなんだかワクワクしてきたぞ」

海外のAFという同人作品からは超サイヤ人4以降のキャラも作られている(ssj10位まで)

## 出場大会

一覧

## 出演ストーリー

[F.K.B. ~炎とナイフとバーグマンの事情~](#)

[MUGEN STORIES INFINITY](#)

[MUGEN学園カラス部](#)

[科学特捜隊と奇妙な生徒達](#)

[人造生物03RIA-紅](#)

[でんせつと！](#)

[無限の果てに。](#)

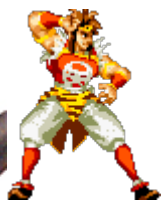
[温泉女王と温泉に](#)

## プレイヤー操作

[超サイヤ人4悟空で凶キャラに挑んでみた](#)

[\[編集\]](#)

## 孫悟空（ワールドヒーローズ）



「おめえの技なんか、痛くも痒くもねえぞ！」

コピー：齊天大聖  
出身地：中国・花果山  
身長：1cm～可変  
体重：1g（分身）～5t（岩）  
誕生日：11月22日  
血液型：不明  
職業：えらーい坊主のお供、兼一番弟子  
格闘技：如意棒術  
趣味：暴れ回ること  
好きな物：ケンカ、猿  
嫌いな物：坊主とそのお経  
知能指数：**猿並？**  
宝物：如意棒

ADKの対戦格闘ゲーム『[ワールドヒーローズ](#)』シリーズのキャラクター。

『PERFECT』にのみ登場。

CPU戦で特定の条件を満たすと乱入する[隠しキャラクター](#)で、プレイヤーが使うには隠し[コマンド](#)を入力する必要がある。

モデルは『西遊記』の齊天大聖孫悟空。

もちろん、集英社とは切っても切れないワーヒーキャラだけに、『[ドラゴンボール](#)』の孫悟空も含まれていることは言うまでもあるまい。

『[SF西遊記スタージナー](#)』のジャン・クーゴも入っているとか。

「他人には思えない」とフウマに親近感を持っている。

ADKワールドでは「俺と同じ猿の格闘家がいる」と発言しており、本当に猿だと思っていたらしい。

### 原作性能

使い勝手のよい「飛閃棍」をメインに戦う。

また、対**必殺技当て身**という希少な技「妖瓢酒」を所持している。

対飛び道具、対突進と距離を問わずに活躍するため、牽制に使える。

成功すれば[ラスプーチン](#)の特殊技と同じように相手を小さくしてボコることが出来る。

その他にも空中専用の下降無敵技「降岩砕」や空中を飛び回れる「筋斗雲招来」等、個性的な技が豊富。

が、ほとんどの必殺技、通常攻撃の癖が強くはっきり言ってかなり扱いづらいキャラクター。

機動力は高めだが、全体的にリーチが短めで近づかなければ話にならない。

「猴天翔」は出掛かり無敵だが、**判定が出る前に無敵が切れる**ため対空として機能しないので実質連続技専用。

妖瓢酒は先読みしないとまず決まらず、見てから出しても潰されるのがオチ。

降岩砕は空中で6321478+K（要するに空中で一回転）と**コマンド**が難しく、

筋斗雲は使用中は移動とジャンプしか出来ない。

これらの癖が強すぎる必殺技を使いこなすのは非常に困難で、安定して振れるのは「飛閃棍」くらいしかないという有様である。

**超必殺技**「聖天舞」は自分の分身を多数発生させる技。

攻撃判定があり、[ウロボロス](#)のようにガードを崩したり、相手の連続技を途中で止めたりできる。

ただし、一定時間経つと相手に向かって飛んでいくがダメージは他のキャラの超必殺技に比べると非常に低い。

**ゲージ**がないと潰されやすいがゲージ付きだと発生保証もついて一気に有用度が増す。

隠しキャラクターとしては**ダン**並とまでは行かないが正直名前負けした弱キャラ。

同じく[隠しコマンドで出せるキャラ](#)とは比べるべくもない。

一応、D2弱PxNというお手軽永久[コンボ](#)があるにはあるが...

