

Dioses de bolsillo. Desacralización y religión en Pokémon

Pocket Gods: Desacralization and Religion in Pokémon

Recibido: 31/03/2026 ❖ Aceptado: 23/04/2026

Rubén Gregori

Universidad Internacional de La Rioja

ruben.gregori@unir.net 

RESUMEN

Este artículo analiza las manifestaciones de diversas creencias en Pokémon desde una doble perspectiva que atiende tanto a la desacralización de motivos religiosos y legendarios mediante su integración en una lógica ficcional y jugable como a su reformulación en el marco de la cultura transmedia contemporánea. A partir de un enfoque interdisciplinar que combina iconografía, semiótica, estudios de religión y análisis cultural del videojuego, se examinan las cosmogonías y los diseños de diversos Pokémon legendarios, singulares y regionales. El estudio muestra que la franquicia reelabora tradiciones procedentes de múltiples sistemas de cultos y mitologías, desde el shinto y el hinduismo hasta el imaginario judeocristiano y nórdico, transformándolas en recursos narrativos, estéticos y lúdicos. Lejos de desaparecer, lo sagrado se transforma aquí en una experiencia interactiva y coleccionable, lo que permite observar cómo la cultura digital no elimina lo religioso, sino que lo reconfigura y lo hace circular bajo nuevas formas simbólicas.

Palabras clave: Pokémon; religión; mitología; videojuegos; cultura digital.

ABSTRACT

This article examines the manifestations of diverse belief systems in Pokémon from a dual perspective, focusing both on the desacralization of religious and legendary motifs through their integration into fictional and gameplay structures, and on their reformulation within the framework of contemporary transmedia culture. Drawing on an interdisciplinary approach that combines iconography, semiotics, religious studies, and the cultural analysis of video games, it explores the cosmogonies and designs of a range of Legendary, Mythical, and regional Pokémon. The study demonstrates that the franchise reworks traditions drawn from multiple religious systems and

mythologies—from Shinto and Hinduism to Judeo-Christian and Norse traditions—transforming them into narrative, aesthetic, and ludic resources. Rather than disappearing, the sacred is recast here as an interactive and collectible experience, revealing how digital culture does not eliminate religion but instead reconfigures it and sets it into circulation through new symbolic forms.

Keywords: Pokémon; religion; mythology; video games; digital culture.

1. Introducción

Una de las sagas más conocidas en la actualidad es *Pokémon*. Surgida inicialmente como un videojuego de rol, la popularidad que alcanzó fue tan inmensa que ha logrado expandirse a otras narrativas transmedia entre las que se incluyen series televisivas, películas, muñecos, juegos de cartas, ropa, etc. Aunque la premisa de *Pokémon* es sencilla, capturar monstruos para luego entrenarlos y combatir con ellos, su universo narrativo y su dimensión ética son mucho más complejos de lo que podría parecer a primera vista. Ahora bien, para entender bien este universo, resulta necesario presentar, con un poco más de detalle, algunos aspectos clave de esta saga.

Pokémon nace de la mano de Satoshi Tajiri (1965), un diseñador de videojuegos marcado por una infancia en la que el manga y el anime de género *mecha* estaban en auge. Este bombardeo de series robóticas influyó en el joven, determinando un interés por el mundo de la tecnología que, sin embargo, no desplazó al que fue el otro de sus hobbies principales, la captura de bichos (Haddadène & Lassinat-Foubert, 2019). Esta práctica está hondamente integrada en la cultura popular japonesa, presente no solo en la ciencia académica, sino también en la educación, en juguetes, videojuegos, festivales, etc. Los insectos tienen un valor cultural que resulta ajeno a Occidente, existiendo un mercado de coleccionistas, y no son pocas las prácticas que ya en edades pueriles incitan a los niños en el campo de la entomología (Kawahara, 2007). Incluso se pueden encontrar videojuegos que profundizan en esta área, como *Mushiking: The King of Beetles* (2003, Sega), un *arcade* de cartas coleccionables que demuestra lo profundamente arraigada que está esta práctica en la sociedad nipona (Shelomi, 2019).

Tal y como comentó en una entrevista para la revista *Time* en 1999, Tajiri desarrolló un concepto de videojuego en el que subyacía la dinámica de la captura y el coleccionismo de insectos:

“Places to catch insects are rare because of urbanization. Kids play inside their homes now, and a lot had forgotten about catching insects. So had I. When I was making games, something clicked and I decided to make a game with that concept. Everything I did as a kid is kind of rolled into one—that’s what Pokémon is. Playing video games, watching TV, *Ultraman* with his capsule monsters—they all became ingredients for the game” (Time, 1999).

Con esta idea en mente, se diseñaron una serie de criaturas, inspiradas en animales, insectos, plantas u objetos que pueden evolucionar y aumentar sus características para los combates llamadas Pokémon (Attebery, 2015; Kittel,

2018). Se les puede capturar a través de unas esferas que, a modo de cápsulas, almacenan a estos seres para poderlos llevar con uno mismo, las Pokéball, que se basan, como también comenta en la entrevista, en series como *Ultraman* (Tsuburaya Productions, 1967) o *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984). De hecho, el primer proyecto se llamó *Capsule Monsters*, si bien, por problemas con el registro del nombre, se optó por Pocket Monster, y, finalmente, por la contracción de Pokémon (Silva, 2018; De la Iglesia, 2023).

Así, bajo el lema de coleccionarlos a todos, Pokémon se lanzó al mercado en 1996 dentro del género JRPG a través de las ediciones *Rojo* y *Verde* para Game Boy. Su popularidad permitió que saliese un poco más adelante la *Azul*, que venía a corregir algunos errores de los primeros títulos. Convertido en un fenómeno de masas en Japón, en 1998 se decidió sacar *Pokémon Rojo* y *Azul* en Estados Unidos, Europa y Australia y, un año más tarde la versión especial *Pokémon Amarillo*. Para entender esta última edición, cabe mencionar la salida del anime de la misma franquicia centrado en las aventuras de un joven entrenador llamado Satoshi —en el resto del mundo se lo conoció como Ash—, y de su compañero Pikachu. *Pokémon Amarillo* tomaba elementos del *show* televisivo, siendo el más relevante el tener como primer acompañante a Pikachu, como ocurría en la serie. En la mencionada entrevista de *Time*, el propio Satoshi, cuando es preguntado acerca de por qué el protagonista del anime lleva su mismo nombre y de si sería su alter ego, responde que “Basically, he’s me when I was a kid”, quedando claro que la idea de capturar a los Pokémon viene, en efecto, de sus aventuras infantiles como cazabichos (Time, 1999).

No obstante, la naturaleza o la cotidianidad no son solo las únicas fuentes de inspiración para el diseño de estos seres, encontrando en la religión, otro caldo de cultivo extraordinario.

2. Objetivos y metodología

El presente artículo tiene como propósito analizar las manifestaciones de distintas creencias en *Pokémon* atendiendo a su dimensión narrativo-visual y simbólica. De esta manera, se examinará de qué modo la saga incorpora imaginarios religiosos y mitológicos en el diseño narrativo y visual de sus criaturas, así como los procesos de resignificación de lo sagrado que de ello se derivan. Se prestará especial atención a aquellos motivos procedentes de cosmovisiones clásicas, orientales y abrahámicas, así como a las causas de hibridación simbólica propios de la cultura transmedia contemporánea.

