

# Vossengeesten in hedendaagse videogames:

De nieuwe gedaante van de vos als femme fatale



Eindwerkstuk BA Chinastudies

Begeleider:

Drs. Anne Sytske Keijser

Aantal woorden: 9624

9 juni 2024

Menno Ederer

Studentnummer: 2249081

---

<sup>1</sup> Lonneke Gozefoort, digitale tekening van Yae Miko gemaakt met Procreate op iPad Air 5.

# Inleiding en methodologie

Deze scriptie behandelt het uit de Chinese literatuur afkomstige archetype van de vrouwelijke vossengeest in hedendaagse videogames. Ik zal de volgende vraag beantwoorden: “Welke functie dient het literaire archetype van de vrouwelijke vossengeest in videogames?”. Deze scriptie maakt wisselend gebruik van de termen vossen en vossengeesten. Dit is mede dankzij de aard van deze begrippen in de Chinese literatuur waarin zij relatief fluïde en los gedefinieerd zijn.

De vos is ook terug te vinden in religieuze tradities, zoals Kang (2009) uitgebreid onderzoek gedaan heeft naar onofficiële religieuze vossensektes in China. De vos en vossengeesten zijn tegenwoordig te vinden in media zoals films, televisieseries en videogames. Met name videogames zijn relevant. Recentelijk heeft zich bovendien een interessante ontwikkeling plaatsgevonden in het hedendaagse videogamelandschap. Er is sprake van een significante toename in het aantal games dat gebruik maakt van het vossengeest-archetype voor het creëren van personages.

In hoofdstuk één zal ik beginnen met een beknopte uiteenzetting van de historische en literaire context van de vossenverhalen in de Chinese literatuur. Vervolgens geef ik in hoofdstuk twee een opsomming van de verschillende types vossen en vossengeesten, waarbij ik ook aandacht besteed om deze types uit te leggen. In het derde hoofdstuk maak ik een analyse van hekserij, seksisme en de *femme fatale* in videogames. Daarna zal ik hedendaagse weergaves van vossengeesten in videogames behandelen.

De eerste twee hoofdstukken maken een primaire bronanalyse waarvoor passages uit klassiek Chinese teksten gebruikt zijn. Deze bronanalyse is daarbij theoretisch ingekaderd met behulp van conclusies uit het onderzoek naar Chinese literatuur, zoals de verhaaltechnische functie van gender en seksualiteit in deze literatuur. Hoofdstuk drie zal de beschrijvingen van vossen analyseren om een beeld te scheppen van de vrouwelijke vossengeest die terug te vinden is in moderne games. Hoofdstuk vier zal beschrijvingen en dialogen van deze personages uit videogames gebruiken om te bespreken. Ik ben veel dankbaarheid verschuldigd aan Lonneke Gozefoort wegens haar hulp bij het samenvatten van dialogen en scènes uit de videogames.

# Hoofdstuk 1 Vossenverhalen in de literatuur

Alvorens de representatie van (het archetype van) de vossengeest in hedendaagse videogames te analyseren, vang ik aan met een korte beschrijving van de functie van vossen en vossengeesten in Chinese literatuur. Ik heb hiervoor vertalingen gemaakt van passages waarin vossen voorkomen. Vervolgens heb ik de overeenkomsten en verschillen in deze passages geanalyseerd om een algemeen beeld te scheppen van vossen. Ik zal nu een aantal aspecten uiteenzetten van de mythevorming rondom vossen die gebruikt worden in videogames.

狐狸、豺狼皆壽八百歲，滿五百歲，則善變為人形。<sup>2</sup>

*“Vossen en wilde honden kunnen beide achthonderdjaar worden, en wanneer ze de vijfhonderdjaar hebben bereikt, worden ze verlicht en kunnen dan een menselijke vorm aannemen.”*