## MUGENにおける孫悟空

死門氏が製作したものが公開されている。  
デフォルトでAIは搭載されていないが、おまけの人氏のAIパッチが公開されている。  
ドラゴンボールの方より出番は少ないが今後の活躍に期待しよう！

### 出場大会

- [MUGEN 動画愚作トーナメント](#)
- [作品別味方殺しタッグチームバトル](#)
- [mugen無双 三国志軍団 vs ワールドヒーローズ軍団](#)
- [第二回同名キャラタッグトーナメントWTマークIIセカンド](#)
- [大会であまり見ない男達と男女タッグ大会](#)
- [オールスターゲージ増々トーナメント](#)
- [\[作品別対抗\]成長タッグリレー](#)
- [ゲージ増々タッグトーナメント](#)
- [mugenオールスター？タッグファイト](#)
- [危険な町！サウスタウントーナメント](#)
- [なにが論外・神・狂だよ!!!弱キャラ大会しるオラァァ!!!](#)
- [MUGEN祭 大盛りシングルトーナメント](#)

[\[編集\]](#)

### 孫悟空（東東不死伝説）



## 「チテンダーズンチャーズンチャーズンチャーズンチャー……」

孫悟空とは、中国製実写格闘ツクールゲーム「東東不死伝説」に登場するキャラである。  
東東不死伝説は、突込みどころ満載の濃すぎるキャラ達、  
どこかで聞いたことのあるBGM、謎の背景、唐突なストーリー、  
そして何より格ゲーとして結構面白いと一部でブーム(?)のネット対戦格闘である。

東東不死伝説は、中国の各省（県のようなもの）ごとの代表格闘家が集まって戦うという設定。  
[孫悟空](#)は山東省の代表キャラで、勿論名前の元ネタは西遊記である。  
中国では西遊記の孫悟空の出身地論争が起っており、山東省はその有力候補の1つであるため、

山東省を表す記号として孫悟空が選ばれたのだろう。単に他にネタが無かったからかもしれない。  
サッカーの起源？知らんがな民明書房かよ

[猿の面を被り](#)、白装束に身を包んだ姿。山東省では白装束の生産を行っているからだろうか。  
格闘だけでなく、手にしたスプレーやヌンチャクで戦う。  
他と比べると体力がやや低い代わりにパワーやスピードに長けたキャラという位置づけのようだ。  
実際にゲージを絡めた8割コンボも可能。ただし、このゲームは[永久](#)だらけなので全体で見ればさほどでもない。

見た感じいわゆる「色物枠」っぽく見えるが、このゲームでは結構まともな方である。  
なにせ他が浮輪で戦うオッサンやら少年の服装をしたオッサンやら半裸の工事現場のオッサンやら  
[棒人間](#)やら[マリオ](#)そのものやらカオスなことになっているのだ。

## MUGENにおける孫悟空

MELVANA氏による、原作画像の孫悟空が存在する。AIは無いようだ。  
技関連は再現されているが、チェーンコンボ周りが繋がらなくなっていたり、  
殆どの技で受身が出来てしまったりなど、  
原作と比べるとどうにも厳しい性能になっている。  
・・・が、かといって完全再現されても大変なことになること請け合いだが。

+ 技説明だけど中国語で書かれてる

### 出場大会

- ・「[大会]孫悟空（東東不死伝説）」をタグに含むページは1つもありません。

## 未分類大会情報

### 出場大会

- ・ [MRSバトル](#)
- ・ [主人公連合vsボス連合対抗番外編【タッグ】](#)
- ・ [全員集合ランセレパーティバトル 霊夢争奪戦第二幕](#)
- ・ [東方幻想杯](#)
- ・ [目指せ名勝負！スーパー連携タッグリーグ](#)
- ・ [5vs5チームトーナメント『はるかっか杯』](#)
- ・ [紙～論外クラス総勢1800人でランセレ大会](#)
- ・ [成長タッグタワートーナメント](#)
- ・ [Mugen Hex Battle](#)
- ・ [五大勢力世界争覇戦](#)
- ・ [19XX年！4大勢力対抗！セルハラっばいランダムタッグバトル！！](#)
- ・ [晩夏のチームトーナメント](#)
- ・ [主人公&ボス 無限 OF FIGHTERS](#)
- ・ [真冬のランセレサバイバルトーナメント](#)
- ・ [地獄の果てまで仲良し！](#)
- ・ [レアアクマ被害者の会 シングルランセレ大会](#)
- ・ [極・地獄門リーグ](#)
- ・ [3つの心が1つになれば勝てるトーナメント【改造3vs3】](#)

### 更新停止中

- ・ [高性能作品別成長トーナメント](#)
- ・ [ライバルタッグで生き残りランセレバトル](#)

### 凍結

- ・ [門番ぐらゐまでランセル大会](#)