En este sentido, el trabajo parte de una hipótesis interpretativa en la que se entiende que *Pokémon* desacraliza motivos y figuras religiosas al integrarlos en una lógica ficcional, visual y jugable. Así, la franquicia no solo reutiliza materiales míticos, sino que los transforma y reactiva en el marco de la cultura digital contemporánea.

Metodológicamente, se presentará un enfoque interdisciplinar en el que se combinará la iconografía, la semiótica, los estudios de religión y el análisis cultural de videojuegos. De esta manera, a partir de un análisis textual, iconográfico y comparativo de algunos Pokémon, especialmente los llamados singulares y legendarios, se identificarán correspondencias con arquetipos mitológicos,

religiosos o culturales. Cabría aquí diferenciar entre Pokémon comunes y legendarios, siendo estos últimos especiales, raros y con poderes únicos, que suelen estar vinculados a leyendas o mitos y ser difíciles de encontrar. También estaría el concepto de singular o mítico, que son aquellos que solamente pueden obtenerse a través de eventos (The Pokémon Company, 2022; The Pokémon Company, 2025).

Este enfoque brinda la oportunidad de identificar referencias de distintos cultos en el universo *Pokémon* y comprender cómo la experiencia lúdica puede generar un sentido de trascendencia.

3. Cosmogonías y trinidadas

Pokémon ha construido, a lo largo de sus entregas, una estructura mitológica con su correspondiente cosmogonía que explica el origen de humanos y criaturas. Como comentan Di Filippo y Schmoll (2013), muchos videojuegos construyen relatos fundacionales para contextualizar el origen de sus propios mundos, justificar las oposiciones morales o introducir fuerzas divinas o demoníacas. No se pretende que los jugadores creen estas religiones, sino que participen de ellas bajo una misma lógica de ficción compartida. Esto no deja de ser un reflejo del propio concepto de mito, puesto que, por sí mismo, no importa por su verdad histórica, sino por la función cultural y simbólica, operando como una estructura narrativa que organiza sentido (Veyne, 1992; Blumenberg, 2003).

Por otro lado, el videojuego, y en el caso de *Pokémon* aún más, no es real y participa de lo que Schaeffer (1999) definió como “*feintise ludique partagée*”. Lo ficticio siempre es reconocido como tal, por lo que la inclusión de lo sagrado, en tanto que ficcionalizado, queda desacralizado. No produce fe religiosa, sino una experiencia estética y emocional que sirve, en esencia, para explicar las axiologías presentes en el título: bien/mal, orden/caos, civilización/barbarie, etc.

3.1. El trío creador

Volviendo a la cosmogonía de *Pokémon*, el origen del universo reside en Arceus, una especie de demiurgo. Surgido de un huevo cósmico, creó el tiempo y el espacio, expresados a través de Dialga y Palkia, respectivamente. Así, mediante una lectura monoteísta que parece remitir a la de una divinidad creadora de corte abrahámico, Arceus da forma a la materia. Más tarde creó a Giratina, personificación de la antimateria, y encargado de controlar a Dialga y Palkia que se enfrentaban entre sí (Imagen 1). Con todo, debido a su naturaleza violenta, y similar al ostracismo impuesto a Lucifer, fue desterrado al Mundo Distorsión. Este otro ejemplo extraído de un relato monoteísta convive perfectamente con otros elementos derivados del politeísmo, como la propia encarnación de conceptos como el espacio y el tiempo en los mencionados Pokémon.

Imagen 1. Palkia, Giratina y Dialga, el trío creador. Polygon.

<https://www.polygon.com/2013/7/29/4568672/shiny-pokemon-dialga-palkia-giratina-gamestop-game/>



El mismo lugar en el que supuestamente fueron creados Dialga y Palkia, en lo alto del Monte Corona, en la región de Sinnoh, se levantó un templo inspirado en la arquitectura griega. Con el paso del tiempo queda abandonado, y restan unas pocas ruinas, pasando el lugar a conocerse como Columnas Lanzas, puesto que las antiguas columnatas, debido a la erosión, han adoptado la forma de lanzas. No obstante, aunque el edificio evoca las construcciones de la Grecia clásica, esta región se inspira en el Japón feudal y el nombre actual de este vestigio nos da una buena pista que entronca con esta amalgama de distintas inspiraciones religiosas. Según el *Kojiki* (siglo VIII), libro más antiguo sobre la historia japonesa, el mundo y los primeros dioses nacieron de un huevo cósmico, que, al romperse, se separó entre Cielo y Tierra, y aparecieron las primeras divinidades. De entre estas, Izanagi e Izanami fueron los encargados de poner orden en el mundo y se les entregó una lanza enjorada. Tras arrojarla al océano, revolvieron sus aguas y al extraerla, las gotas que se desprendieron de su punta, se solidificaron y formaron la primera isla, Onogoro. Tras ello, descendieron desde el Puente Flotante del Cielo y en ese mismo lugar que había acabado de nacer, se unieron en matrimonio y dieron a luz a las Ōyashimakuni, las ocho islas que confirmaban Japón —no se incluye ni Hokkaido ni las islas Ryukyu por ser desconocidas para los japoneses en ese momento— (Kasulis, 2012; *Kojiki*, 2018; Hadland Davis, 2021; Ono, 2024). No deja de ser relevante, pues, que en la región de Sinnoh, que evoca Japón, se encuentren las ruinas de las Columnas Lanza, el lugar en el que Arceus inició la creación, y cuyo propio nombre remite al arma que, según el shinto, permitió la formación de la primera isla (Haddadène & Lassinat-Foubert, 2019; Mallén, 2023; Sood, 2023).

De hecho, el diseño y etimología de Arceus es también un conglomerado de referencias politeístas (Imagen 2). Físicamente, es similar al qilin u unicornio chino, (Ni, 2022) y su nombre se le puede relacionar con Ra, escrito al revés, el dios egipcio de la creación y encarnación del sol; con Zeus, principal divinidad del panteón griego; con el término latino *Archeus*, que en la tradición alquímica designa la fuerza vital o energía que rodea todas las cosas (Salas Peregrín & Capitán Vallvey, 2018); y con las palabras griegas ἀρχή (principio), ἀρχαῖός (antiguo) y los vocablos latinos *arcanus* (oculto) y *deus* (dios).

Imagen 2. Arceus. *Den of Geek*. <https://www.denofgeek.com/games/pokemon-legends-arceus-how-to-catch-every-legendary-pokemon-guide-locations/>



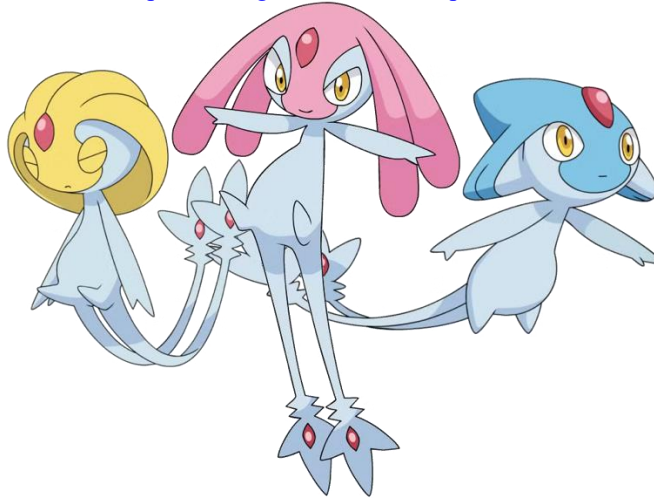
Aunque, como puede verse, la narrativa fundacional es rica en detalles, y plural en sus referentes, no tiene un impacto en la jugabilidad, dado que el objetivo principal sigue siendo el coleccionismo y las batallas. Sin embargo, su presencia, como apunta Lalu (2021, p. 3) sirve como pretexto escenarístico con “une fonction diégétique qui tend à créer une ambiance mystique”. De esta manera, el jugador se adentra en unas ruinas, recolecta documentación y busca información para, después de varias pruebas, poder capturar a esos Pokémon y completar su colección. No se cuestiona su presencia, sino al contrario, se trata de criaturas con mejores *stats* y más útiles para los combates. Lo sagrado no se presenta aquí como una instancia de fe, sino como una estructura narrativa y estética que dota de densidad simbólica a la experiencia lúdica.