Dit citaat is afkomstig uit de *Baopuzi* 抱朴子, geschreven door Ge Hong 葛洪 tijdens de Jin-dynastie (265-420). Verhalen over vossen zijn voor het eerst te vinden in de *Zhuangzi* 莊子, geschreven tijdens de Periode van Strijdende Staten (475–221 v.Chr.). Deze verhalen en beschrijvingen komen gedurende meerdere historische periodes opnieuw aan bod. Vossenverhalen zijn voornamelijk te vinden binnen het genre van *Zhiguai xiaoshuo* 志怪小說 wat vertaald kan worden als “vreemde verhalen”. Er is zelfs een bijpassende uitdrukking: *Tanhu shuogui* 談狐說鬼 “spreken over vossen en geesten” die gebruikt kan worden bij “bovennatuurlijke” gebeurtenissen (Huntington 2003, 2). Dit vermogen tot transformatie dat vossen tonen wordt nog steeds geassocieerd met vossen in videogames. Sommige personages in moderne videogames die inspiratie halen uit Chinese literatuur beschikken ook over het vermogen om te transformeren. Maar de vossengeest Yae-Miko uit de videogame *Genshin Impact* kiest ervoor om haar vosgedaante niet te laten zien aan de protagonist in het spel.

---

<sup>2</sup> Ge Hong 葛洪 . *Baopuzi Neipian Juanzhisan Duisu* 抱朴子內篇卷之三對俗. De Chineestalige teksten zijn afkomstig van Chinese Text Project. Alle vertalingen vanuit het Chinees in deze scriptie zijn van mijn hand, tenzij anders vermeld.

青丘國在其北其人食五穀衣絲帛其狐四足九尾。<sup>3</sup>

*“Het Land Qingqiu bevindt zich in het noorden, waar de mensen vijf granen eten, zijden kleding dragen en vossen aanbidden die vier poten en negen staarten hebben.”*

有青丘之國有狐九尾，太平則出而為瑞也。<sup>4</sup>

*“In het Land Qingqiu zijn er vossen met negen staarten, in periodes van vrede laten zij zich zien aan de mensen.”*

又東三百里曰青丘之山，其陽多玉其陰多青護，有獸焉其狀如狐而九尾，其音如嬰兒能食人食者不蠱。<sup>5</sup>

*“Nog driehonderd mijl naar het oosten is de berg van Qingqiu, waar aan de zuidzijde veel jade en aan de noordzijde veel groene cinnaber te vinden is. Er is ook een beest dat erg lijkt op een vos met negen staarten, het is een mens-etend monster dat het geluid van een baby kan maken. Degene die hem eet kan niet vergiftigd worden.”*

Deze citaten komen uit de *Shanhajing* 山海經, dat samengesteld is door Guo Pu 郭璞 in de Periode van Strijdende Staten. De citaten schetsen een beeld van het land Qingqiu en de vossen die zich daar bevinden. Hier zijn al tekenen te vinden van verscheidene omschrijvingen van vossen en het gedrag dat ze vertonen. Waar in de ene beschrijving staat dat vossen geluk brengen, staat elders dat vossen mensen eten. De vossen in deze citaten zijn niet volledig goed of slecht.

Verhalen met vossen zijn vrijwel synoniem met het literair genre van *Wenyanyxiaoshuo* 文言小說 “klassieke korte verhalen” (Huntington 2003, 14).

Vossenverhalen zijn vaak te vinden in de onderverdelingen van *zhiguai* 志怪 “vreemde verhalen” en *chuanqi* 傳奇 “legendarische verhalen” (Huntington 2003, 15). Hoewel deze twee termen niet een sub-genre zijn, komen ze veel voor in de titels van verhalen over bovennatuurlijke thema's (Huntington 2003, 16). *Zhiguai* werd niet gezien als fictie, maar als supplementaire teksten bij historische geschriften. Auteurs van *zhiguai* betoogden dat dit simpelweg omschrijvingen waren van dingen die zij of

---

<sup>3</sup> Guo Pu 郭璞. *Shanhajing Juanjiu* 山海經卷九.

<sup>4</sup> Guo Pu 郭璞. *Shanhajing Juanshi* 山海經卷十四.

<sup>5</sup> Guo Pu 郭璞. *Shanhajing Juanyi* 山海經卷一.

anderen gezien, gehoord, of meegemaakt hadden: *jianwen* 見聞 “gezien en gehoord” (Huntington 2003, 16). *Chuanqi* als term is iets complexer, omdat de auteurs hiervan vaak moeilijker taalgebruik en verhaallijnen gebruikten in hun geschriften. In contrast tot *zhiguai*, bevat *chuanqi* meer intentioneel fictionele elementen, maar het onderscheid tussen de twee blijft soms moeilijk te maken. Daarom zijn de twee beter te zien als een spectrum van fictie (Huntington 2003, 17).

