

Inhaltsverzeichnis

1	Autoethnographische Einleitung	1
1.1	Forschungsinteresse	2
2	Quellenlage und Methodik	7
3	Fuchstypologisierung im deskriptiven Vergleich	15
3.1	Forschungsansatz	15
3.2.1	Der Fuchs als Trickster – die Geschichte des Reineke	18
3.2.2	Der Fuchs als Tierbraut – die Geschichte vom japanischen Neunschwanz	27
3.2.3	Feuer und Fuchsfeuer	36
3.2.4	Wetterphänomen Regen bei Sonnenschein: „kitsune no yomeiri“	38
4	Medientransitorik als Kulturtechnik der Aktualisierung	43
4.1	Die nicht abgerissene Traditionskette	48
	<i>Galerie Abb. 4 - 14</i>	55
5	Populäre Exempel der Gegenwart	65
5.1	Kriterien und Anspruch	65
5.1.1	Naruto	65
5.1.2	League of Legends	70
5.1.3	Okami	75

5.1.4	Megami Tensei	78
5.1.5	Warriors Orochi	88
5.1.6	Kanokon	90
5.2	Weitere Nennungen	91
5.2.1	Tails	91
5.2.2	Vulpix und Feunard	92
5.2.3	Shippo	94
5.2.4	Natsume und der Fuchsjunge	95
5.2.5	Foxkeh	96
5.3	Ein spannender Sonderfall	97
	<i>Veranschaulichung der Motivstudie</i>	100
6	Fazit	101
6.1	Und noch einmal: Monogenese oder Polygenese?	101
6.2	Popularitäts- und Rezeptionsunterschiede von „KHM 38“ und dem Kyuubi	104
Anhang		
	Abbildungsverzeichnis	108
	Literatur- und Quellenverzeichnis	111
	Glossar I Eigennamen	117
	Glossar II Bezeichnungen und Begriffe	119