3.2. El trío del lago

Tras el nacimiento de Palkia, Dialga y Giratina, nacieron de un mismo huevo Azelf, la voluntad, Mesprit, la emoción y Uxie, la sabiduría, tres Pokémon de apariencia féerica con coloraciones basadas en los tres colores primarios, azul, magenta y amarillo respectivamente (Imagen 3). Asimismo, esta tríada puede interpretarse como una representación de los tres tesoros imperiales de Japón, tanto por su distribución espacial, repartida en distintos enclaves, como por su carga simbólica. Así, el Lago Valor, asociado a Azelf, remite a la espada Kusanagi, símbolo del valor; el Lago Veraz, donde se encuentra Mesprit, se vincula con la joya Yasakani no Magatama, relacionada con la benevolencia; y el Lago Agudeza, hogar de Uxie, se asocia con el espejo Yata no Kagami, emblema de la sabiduría (Bejarano, 2016; The Pokémon Company, 2025). De igual manera, los dones que entregan a la humanidad son similares a los que los hermanos Odín, Vili y Ve concedieron a los primeros humanos, Ask y Embla, cuando los crearon: Odín les

insufló el aliento de la vida, Vili les otorgó la sabiduría y la voluntad y Ve el habla, el oído y la vista (*Edda mayor*, 2016).

Imagen 3. Uxie, Mesprit y Azelf, el trío del lago. Polygon. <https://www.polygon.com/pokemon-go/2019/4/30/18524138/pokemon-go-azelf-uxie-mesprit-lake-trio-where-to-find/>



En conjunto, esta tríada no solo organiza una antropogonía simbólica dentro del universo Pokémon, sino que traduce en clave lúdica y visual una serie de atributos tradicionalmente asociados a la constitución espiritual y moral del ser humano.

3.3. El trío ancestral

Siguiendo con la cosmogonía, el mundo era inhabitable, por lo que Arceus hizo nacer a otros tres Pokémon que representaban y encarnaban un aspecto distinto del planeta: Rayquaza la atmósfera, Groudon la tierra y Kyogre el océano (Imagen 4). Ahora bien, los dos últimos estaban destinados a enfrentarse, puesto que sus poderes eran opuestos y mientras Groudon provocaba sequías y agitaba montañas, Kyogre amenazaba con inundaciones, diluvios y maremotos. Cada uno intentaba imponerse al otro, amenazando así la estabilidad del mundo. Tal fue la magnitud del conflicto, que la tierra, otrora unida, quedó dividida en continentes. Fue entonces cuando Rayquaza, señor de los cielos, intervino para apaciguarles.

Imagen 4. Rayquaza, Groudon y Kyogre. *Pokémon Fandom*.
https://pokemon.fandom.com/wiki/Weather_Trio



Esta tríada de Pokémon recuerda a tres seres que aparecen en el imaginario judeocristiano, Behemot, Leviatán y Ziz. Los dos primeros son mencionados en Jb 40, 15-32 como seres monstruosos, el primero habitando en la tierra y el segundo en el mar. Ambos son feroces, indómitos y una amenaza para la humanidad, además de identificárseles con el demonio, pero, no obstante, cumplen su función en la armonía de la creación (Facultad de Teología, 2018). En cuanto a Ziz, hay que acudir al folclore judío, si bien Wazana (2008) considera que también se menciona en los Salmos 50, 11 y 80, 14, pero con una traducción incorrecta o reductora. Sea como fuere, Ziz se presenta como un pájaro de grandes dimensiones capaz de oscurecer el mismo sol y junto a Behemot y Leviatán representarían los tres ámbitos del cosmos, como los tres Pokémon; cielo, tierra y agua (Mallén, 2023; Sood, 2023).

Es interesante comentar, además, que, de nuevo, se trata de una tríada. Y no será esta la única vez que encontremos esta particularidad del tres en Pokémon: las tres aves legendarias, los tres perros legendarios, los tres Regi, el trío de la luz, los tres iniciales en cada juego, etc. Del mismo modo, también está presente en religiones y mitologías diversas como el Trimurti hinduista, la tríada capitolina, los tres hermanos Zeus-Hades-Poseidón, Amaterasu-Tsukuyomi-Susanoo, Osiris-Isis-Horus, la Trinidad, etc.

Como argumentó Lease (1919), este número es la forma básica de organización de la realidad humana y por eso tendemos a organizar el mundo en tríadas. El origen antropológico es el primero de los factores, puesto que la estructura mínima de relaciones es la del Padre-Madre-Hijo. Por otro lado, la propia observación del mundo también se percibe a través de este número, como el cielo-tierra-inframundo, el nacimiento-vida-muerte o el pasado-presente-futuro.

Dumézil (2016), a través de su teoría trifuncional, consideraba que muchas sociedades indoeuropeas, así como sus mitologías, se organizaban en tres funciones básicas: la de la soberanía, la de la fuerza y la de la fertilidad/producción, es decir, los gobernantes, los guerreros y los campesinos y productores. Cada una de ellas es una función de las otras, y necesitan estar equilibradas, pues sin soberanía reinaría el caos, sin fuerza seríamos vulnerables y sin fertilidad nos hallaríamos ante el colapso material, porque el tres aporta el equilibrio, introduce lo estable.

Asimismo, geométricamente, el triángulo es la primera forma estable y la figura cerrada más simple, pudiendo comprobar eso en la presencia de tantas pirámides en geografías y cronologías alejadas entre sí. Esta estructura era, además, la más sencilla para acercarse al cielo, lugar habitado por las divinidades. Como estudió James en *The Worship of the Sky-God* (1963), en muchas sociedades el dios celeste es el creador, el soberano y el garante del orden, puesto que el cielo es inalcanzable para la humanidad. El ser humano aprende a trabajar la tierra y a obtener sus frutos, así como a nadar, a bucear y a pescar. Por ello, las divinidades vinculadas a la fertilidad, la agricultura y los ciclos naturales ocupan un lugar central en las sociedades neolíticas, en tanto que responden a las necesidades fundamentales de subsistencia propias de las primeras etapas de la humanidad. Sin embargo, a medida que estas comunidades fueron adquiriendo un mayor control sobre su entorno inmediato —la tierra y los recursos que de ella dependen— y desarrollaron estructuras sociales más complejas, caracterizadas por una progresiva jerarquización y la aparición de conflictos bélicos a mayor escala, la atención se desplazó progresivamente hacia el cielo. Libre de la presencia humana, devino en un lugar perfecto para situar a las divinidades.