Vossen en vossenverhalen uit de Chinese literatuur zijn niet statisch gebleven. Verhalen uit de Han-dynastie (206 v.Chr. - 220 na Chr.) hadden verschillende dieren en vossen als specifieke voortekenen voor gebeurtenissen of rampen. Aan het einde van de Han-dynastie ontstond het concept van dierlijke- en menselijke transformatie. Hier zijn ook de verwijzingen van vossen te vinden die zich transformeren in mensen. De krachten en motieven van vossen in Chinese literatuur bleven zich ontwikkelen en in verschillende periodes zijn nieuwe eigenschappen te vinden (Huntington 2003, 8-9). Waar in het begin nog geen duidelijke literaire conventies waren, zijn met de tijd meerdere herkenbare soorten vossen gevormd in de Chinese literatuur.

## Hoofdstuk 2 De verschillende vossen

In het vorige hoofdstuk hebben we het begin gezien van vossen in de Chinese literatuur, en dit hoofdstuk zal dit voortzetten door specifieke voorbeelden te geven van vier soorten vossen en de ontwikkeling van deze types. De volgende citaten laten zien hoe er steeds meer precieze beschrijvingen van vossen werden genoteerd. Doordat er meer attributen en gedragingen toegeschreven werden aan vossen, is het mogelijk om de ontwikkeling te zien naar een set van types die hun eigen gedrag en krachten hebben. Sommige van deze subtypes zijn nog steeds relevant in media zoals films, series en in recente jaren ook videogames.

人物異類，狐則在人物之間；幽明異路，狐則在幽明之間；仙妖殊途，狐則在仙妖之間。故謂遇狐為怪，可；謂遇狐為常，亦可。<sup>6</sup>

*“Mensen en dieren zijn verschillende soorten, maar vossen bevinden zich tussen mensen en dieren. De levenden en de doden lopen verschillende wegen, maar vossen bevinden zich tussen de levenden en de doden. Feeën en monsters bereizen verschillende paden, maar vossen bevinden zich tussen de feeën en monsters. Dus kan men zeggen dat een vos ontmoeten vreemd is, maar men kan ook zeggen dat een vos ontmoeten juist heel normaal is”.*

Het citaat hierboven is een goed beginpunt om verschillende soorten vossen te bespreken omdat dit duidelijk maakt dat vossen niet per definitie gezien worden als “bovennatuurlijk”. De opvattingen rondom vossen en vossengeesten zijn genuanceerd. Er bestaat geen heldere scheidslijn tussen natuurlijke en bovennatuurlijke vossen. Dit wordt verder uitgebreid door de mogelijke vertalingen voor vossen in het Chinees. De volgende termen zijn vertalingen voor vossengeesten: *huli jing* 狐狸精 (vossengeest), *huxian* 狐仙 (vossenfee), *jiuwei hu* 九尾狐 (vos met negen staarten). Naast deze termen worden de algemene vertalingen voor *hu* 狐 (vos) en *li* 狸 (wilde hond) ook gebruikt (Kang 2003, 3). Zo kan er in fabel waar een vossengeest magie gebruikt ook simpelweg het woord *hu* 狐 staan om te refereren naar deze vossengeest.

---

<sup>6</sup> Ji Yun 紀昀. *Yuewei Caotang Biji: Juanshi Ru Shi Wo Wen Si* 閱微草堂筆記：卷十 如是我聞四.

## Verschillende soorten vossengeesten

Hoewel vossen en vossengeesten in Chinese literatuur niet nauw gecategoriseerd worden in bepaalde types zijn er wel soorten te herkennen die vergelijkbaar gedrag vertonen. Een van de types die een herkenbaar gedrag vertoont in literatuur is dat van de vos als voortekenen voor slecht nieuws (Huntington 2003, 11).