Por otro lado, más allá de su dimensión simbólica, el cielo es el origen de fenómenos esenciales para la vida —como la lluvia o la alternancia entre el día y la noche— que escapan al control humano. Al mismo tiempo, también es escenario de manifestaciones potencialmente destructivas como tormentas, vendavales o granizo, cuya imprevisibilidad las convierte en fuerzas temibles. De este modo, el cielo se configura como un espacio ambivalente, objeto de respeto, veneración y temor, ajeno a la experiencia directa del ser humano; una condición que favorece su progresiva identificación como ámbito propio de lo divino. El conflicto entre los Æsir y los Vanir da buena cuenta de ello, ya que articula una oposición estructural entre dos principios complementarios. Por un lado, los Æsir, vinculados a la soberanía, el orden y la guerra, que suelen ser rasgos asociados a una dimensión superior y reguladora; y por otro, los Vanir, relacionados con la fertilidad, la riqueza y los ciclos naturales, más próximos a lo terrestre y a lo ctónico. La posterior reconciliación entre ambos no elimina esta dualidad, sino que la integra en un mismo sistema, evidenciando la necesidad de conciliar fuerzas celestes y terrestres para garantizar el equilibrio del cosmos (Lindow, 2020).

Groudon, Kyogre y Rayquaza escenifican perfectamente esta división espacial y las relaciones de poder derivadas de las mismas jerarquías divinas. Físicamente, no obstante, se alejan de las descripciones de Behemot, Leviatán y Ziz. Groudon toma la base de un dinosaurio entre terópodo y acorazado, si bien también recuerda a los *kaijū* japoneses como Godzilla; el color rojo aludiría al magma, las líneas negras a las grietas tectónicas y el patrón segmentado a las

placas continentales. Kyogre, por su parte, es la unión de un *glaucus atlanticus* o dragón azul y de una orca, predominando los tonos azulados. Por último, Rayquaza, con su forma serpenteante y color verde, se inspira principalmente en el long o dragón chino, aunque también permite establecer un paralelismo con la figura de Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, una de las divinidades más relevantes de las culturas mesoamericanas. Ambas tradiciones comparten la asociación de estas entidades con el cielo, el viento y los fenómenos atmosféricos, lo que refuerza la lectura de Rayquaza como una criatura vinculada al ámbito celeste (Florescano, 2017; Meccarelli, 2021).

De este modo, esta tríada no actúa únicamente como relato cosmogónico, sino como dramatización del equilibrio entre ámbitos del cosmos y de la tierra, y de las jerarquías simbólicas que históricamente se han asociado a ellos.

3.4. El trío del equilibrio

Kalos es una de las regiones presentes en la saga, concretamente introducida en la sexta generación, cuya ambientación se inspira en Francia. Con todo, el trasfondo legendario que articula a los Pokémon mascota de las ediciones remite a la mitología hindú y nórdica (Mallén, 2023). Acuñados como *Pokémon X* y *Pokémon Y* (2013), cada uno de ellos cuenta con un Pokémon legendario exclusivo, X a Xerneas e Y a Yveltal (Imagen 5). A estos habría que sumar a Zygarde, siendo conocidos los tres como las encarnaciones de la naturaleza. Los dos primeros tienen la capacidad de poder controlar la energía vital, y mientras que Xerneas puede darla, Yveltal la arrebata. Como en los dos casos anteriores, existe un tercer Pokémon que aporta equilibrio, Zygarde quien se encarga de proteger el sistema ecológico de la región. Los tres presiden el ciclo de la vida y se asemejan a la labor que realiza el Trimurti, las principales divinidades del panteón hinduista: Brahmá, el creador del universo y que correspondería a Xerneas; Visnú, el que lo mantiene, como Zygarde; y Shiva, el destructor y al que remitiría Yveltal (Edwardes, 2023).

Imagen 5. Xerneas e Yveltal. *Ultimate Pop Culture Wiki*.
https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Xerneas_and_Yveltal



En cuanto al diseño, se alejan de la estética hindú, aunque hay ciertos atributos que remiten al Trimurti. Los tres parecen inspirados en varias criaturas vinculadas a Yggdrasil, el árbol de la vida, el fresno del universo presente en la mitología nórdica y cuyas raíces se conectan con los 9 mundos: Muspelheim, Niflheim, Helheim, Svartalfheim, Jötunheim, Alfheim, Vanaheim, Asgard y Midgard.

Xerneas establece un paralelismo con Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Duraprór, cuatro ciervos mencionados en la *Edda poética* o *Edda mayor* (2016) que viven entre las ramas de Yggdrasil y roen sus hojas. Según la tradición, el rocío que se acumula sobre sus cuernos origina los ríos, aludiendo, por tanto, a que son fuente de vida; también se los relaciona con los cuatro elementos, las cuatro estaciones, los vientos o las fases de la luna, referenciando de nuevo al ciclo vital. Cada uno llevaría una cornamenta de un color distinto: azul, rojo, amarillo y morado, siendo estos los colores que aparecen en las gemas engastadas de los cuernos de Xerneas. Estos, además, coinciden con las cuatro cabezas con las que se representa a Brahmá. Al mismo tiempo, en la *Edda prosaica* o *Edda menor* (Sturluson, 2016) se menciona a Eikþyrnir, otro ciervo, aunque ubicado en este caso en el Valhalla, el salón de Odín dónde eran enviados los caídos en combate. En este caso, el venado se alimenta de las hojas del árbol Læraðr, identificado con Yggdrasil, y de sus cuernos se derraman gotas que crean los ríos del mundo. También Eikþyrnir es presentado como un animal símbolo de la vida y la fertilidad, figura clave de circulación de energía cósmica. El propio Xerneas, al liberar toda su energía, adopta la forma de un árbol marchito, permaneciendo en ese estado hasta recuperar sus fuerzas. Esta transformación refuerza la inspiración entre los cuatro venados, Eikþyrnir y el fresno del universo, con este Pokémon y su estado latente.

En cuanto a Yveltal, se tomó como referencia a Veðrfölnir, un halcón sentado entre los ojos de un águila sin nombre que mora en la copa de Yggdrasil (*Edda mayor*, 2016; Sturluson, 2016). A diferencia del ejemplo anterior, en este no hay una relación entre los poderes de Yveltal y los de Veðrfölnir, puesto que el cometido de este último es el de observar el cosmos.

Por último, Zygarde encuentra un paralelo en Níðhöggr, un dragón que habita en Niflheim, el reino del hielo y lo oscuro, y que roe las raíces del fresno cósmico. Es asimismo heraldo del Ragnarök, el fin del mundo, por lo que su llegada es vista como un mal presagio (*Edda mayor*, 2016; Sturluson 2016). Además, el Pokémon cuenta con varias formas que presentan un complejo diseño que combina referencias biológicas y mitológicas (Imagen 6). Sus formas celulares, de apariencia serpentiforme, remiten tanto a estructuras biológicas —como las células HeLa— como a simbologías asociadas a la naturaleza y a procesos de transformación. Con respecto a sus formas 10%, 50% y perfecta, estas adoptan los rasgos de los hijos que tuvo Loki, maestro del engaño, con la gigante Angrdoba: el lobo Fenrir, la serpiente Jörmungandr y la diosa de la muerte Hela. Cuando estos nacieron, los dioses, viendo lo peligrosos que podían llegar a ser, decidieron separarlos: Fenrir fue atado con una cadena irrompible, Gleipnir, aunque antes consiguió devorar la mano derecha de Tyr, dios de la guerra; Jörmungandr fue arrojado al mar que rodea el mundo de Midgard; y Hela, que tenía la mitad del cuerpo putrefacto como un cadáver, fue desterrada a Helheim, el reino de los muertos (Bernárdez, 2017).

Imagen 6. Zygarde en todas sus formas. *International Pokédex*. <https://international-pokedex.fandom.com/wiki/Zygarde>



La forma 10% de Zygarde adopta los rasgos del lobo Fenrir, pudiendo verse un remanente de la cadena Gleipnir. Por su parte, la forma 50% se vincula con Jörmungandr y el ya mencionado Níðhöggr. Por último, su forma completa adquiere una configuración antropomórfica, como Hela, con alas serpenteantes con los colores rojo y azul, en referencia a Xerneas e Yveltal, es decir, a la vida y la muerte. Asimismo, resulta significativo que las estructuras celulares y núcleos de este Pokémon puedan vincularse con las células HeLa, un linaje celular cuyo nombre coincide, de manera significativa, con el de la hija de Loki.

Por otro lado, en su forma serpentina, Zygarde cuenta con cinco extremidades que surgen de detrás de su cabeza y que podrían tomar como referencia a Shesha, una serpiente con un millar de cabezas que sirve como lecho para Visnú. Dada la evocación del Pokémon en el dios hindú, tiene sentido pensar que también pudo tomarse como modelo a Shesha para el diseño de Zygarde. En conjunto, este Pokémon se configura como una entidad que articula procesos de equilibrio, regeneración y orden dentro del sistema natural y cósmico.

Además, en *Pokémon X* e *Y* se introduce otro personaje que de nuevo aparece en *Leyendas Pokémon: Z-A* (2025) llamado A. Z. que resulta ser el antiguo rey de Kalos que lleva vagando por el mundo tres mil años. Sumido en una gran tristeza tras perder a su compañera Floette en la gran guerra que asolaba la región, creó una máquina con la que pudo devolverla a la vida tras arrebatarse la energía vital a muchos otros Pokémon. Como el conflicto bélico no se detenía y seguían muriendo tanto humanos como Pokémon, el rencor de A. Z. fue creciendo y transformó la máquina en un arma definitiva de destrucción. Al enterarse Floette de lo que había hecho y de cómo la había devuelto a la vida, lo abandonó, lo que condenó al rey a vagar durante tres mil años consumido por la culpa para poderla encontrar. Al final de los sucesos de *Pokémon X* e *Y*, tras pasar un proceso de redención, Floette regresa, lo que simboliza que A. Z. ha recuperado su humanidad.

El diseño de este personaje es asimismo interesante. Con una altura de tres metros a causa de su exposición al arma definitiva, con un aspecto enfermizo, cabello muy largo y canoso que le cubre siempre un ojo y vestido como un vagabundo, configuran una imagen marcada por la marginalidad y la errancia. En *Leyendas Pokémon: Z-A* viste más elegante, aunque debido a lo alto que es, el traje se compone de fragmentos de diferentes prendas. Esta representación remitiría a la figura de Odín en su faceta errante, cuando, disfrazado, recorría los distintos mundos conectados por Yggdrasil bajo nombres como Grímnir o Gangleri. Del mismo modo, el hecho de que A. Z. mantenga uno de sus ojos constantemente cubierto establece un paralelismo visual con Odín, quien sacrificó uno de los suyos para beber del pozo de Mímir y alcanzar una comprensión más profunda del orden cósmico (*Edda mayor*, 2016; Sturluson 2016).

4. De los mitos a las Pokéball

Si bien el diseño de estos relatos de carácter mítico precisa de tradiciones mitológicas, no siempre es necesaria una referencia narrativa explícita para identificar ecos de lo religioso en la concepción de los Pokémon. Por limitación de espacio, no podemos abordar todas las referencias visuales, por lo que se han seleccionado algunos de los muchos ejemplos que se pueden encontrar de inspiraciones legendarias y religiosas, siendo posiblemente la más prolífica la japonesa, nada sorprendente al ser esta una franquicia nipona. Para este apartado nos hemos basado en el libro de Jeremy Roberts *Japanese mythology A to Z* (2009) que presenta un compendio alfabético de las divinidades principales del panteón shinto.

4.1. Zorros y perros

Dos de los casos más tempranos, por encontrarse en la primera generación, serían Ninetales y Arcanine. El primero recuerda al kitsune, un zorro de nueve colas, y toma esa misma apariencia; también se inspiraría en este Zoroark, un Pokémon con la capacidad de convertirse en personas u otros Pokémon, como el mismo kitsune. El caso de Arcanine es distinto, ya que tanto en el anime como en los videojuegos su estatus se presenta de forma ambigua, llegando a ser considerado como un Pokémon legendario. Dependiendo del videojuego, en algunas de las entradas de la Pokédex, la enciclopedia electrónica portátil que llevan los entrenadores, Arcanine es presentado como un legendario. Además, en el episodio 2 del anime aparecen unos relieves de las tres aves legendarias Articuno, Zapdos y Moltres junto con el de Arcanine, como si compartiesen la misma categoría. En lo que sí que no hay duda, es en que está inspirado en los shisa, esculturas de criaturas míticas a caballo entre león y perro, posiblemente derivadas de los leones de Fu del budismo, que eran utilizados como guardianes contra los malos espíritus (Fang, Gao, Lin, & Lin, 2018). Esto es especialmente notable en su forma regional, una variante de la misma especie que ha modificado apariencia, tipo y características debido a la adaptación a un medio en concreto, en este caso a Hisui, antiguo nombre de la región de Sinnoh (Imagen 7). Tanto Arcanine como su preevolución, Growlithe, adquieren una imagen similar a los shisa y los komainu, otro tipo de perro guardián, y lucen un cuerno en su cabeza.

En estos casos, *Pokémon* traslada al plano lúdico figuras tradicionales asociadas a la protección, el engaño o la mediación con lo sobrenatural, convirtiéndolas en criaturas capturables y entrenables. De este modo, motivos originalmente vinculados a funciones rituales o apotropaicas quedan reconfigurados como atributos estéticos, narrativos y competitivos.

Imagen 7. Arcanine de Hisui. *International Pokédex*. [https://international-pokedex.fandom.com/wiki/Arcanine_\(Hisuian\)](https://international-pokedex.fandom.com/wiki/Arcanine_(Hisuian))



4.2. El fénix y el dragón

En la segunda generación, las dos mascotas del *Pokémon Oro y Plata* (1999) son dos legendarios, Ho-oh y Lugia (Imagen 8). El primero tomaría como referencia al fenghuang, un ave fénix de la mitología china que simboliza la armonía entre el yin y el yang y del que también basa su diseño. Esto explicaría que su movimiento oculto sea el de Regeneración, aludiendo a la inmortalidad del fénix que renace de sus cenizas. Lugia, por su parte, podría inspirarse en el dragón Ryuujin, deidad marina asociada al dominio de los océanos, ya que este Pokémon es considerado como guardián de los mares. Además, ambos seres, el dragón y el fenghuang son dos de los Doce Ornamentos usados como insignia imperial por los emperadores chinos que personifican el mundo natural. Asimismo, el primero encarna el yin, lo masculino, y se asocia al emperador, mientras que el segundo hace lo propio con el yang, lo femenino, y se vincula con la emperatriz. De hecho, ambos aparecen en el emblema nacional de los Doce Símbolos del Imperio de China y de la República de China entre 1913 y 1928. Así, más que reproducir fielmente una teología concreta, ambos Pokémon condensan atributos imperiales, cósmicos y naturales en una forma legible y jugable (Mallén, 2023; Sood, 2023; Baofeng, 2025).