### Vos als voortekenen

董仲舒下帷講誦，有客來詣，舒知其非常客。又云：「欲雨。」舒戲之曰：「巢居知風，穴居知雨。卿非狐狸，則是鼯鼠。」客遂化為老狸。<sup>7</sup>

*“Dong Zhongshu opende zijn gordijnen om teksten te reciteren en zingen, toen er een gast op visite kwam. Shu wist meteen dat dit geen gewone gast was. Plots zei de gast: “verwacht regen”. Shu antwoordde grappend: “wie in de bomen leeft, kent de wind; wie in een hol leeft, kent de regen. Als u geen vos bent, bent u een muis”. De gast veranderde plotseling in een oude vos.”*

Deze passage uit de *Soushenji* 搜神記, geschreven door Gan Bao 干寶 tijdens de Jin-dynastie is een voorbeeld van een verhaal waarin de vos dient als een waarschuwing. Ook al is het niet een regel dat vossen altijd een teken zijn voor slecht nieuws, is dat wel waar ze bekend om staan. In deze tekst is het opmerkelijk dat de vos direct vertelt dat er regen aankomt en de persoon in het verhaal helpt zich voor te bereiden op de regen. Deze vossen brachten slecht nieuws met zich mee, maar gaven ook waarschuwingen als zij de personen in het verhaal wilde helpen.

---

<sup>7</sup> Gan Bao 干寶. *Soushenji: Di Shiba Juan* 搜神記: 第十八卷.

## Vossenklopgeesten

安邱紀生雲會敦行士也，家突遭狐祟。冠履衣服輒栩栩自動或轉瞬裂碎。甚苦之而無如何。<sup>8</sup>

*“In Anqiu woonde een man genaamd Ji Yunhui die zich als een goede man gedroeg. Maar zijn huis werd plots bezeten door een slechte vos. Hoeden, schoenen en kleding bleven maar uit zichzelf bewegen alsof ze in leven waren, en soms werden ze in een ogenblik in stukken gescheurd en vernietigd. Hij voelde zich hier heel ellendig over, maar er was niks dat hij eraan kon doen.”*

In dit verhaal zien we hoe de omgeving en woning van mensen bezeten konden worden door vossen. Het gedrag van de vos in dit stuk van het verhaal is tam, maar als een vos bedreigd of aangevallen werd, konden de streken escaleren en gevaarlijker worden voor de bewoners van het huis. Een vos als klopgeest hebben was minder erg dan een ander wezen of boze geest in het huis. Dit soort vossen in huis hebben kon immers iedereen overkomen en hoefde nog niet meteen onheil te voorspellen voor de familie (Huntington 2003, 100).

## Vossenmannen

In het citaat van hoofdstuk één stond dat vossen een menselijke vorm aan kunnen nemen. Net als de menselijke variëteit, kunnen vossen zich voor doen als allerlei soorten mensen: vrouwen, mannen, ouderen of jonge mensen (Kang 2006, 2). Terwijl vossen diverse gedaantes kunnen aannemen, zijn er vormen die ze vaker kiezen dan anderen. Zo zijn er meerdere verhalen te vinden waarin een vos zich voordoet als een oudere man.

---

<sup>8</sup> Wang Jian 王械. *Qiudeng Conghua* 秋燈叢話.



吳中有一書生，皓首，稱胡博士，教授諸生。忽復不見。九月初九日，士人相與登山遊觀，聞講書聲；命僕尋之，見空冢中群狐羅列，見人即走，老狐獨不去，乃是皓首書生。<sup>9</sup>

*“In Wu leefde een witharige geleerde die hoogleraar Hu genoemd werd. Hij doceerde een aantal studenten. Plots werd hij niet meer gezien. Op de negende dag van de negende maand, begon een groep heren die samen de berg had beklommen om te wandelen en rond te kijken; het geluid te horen van iemand die een boek reciteerde. Zij stuurden hun bedienden eropuit om de bron van het geluid te zoeken en zagen een lege grafheuvel waarin een aantal vossen op een rij zat. Toen de vossen de mannen zagen, vluchtten ze en bleef slechts één oude vos achter. Het was de vermiste witharige geleerde.”*

In tekst hierboven wordt beschreven hoe een vermiste geleerde een oude vos blijkt te zijn. Daarnaast, zijn er ook verhalen waarin vossen zich voordoen als knappe jonge mannen om de dochter te trouwen van een rijke familie. Als de familie dit huwelijksaanzoek weigert omdat zij de man niet vertrouwen, laat de vos zijn menselijke gedaante vervallen en gebruikt zijn magie om een seksuele relatie met de dochter te forceren (Kang 2006, 24). Wanneer een vos de gedaante van een (oude) man aanneemt kan dit zowel goed als slecht uitpakken voor de mensen die in contact komen met de vos. Waar de ene keer een oude man slechts een oude vos blijkt te zijn, kan de andere keer een vos zich voordoen als een knappe jonge man die een jonge vrouw wil bedriegen. Kang beargumenteert dat dit type van een geleerde jonge man ook een reflectie is van een maatschappelijk ideaal tijdens de Tang-dynastie. Deze vosmannen tonen vaak elegantie, intelligentie en veel kennis van literatuur en fungeerde soms als een voorbeeld van zelfvervulling voor geleerden van de tijd (Kang 2006, 25). Zo diende positieve verhalen over vossenmannen ook als een voorbeeld voor de lezer.

---

<sup>9</sup> Gan Bao 干寶. *Soushenji: Di Shiba Juan* 搜神記：第十八卷.

## Vossenvrouwen

Vertoningen van vossenvrouwen zijn in tegenstelling tot vossenmannen, zelden positief. Zo zijn er talloze verhalen waarin vossen zich voordoen als mooie vrouwen om mannen te verleiden en hun essentie te stelen om hiermee krachtiger te worden. Om dit te begrijpen is het belangrijk om de levensloop van vossen en vossengeesten te analyseren.

狐五十歲能變化為婦人，百歲為美女，為淫婦，為神巫或為丈夫，與女人交接；能知千里外事；善蠱魅，使人迷惑失智。千歲即與天通，為天狐。<sup>10</sup>

*“Wanneer vossen 50 jaar worden kunnen zij zich transformeren in vrouwen, als ze honderd zijn kunnen ze mooie vrouwen, prostituees, en sjamanen worden; terwijl sommige mannen worden en seks hebben met vrouwen. Ze kunnen gebeurtenissen van 1000 mijl verder weten, en zijn begaafd in hekserij en kunnen hiermee mensen betoveren en verwarren. Wanneer ze duizend jaar zijn kunnen ze communiceren met de hemel en worden hemelse vossen.”*

Dit citaat van de *Xuanzhongji* 玄中記, geeft nogmaals een beschrijving van de levensloop van vossen en laat zien hoe hun krachten veranderen naarmate ze ouder worden. De *Xuanzhongji* bevat verhalen over bijzondere gebeurtenissen en magie, en is daarom vergelijkbaar met andere literaire verzamelingen die passen in het genre van *zhiguai*. Huntington vertelt hoe hier beginnende elementen te vinden zijn van “seksueel parasitisch gedrag” in vossenverhalen (Huntington 2003, 10). Het gedrag en de attributen van vossen die beschreven worden passen in de karakteristiek van *yin* 陰: ‘vrouwelijk, duister, slecht’. Waar vossen veel *yin* hebben, ontbreekt het hen aan *yang* 陽. Hoewel *yin* hen laat transformeren in vrouwen, hebben ze *jing* 精 (het mannelijke *yang*-element) nodig om een stabiele vorm te behouden. Dit leidt tot het gedrag waarbij vossen zich vermommen als vrouwen om de levensessentie van mannen (hun sperma) te stelen om zo genoeg *yang* te verkrijgen dat ze lang kunnen leven en uiteindelijk vossengoden kunnen worden (Stevens 2013, 160). De magische kracht om mensen te betoveren en verleiden zien we nog steeds in hedendaagse vossenpersonages in videogames. Het personage

---

<sup>10</sup> Guo Pu 郭璞. *Xuanzhongji* 玄中記.

Ahri uit de videogame *League of Legends* heeft het vermogen om het haar spirituele magie mensen te betoveren om hun levenskracht te stelen.