Imagen 8. Ho-oh y Lugia. ScreenRant. <https://screenrant.com/calugia-hooh-location-pokemon-diamond-pearl/>



4.3. Tortugas y monos

En *Pokémon Perla y Diamante* (2006), además de presentar el mito de la creación e introducir a Arceus, Dialga, Palkia y Giratina, también se pone énfasis en los iniciales, dado que los tres evocan distintas religiones.

La concepción de la tortuga como soporte y estructura del mundo, presente en muchas religiones, encuentra una clara proyección en el diseño de Torterra, de tipo planta/tierra, cuyo cuerpo no solo remite a un animal terrestre de gran tamaño, sino que funciona como un auténtico microcosmos en sí mismo, al albergar un ecosistema completo sobre su caparazón (Imagen 9). En el hinduismo, por ejemplo, el segundo avatar de Visnú, Kurma, adoptó la forma de este animal para sostener el monte Mandara durante el *Samudra Manthan*, cuando la montaña empezó a hundirse en el lecho marino. En la tradición china, por otra parte, la tortuga encara la estabilidad, la longevidad y la estructura del mundo, y su caparazón es interpretado como una representación del orden cósmico. De manera similar, en algunas cosmologías indígenas de América del Norte, el mundo es concebido como asentado sobre el caparazón de este animal, lo que refuerza su papel como fundamento de la creación y garante de la estabilidad del universo. Así, Torterra no solo soportaría la vida, sino que encarnaría la propia organización del universo (Rappenglück, 2006).

Imagen 9. Torterra. *Bulbapedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Torterra_%28Pokémon%29



Empoleon, Pokémon de agua/acero con forma de pingüino, cuenta con un diseño en el que destaca la forma del tridente en su cabeza, prestada de Poseidón. Por último, Infernape se basaría en Sun Wukong, el Rey Mono, uno de los protagonistas de *Viaje al Oeste* (siglo XVI), novela atribuida a Wu Cheng'en (Imagen 10). Esta relación se explica en su diseño de primate y la combinación de tipo lucha y fuego, puesto que Sun Wukong es el encargado de proteger al monje budista Tripitaka en la obra literaria. En cuanto a la referencia del fuego, esta podría basarse en el dios mono Hánuman, una divinidad del panteón hinduista que incendió la ciudad demoníaca de Lanka cuando intentaron quemarle la cola infructuosamente, dado que era inmune a este elemento. Además, se ha señalado que este podría haber servido como modelo para la creación de Sun Wukong, por lo que la vinculación se estrecha aún más (Mallén, 2023).

Como puede comprobarse, los iniciales de Sinnoh revelan cómo *Pokémon* convierte repertorios de creencias heterogéneas en tipologías de personaje funcionales al sistema de juego. Cada criatura condensa un imaginario distinto —cosmológico, olímpico o épico-religioso—, pero todos ellos son reformulados como identidades visuales y mecánicas reconocibles por el jugador.

Imagen 10. Infernape. *Pokémon Central*. <https://wiki.pokemoncentral.it/Infernape>



Siguiendo con los primates, otros tres Pokémon recurren también a la mitología para su diseño: Pansear, Pansage y Panpour encarnan, respectivamente,

a un mono que se cubre los oídos, otro que se tapa la boca y un tercero que cierra los ojos, en clara alusión a la iconografía de los tres monos sabios, tradicionalmente asociada a Hidari Jingorō (Imagen 11). Esta representación, difundida a través del santuario de Nikkō, sintetiza el principio moral de “no oír el mal, no decir el mal y no ver el mal”, constituyendo un motivo ampliamente extendido en la cultura japonesa.

Imagen 11. Pansear, Pansage y Panpour. *Pokémon Spectrum*.

<http://pokemonspectrum.blogspot.com/2011/09/how-to-raise-pokemon-pansage-pansear.html>



4.4. Psicopompo y hitodamas

La forma regional de Typhlosion es otro caso interesante (Imagen 12). Junto a Decidueye y Samurott, es uno de los tres iniciales de *Leyendas Pokémon: Arceus* y los tres adoptan un concepto distinto al de su imagen original por encontrarse en Hisui (King, 2023; Mallén, 2023). Como esta región toma como base el Japón histórico, los diseños hacen lo propio, con Decidueye representado como un samurái y Samurott como un *rōnin*. Typhlosion, en su forma original ya alude al *shōgun* —su nombre en japonés es Bakphoon, término que referencia al *bakufu*, el *shōgunato*—, un título dado a los gobernantes militares en el Japón feudal. Sin embargo, la agresividad del Typhlosion de Hisui ha desaparecido y es más dócil. Además, ahora su tipo es fuego y fantasma. Esto se debe a que este Pokémon tiene el cargo de psicopompo, guía de las almas. Su cometido es el de purificar los espíritus de los difuntos y conducirlos al otro mundo. Por ello, el fuego de su cuello ya no es rojo, sino que es morado, casi como un fuego fatuo, aludiendo a las *hitodama* (Wöss, 2002).

En la cultura japonesa las almas de los recién fallecidos adoptaban la forma de una llama de color azul o verdoso. Las *hitodama* han tenido una presencia notable tanto en el manga como en los videojuegos, como los Poe de *The Legend of Zelda* o en la misma serie de Pokémon, dado que Gastly y Chandelure se inspiran en ellas. El mismo movimiento especial de Typhlosion, la Marcha espectral, toma como referencia otro tema del folclore japonés, el *Hyakki Yagyō*, un desfile de cientos de *yōkai* orquestado por Nurarihyon en el que cualquier espectador humano acabaría desapareciendo, a menos que llevase un rollo exorcizante y protector escrito por un *onmyōji*, un profesional del arte de la adivinación, la cosmología del yin y el yang y de los cinco elementos (Nicolae, 2015). Su diseño, por tanto, muestra cómo *Pokémon* no solo toma prestadas figuras del imaginario

religioso japonés, sino que reconfigura funciones espirituales concretas —como la del psicopompo— en términos compatibles con la sensibilidad estética y lúdica contemporánea.

Imagen 12. Typhlosion de Hisui. Wikidex. https://www.wikidex.net/wiki/Typhlosion_de_Hisui



4.5. Fuerzas de la naturaleza

Otro ejemplo serían el grupo de Pokémon de fuerzas de la naturaleza, encarnando cada uno de ellos una potencia diferente: Thundurus el rayo, Tornadus el tornado, Landorus la tierra y Enamorus la fertilidad y la primavera. Todos ellos cuentan con dos formas diferentes, la avatar y la tótem y sus inspiraciones varían (Imagen 13). Si nos centramos en la avatar, los cuatro se representan a modo de genios, con un aspecto antropomorfo y sobre una nube; de hecho, sus nombres en japonés aluden a Eolo, dios del viento griego. Asimismo, Thundurus se inspiraría Raijin, dios del trueno y Tornadus en Fūjin, dios del viento, de los que toman su apariencia al incorporar una cola que evoca los atributos que portan ambas divinidades, los tambores taiko que convocan el trueno y el saco del viento. En el caso de Thundurus, los instrumentos se transforman en esferas con púas, mientras que en Tornadus el saco se sustituye por motivos simbólicos que representan las corrientes de aire (Bejarano, 2016; Sood, 2023).

Imagen 13. Tornadus, Landorus, Thundurus y Enamorus. *Bulbapedia*.
https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Forces_of_nature



Landorus, por su parte, es el encargado de mantener a raya a Thundurus y Tornadus, dado que existe una gran rivalidad entre ellos. Aunque evocaría al kami de la fertilidad y la agricultura, Inari, sus atributos físicos no remiten a él, sino que es muy similar a los anteriores Pokémon. Se le atribuye la capacidad de transformar la energía procedente del viento y del relámpago en nutrientes que fertilizan la tierra, liberándola a través de su cola, lo que explicaría que, a través de su mediación, y después de las tormentas y tempestades, se originan las condiciones propicias para obtener buenas cosechas.

Enamorus, incorporada al universo *Pokémon* en entregas posteriores, se inspira en Ugajin, una divinidad de la fertilidad representada con cuerpo de serpiente y cabeza humana, que puede presentar tanto rasgos masculinos como femeninos. En este caso, la cola de Enamorus es la de una serpiente enroscada a su alrededor con corazones y que es conocida por ser el heraldo de la primavera, dado que su aparición anuncia el fin del invierno.

En su forma tótem, evocan a las cuatro bestias sagradas presentes tanto en la tradición japonesa, como en la china, que protegen los puntos cardinales y encarnan las estaciones y los elementos: Thundurus adopta la forma de dragón por Seiryu, Tornadus la del fénix Suzaku, Landorus la del tigre Byakko y Enamorus la de la tortuga Genbu.

De esta forma, este conjunto evidencia especialmente bien la lógica sincrética de este universo, que combina kami japoneses, bestias cardinales de tradición sinojaponesa y convenciones visuales propias del videojuego para construir un sistema coherente de fuerzas naturales personificadas.

4.6. Leyendas funestas

En la región de Paldea podemos encontrar a cuatro Pokémon conocidos como las leyendas funestas: Wo-Chien, Chien-Pao, Ting-Lu y Chi-Yu (Imagen 14). Cada uno de estos incorpora una referencia a los Cuatro Peligros que aparecen en

el *Shan-hai Ching* o los *Clásicos de las Montañas y los Mares*, un compendio mitológico chino de la dinastía Han (202 a.C.-220 d.C.). En este se cuenta que Taowu, Hundun, Taotie y Qiongqi, las cuatro bestias legendarias que fueron en origen humanos, no encarnan únicamente fuerzas destructivas, sino que se convierten en símbolos que representan el desastre, lo negativo y lo caótico (Lu, 2023). De esta manera, los Pokémon ruinosos recogen el testigo de estos peligros y referencian un objeto distinto que actúa como receptáculo para cada emoción negativa. Wo-Chien, por ejemplo, remite a Taowu, a la adivinación y a la ignorancia e incorpora unas tablillas de bambú que sustitúan al papel en China antes de su invención. Chien-Pao se basa en Qiongqi, la depravación, y porta los fragmentos de una espada a modo de colmillos. Ting-Lu referencia a Taotie y la gula, y porta un *ding* en su cabeza, un tipo de caldero elaborado en la Edad del Bronce china. Por último, Chi-Yu evoca a Hundun y el caos y su objeto son dos magatama, una joya curva en forma de colmillo o coma del Japón prehistórico (The Pokémon Company, 2025). Así, el vínculo entre criatura y objeto refuerza el carácter simbólico y su función como manifestación de desequilibrios morales, en línea con la tradición china en la que las bestias no solo representan el mal, sino que lo explican y lo encarnan. De este modo, *Pokémon* transforma peligros ejemplares del desorden en un sistema de diseño donde emoción, objeto y criatura quedan unidos, haciendo visible y jugable una ética del desequilibrio.

Imagen 14. Wo-Chien, Chien-Pao, Ting-Lu y Chi-Yu. Wikidex.

https://www.wikidex.net/wiki/Leyendas_funestas



Además, resulta significativo que la región de Paldea se inspire en la península ibérica y que estos Pokémon lleguen a ella a través de un mercader que entrega objetos malditos a un monarca fascinado por los tesoros exóticos. Este recurso narrativo puede interpretarse como una alusión a las rutas de intercambio euroasiáticas, en particular a la Ruta de la Seda, a través de las cuales no solo

circulaban bienes materiales, sino también símbolos, creencias e imaginarios culturales.

4.7. El Pokémon melocotón

En otros casos, las referencias incluyen también cuentos y relatos del folclore, como sería el caso de Momotarō. Pecharunt es un Pokémon con un cuerpo similar al de una semilla con un caparazón en forma de melocotón y que recuerda a la leyenda de Momotarō; su nombre en japonés, Momowarō, refuerza explícitamente esta filiación. Este niño nació de un melocotón gigante y fue adoptado por una pareja de ancianos. Cuando creció, emprendió un viaje acompañado de un perro, un mono y un faisán para enfrentarse a un oni. Esta estructura se refleja bien en la relación de Pecharunt y los Pokémon Okidogi, con forma de perro, Munkidori, la de mono y Fezandipiti, la de faisán (Imagen 15). Asimismo, también aparece Ogerpon, que alude al oni al que deben enfrentarse en la leyenda.

Imagen 15. Okidogi, Munkidori, Pecharunt y Fezandipiti. *Gamer Focus*.

<https://www.gamerfocus.co/juegos/la-historia-de-pecharunt-que-ni-siquiera-sale-en-pokemon-scarlet-violet-aunque-deberia/>



5. Conclusión

A lo largo de este trabajo se ha puesto de manifiesto que *Pokémon* constituye un espacio especialmente fértil para el análisis de la religión en la cultura popular contemporánea. Más allá de limitarse a una aplicación superficial de elementos extraídos de motivos míticos, la franquicia ha apostado por elaborar cosmogonías, jerarquías divinas, tríadas simbólicas, criaturas fundacionales y relatos de equilibrio cósmico a partir de una compleja red de referencias procedentes de tradiciones religiosas y mitológicas diversas.

De esta manera, este estudio ha permitido comprobar que estas referencias no aparecen de forma aislada ni ornamental, sino que forman parte de una lógica

de hibridación simbólica característica de la cultura transmedia. *Pokémon* reelabora materiales procedentes del shinto, el hinduismo, la mitología nórdica, el imaginario judeocristiano, la tradición china o diversos folclores, entre otros, para intentar articular un universo coherente, accesible y funcional. Sin embargo, estas referencias no conservan intacta su densidad cultural originaria, sino que son sometidas a un proceso de ficcionalización que las desacraliza, convirtiendo lo sagrado en narración, estética, sistema de clasificación o justificación del mundo lúdico. Con ello, puede afirmarse que *Pokémon* opera como una forma de traducción cultural en la que lo religioso pierde su exigencia de fe para transformarse en experiencia estética, narrativa y coleccionable. Así, reutilizando tradiciones de cultos y creencias históricas en clave lúdica y ficcional, se desactiva su dimensión estrictamente cultural, por lo que *Pokémon* deviene, a un mismo tiempo, en un archivo de motivos míticos y en un laboratorio contemporáneo donde lo religioso se transforma, circula y vuelve a emerger bajo nuevas formas.