初變為婦人，衣服靚妝，行於道路，人見而悅近之，皆被截髮。當時有婦人著綵衣者，人皆指為狐魅。熙平二年四月有此，至秋乃止。<sup>11</sup>

*“Eerst veranderde ze in een vrouw, trok kleding aan en bracht make-up aan, en wandelde de straat op. Mensen die haar zagen waren verleid door haar, maar degene die bij haar in de buurt kwamen verloren hun haar. Rond die tijd werden vrouwen die mooie kleden droegen beschuldigd vossendemonen te zijn. Deze incidenten begonnen in de vierde maand van Xiping en stopte niet tot de herfst ten einde kwam dat jaar.”*

Dit verhaal dient als een waarschuwing aan de lezer om op te passen voor mooie vrouwen, voor het geval dat zij wellicht een vossengeest is die eropuit is om het haar van mannen af te snijden en stelen. Het afsnijden van haar is net als het hebben van seks met een man een manier om essentie te bemachtigen en sterker te worden (Huntington 2003, 12). Ondanks het feit dat veel verhalen met vossen getransformeerd als vrouwen en negatief beeld geven van vossenvrouwen zijn er ook verhalen met een positievere visie op vossengeesten. Zo is het verhaal *Renshi Zhuan* 任氏傳, van Shen Jiji 沈既濟 het bekendste voorbeeld van een liefdesverhaal tussen een man en een vossenvrouw. Waar de man in het verhaal kan accepteren dat zijn geliefde een vos is, komt de vossenvrouw aan een gruwelijk einde en wordt doodgebeten door jachthonden (Huntington 2003, 12). Dit motief waar vossen de essentie van mannen stelen is nog steeds terug te vinden in videogames waar personages gebaseerd zijn op Chinese vossengeesten.

---

<sup>11</sup> Yang Xuanzhi 楊銜之. *Luoyang Qielanji: Juan Si* 洛陽伽藍記: 卷四.

## Hoofdstuk 3 Hekserij, seksisme, vrouwelijkheid en videogames

Dit hoofdstuk zal aspecten van vrouwelijkheid en hekserij analyseren en hoe deze aspecten van vrouwelijke personages in Chinese literatuur ook te vinden zijn bij vrouwelijke videogamepersonages. Videogames gemaakt in China hebben in recente jaren een groot deel van de Chinese en internationale markt bereikt. In het eerste kwartaal van 2022 heeft de videogame *Genshin Impact* (2020, HoYoverse) meer dan 3 miljard dollar omzet gemaakt. *Genshin Impact* is sinds het werd uitgebracht in 2020 een van de grootste mobile videogames geworden. De benoemde omzet van 2022 is alleen van de transacties gedaan via de App Store en Google Play en bevat nog niet de inkomsten gemaakt op de PC en Playstation versies van de game. *Genshin Impact* is niet alleen groot in China, op de twee en derde plaats van omzet staan Japan en de Verenigde Staten (Blom 2023, 144).

Het feit dat *Genshin Impact* en andere mobile games zoals *Honkai: Star Rail* van de maker HoYoverse beschikbaar zijn op meerdere videogameplatformen: Playstation, PC en mobile apparaten zoals smartphones en tablets, zorgt ervoor dat een breed publiek toegang kan hebben tot het spel. De populariteit en financiële impact van dit soort games maakt het mogelijk voor spelers om culturele invloeden te zien en ervaren. Videogames kunnen op deze manier functioneren als een soort “virtueel museum” voor geschiedenis, cultuur en mythologie (Vandewalle 2024, 90). Spelers hoeven zelf geen moeite te doen om toch passief kennis op te doen omdat culturele en mythologische inspiraties behandeld worden in het verhaal van de game (Vandewalle 2024, 107). Videogames hebben hierdoor het vermogen om gamers bekend te maken met Chinese invloeden waar zij eerder nog niet bekend mee waren.

Spelers worden naar een game gelokt door de verschillende personages die ze kunnen vrijspelen. Games zoals *Genshin Impact* en *Honkai: Star Rail* maken gebruik van een systeem waarbij periodiek nieuwe personages beschikbaar worden gemaakt die nieuwe technieken, missies en verhalen met zich meebrengen. Deze focus op de personages is hoe ontwerpers de game adverteren. Spelers raken benieuwd naar de nieuwe personages en blijven zo de game spelen (Blom 2023, 157). Het is door deze gedetailleerde personages dat spelers ook bekend raken met

culturele invloeden die toegevoegd zijn om de persoonlijkheid, achtergrondinformatie, vaardigheden etc. van het personage in de game uit te breiden.