En conclusión, este trabajo permite concluir que el estudio de *Pokémon* resulta especialmente útil para comprender cómo las religiones sobreviven, se reformulan y se desplazan en los entornos transmedia actuales. Más que desaparecer, lo sagrado cambia de soporte, de lenguaje y de función. En el paso del altar a la consola, del mito al diseño y del rito a la experiencia de juego, *Pokémon* muestra hasta qué punto la cultura digital no ha dejado atrás la religión, sino que continúa reelaborándola en clave lúdica, visual y participativa, hasta el punto de convertir a las divinidades en entidades portátiles, domesticadas y coleccionables: auténticos dioses de bolsillo.

6. Agradecimientos

El presente trabajo ha sido financiado con cargo al Proyecto de Investigación “Identidades Musicales en Videojuegos (IMuV)” con referencia PP03_25 concedido en la Convocatoria de Proyectos Propios de Investigación UNIR 2025 de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

7. Referencias

- Attebery, S. (2015). Coshaping digital and biological animals: Companion species encounters and biopower in the video games *Pikmin* and *Pokémon*. *Humanimalia*, 6(2), 56–84. <https://doi.org/10.52537/humanimalia.9912>
- Baofeng, X. (Ed.). (2025). Twelve Ornaments (十二章纹). En *Contextual dictionary of Chinese cultural knowledge*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-99-5009-6_11295
- Bejarano, C. N. (2016). El patrimonio japonés en “Pokémon”. En *Japón y “Occidente”: El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 773-782). Aconcagua Libros.
- Bernárdez, E. (2017). *Mitología nórdica*. Alianza Editorial.
- Blumenberg, H. (2003). *Trabajo sobre el mito*. Paidós Ibérica.
- De la Iglesia, Á. (2023). *Pokémon. El videojuego que se hizo con todo*. RBA.
- Di Filippo, L., & Schmoll, P. (2013). Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo. *Revue des Sciences sociales*, 49, 64–73. hal-01310703

- Dumézil, G. (2016). *Mito y epopeya I: La ideología de las tres funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos*. Fondo de Cultura Económica.
- Edda mayor. (2016). (L. Lerate de Castro, trad.). Alianza Editorial.
- Edwardes, S. M. (2023). Note on the origin of the Hindu Trimurti. En S. M. Channa & L. Lobo (Eds.), *Religious pluralism in India: Ethnographic and philosophic evidences, 1886–1936* (pp. 31–36). Routledge India.
- Facultad de Teología. (2018). *Comentario. Sagrada Biblia*. EUNSA (Ediciones Universidad de Navarra).
- Fang, W. T., Gao, Y. J., Lin, P. H., & Lin, R. T. (2018). The Research on Character Design Based on the Chinese Mythology: A Case Study of Shisa. *Cultural and Religious Studies*, 6(1), 51-61.
- Florescano, E. (2017). *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*. Debolsillo.
- Haddadène, A., & Lassinat-Foubert, L. (2019). *Génération Pokémon: 20 ans d'évolutions*. Third Éditions.
- Hadland Davis, F. (2021). *Mitos y leyendas de Japón*. Satori Ediciones.
- Kasulis, T. P. (2012). *Shinto: El camino a casa*. Editorial Trotta.
- Kawahara, A. Y. (2007). Thirty-foot telescopic nets, bug-collecting video games, and beetle pets: Entomology in modern Japan. *American Entomologist*, 53(3), 160-172. <https://doi.org/10.1093/ae/53.3.160>
- Kittel, R. N. (2018). *The entomological diversity of Pokémon*. *Journal of Geek Studies*, 5(2), 19–40. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8352151>
- King, E. L. (2023). Gotta sew them all—A case study of *Pokémon Legends: Arceus* trainer costumes and historical plausibility. *Journal of Asia-Pacific Pop Culture*, 8(1), 52–70. <https://doi.org/10.5325/jasiapacipopcult.8.1.0052>
- Kojiki: Crónicas de antiguos hechos de Japón*. (2018). (C. Rubio & R. Tani Moratalia, Trads.). Trotta.
- Lalu, J. (2021). Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien. *Sciences du jeu*, 15. <https://doi.org/10.4000/sdj.3215>
- Lease, E. B. (1919). The number three: Mysterious, mystic, magic. *Classical Philology*, 14(1), 56-73.
- Lindow, J. (2020). Vanir and Æsir. En J. P. Schjødt, J. Lindow, & A. Andrén (Eds.), *The pre-Christian religions of the North: History and structures* (Vol. 3, pp. 1033–1050). Brepols.
- Lu, W. (2023). An analysis of the application of beast elements of the *Classic of Mountains and Seas* in modern cultural and creative design. En *SHS Web of Conferences*, 174, 03018, 1–6. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202317403018>
- Mallén, I. (2023). *Generación PKMN*. GTM Ediciones.
- Meccarelli, M. (2021). Discovering the long: Current theories and trends in research on the Chinese dragon. *Frontiers of History in China*, 16(1), 123–142. <https://doi.org/10.3868/s020-010-021-0006-6>
- Ni, X. C. (2024). *Chinese myths*. Amber Books Ltd.
- Nicolae, R. (2015). Shaping Darkness in hyakki yagyō emaki. *Asian Studies*, 3(1), 9-27. <https://doi.org/10.4312/as.2015.3.1.9-27>
- Ono, S. (2024). *Sintoismo, la vía de los kami*. Satori Ediciones.

- Rappenglück, M. A. (2006). The whole world put between two shells: The cosmic symbolism of tortoises and turtles. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 6(3), 223–230.
- Roberts, J. (2009). *Japanese mythology A to Z*. Infobase Publishing.
- Salas Peregrín, J. M., & Capitán Vallvey, L. F. (2018). *Entre la alquimia y la química*. Editorial Universidad de Granada.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?*. Seuil.
- Shelomi, M. (2019). Entomoludology: Arthropods in video games. *American Entomologist*, 65(2), 97-106. <https://doi.org/10.1093/ae/tmz028>
- Silva, P. (2018). *¡Hazte con todos!: El fenómeno Pokémon: Origen y evolución*. Héroes de Papel.
- Sood, S. (2023). The augmented cognition of religion and spirituality in media. En *Augmented cognition: 17th International Conference, AC 2023, held as part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023, Copenhagen, Denmark, July 23–28, 2023, proceedings* (pp. 285–313). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35017-7_19
- Sturluson, S. (2016). *Edda menor* (L. Lerate de Castro, trad.). Alianza Editorial.
- The Pokémon Company. (2022). *Enciclopedia Pokémon* (A. Astorza Ligerio, trad.). Montena.
- The Pokémon Company. (2025). *Pokémon Legendary and mythical guidebook: Deluxe update edition*. Scholastic.
- Time. (1999, 22 de noviembre). *The Ultimate Game Freak*. <https://time.com/archive/6951818/the-ultimate-game-freak/>
- Veyne, P. (1992). *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes? Essai sur l'imagination constituante*. Seuil.
- Viaje al Oeste: *Las aventuras del Rey Mono*. (2025). E. P. Gatón, I. Huang Wuang, Trads.; J. Ferrero, Pról. Siruela.
- Wazana, N. (2008). Anzu and Ziz: Great mythical birds in ancient Near Eastern, biblical, and rabbinic traditions. *Journal of the Ancient Near Eastern Society*, 31, 111–135.
- Wöss, F. (2002). When blossoms fall: Japanese attitudes towards death and the otherworld: Opinion polls 1953–87. En R. Goodman & K. Refsing (Eds.), *Ideology and practice in modern Japan* (pp. 86–114). Routledge.