## Seks met vossen

De volgende voorbeelden uit Chinese literatuur zijn nog steeds relevant omdat deze ideeën geïmplementeerd worden in videogames en daardoor een nieuw publiek bereiken.

狐淫獸也，以淫媚人，死於狐者，不知其幾矣。<sup>12</sup>

*“Vossen zijn het meest onkuis, en gebruiken hun losbandigheid om mensen te verleiden. Degene die sterven door vossen, weten niet hoe vaak dit voorkomt.”*

人之淫者為妓，物之淫者為狐。<sup>13</sup>

*“De meest losbandige van de mensen is een prostituee, de meest losbandige van de dieren is de vos.”*

Deze twee citaten vormen een samenvatting voor de opvattingen over vossen: gevaarlijke wezens van seksuele lust. Het woord *hulijing* 狐狸精 heeft tegenwoordig nog steeds de bijbetekenis van een verleidende vrouw (Huntington 2003, 171). Ondanks het dat er verhalen waren over vossen die zich vermomden als mannen om families te spoken, seks te hebben met hun dochters, of om kattenkwaad uit te halen; werd het motief van de “losbandige vossenvrouw” steeds meer voorkomend (Huntington 2003, 175). Ook in verhalen over historische figuren kon een vos voorkomen die een persoon in de maling nam, maar dit kwam minder voor in verhalen over mannelijke historische figuren. In sommige gevallen werd een vossenvrouw beschreven op een manier die voor het publiek van de tijd duidelijk een verwijzing was naar een echt bestaande vrouw uit de geschiedenis.

Dit is omdat vrouwen op deze manier gecategoriseerd konden worden in verschillende dimensies van passie, kuisheid, en geilheid (Huntington 2003, 176).

---

<sup>12</sup> Zhang Chao 張潮. *Yuchuxinzhì: Yi Xu* 虞初新志: 一序.

<sup>13</sup> Baiyi Jushi 百一居士. *Hutianlu: San Juan* 壺天錄: 三卷.

Het woord *yin* 淫 “onkuis”, is meer dan een beschrijving voor vossen, het is ook een term voor vrouwen die dit soort gedrag vertonen. De *yinfu* 淫婦 “losbandige vrouw” staat compleet tegenover de Confucianistische waarden die dicteren hoe een respectabele vrouw zou moeten zijn. De *yinfu* weigert te conformeren aan de onderdanige positie van vrouwen, en “gehoorzaamt” niet de *sancong* 三從. De *sancong* zijn die drie mannen die een vrouw moet volgen: vader, man en zoon. De *yinfu* verwerpt ook de *side* 四德 “vier deugden” voor vrouwen: kuisheid, correcte spraak, juist uiterlijk en passend vrouwenwerk (Epstein 2017, 157).

Mannelijke schrijvers fantaseerde over gestigmatiseerde vrouwelijke seksualiteit die beschikbaar was voor hun consumptie in zowel erotica als in literaire werken (Epstein 2017, 161). Vossenvrouwen en hun vertoon van *yin* in vossenverhalen laat zien hoe een vrouw zich *niet* zou moeten gedragen, maar is ook een erotisch spektakel voor mannelijke lezers om plezier te halen uit seksuele scènes die normaalgesproken taboe zouden zijn. Hetzelfde geldt voor geanimeerde scènes waarin vrouwelijke videogamepersonages erotisch afgebeeld worden voor het genot van de speler.

## Hekserij en de zondebok

Een centraal aspect van bijgeloof, sprookjes en hekserij is het concept van een ‘zondebok’ op wie de schuld afgeschoven kan worden van slechte gebeurtenissen die een gemeenschap kan overkomen. Barend J. ter Haar beschrijft in zijn boek verscheidene rampen uit de Chinese geschiedenis met daarbij een uitleg aan wie de schuld werd toegeschreven. Zo zouden in periodes van droogte in Noord-China verhalen verteld worden over de aanwezigheid van een *hanba* 旱魃 “droogte demon”. Deze droogte demon werd daarna geïdentificeerd als een recent overleden oudere vrouw die al begraven was. Ze zou de vruchtbaarheid van het land gestolen hebben met haar hekserij. Nadat de droogte demon geïdentificeerd was, werd haar lichaam opgegraven en verwoest (ter Haar 2005, 282-3).

Ter Haar geeft ook een voorbeeld waarbij families van jonge vrouwen bang waren dat hun dochters opgeroepen zouden worden om deel uit te maken van de keizerlijke harem. Dit verschijnsel van geforceerd uithuwelijken was traumatisch voor de families die op deze manier hun dochter verloren en haar niet op eigen initiatief

konden laten trouwen met een man die zij als goede partner zagen. Zo liepen families ook de mogelijkheid mis om interpersoonlijke relaties in de gemeenschap te versterken. Omdat de keizer niet gezien werd als een “normaal mens”, maar als vertegenwoordiger van de hemel, stond hij volledig buiten de maatschappij. De keizer was niet een marginaliseert persoon, maar was wel ver genoeg verwijderd van de gewone mens dat hij ook als zondebok gebruikt kon worden voor het leed dat een gemeenschap overkwam (ter Haar 2005, 284).

Het afschuiven van de schuld op de zondebok diende als manier om de ramp te verklaren, maar ook om gemarginaliseerde mensen nog verder te verstoten van de maatschappij, of mensen buiten te sluiten van de maatschappelijke norm (ter Haar 2005, 298). Wie gemaakt werd tot zondebok maakte niet altijd uit. In sommige gevallen werden “gangbare” buitenstaanders zoals monniken, priesters, en zwervers in de rol van zondebok gezet. Maar in het geval van de droogte demon kan het zijn dat sommige dode oudere vrouwen intentioneel gekozen werden om lokale geschillen tussen families af te rekenen (ter Haar 2005, 283-4). Zelfs in plekken waar een rechtssysteem was geïmplementeerd en partijen hun conflicten met een rechtelijk ambtenaar konden oplossen, kon het voorkomen dat mensen ervoor kozen om een alternatieve oplossing te zoeken om het conflict te verhelpen. Een minder welvarende familie had niet het geld om iemand aan te klagen maar kon toch wraak krijgen door de andere familie te beschuldigen van het hebben van een droogte demon (ter Haar 2005, 294).

De rampen die een gemeenschap ervoer werden verklaard door bovennatuurlijke fenomenen, en daarbij kwam het gevolg dat mensen de schuld hiervan afschoven op de bijpassende zondebok. Hoewel er vanzelfsprekende buitenstaanders waren die regelmatig tot zondebok gemaakt werden, kon iedereen beschuldigd worden van hekserij en veroorzaking van een ramp. Het maken tot zondebok kon gedaan worden om ruzies tussen families op te lossen wanneer de officiële manier zoals een rechtszaak niet betaalbaar was voor een partij.

In verhalen waar een persoon verleid wordt door een vos, wordt deze verleiding: *mei* 媚 beschreven als een demonische- of seksuele bezetenheid. Deze thema's van bezetenheid kwamen meer voor bij verhalen waarin een vos vermomd als man aan een vader vroeg om de dochter te trouwen. Wanneer de vader weigerde, werd de dochter bezeten en kreeg de vos alsnog zijn zin. In andere verhalen vermommen vossen zich als familieleden en gebruiken ze hun magie om

een familielid te betoveren en hen ervan te overtuigen dat een ander familielid in werkelijkheid vermomd is als vos. De vos spoort dat familielid aan in een betoverde bezetenheid het familielid te doden (Huntington 2003, 11). Mocht deze tragedie een familie geschieden, geeft de verklaring van een demonische bezetenheid door een vossengeest een excuus om de schuld weg te nemen bij een het getroffen familielid. De verhouding tussen hekserij en de zondebok kon niet alleen gebruikt worden om schuld aan iemand toe te schrijven, maar ook om iemand onschuldig te verklaren voor hun daden.

In beschrijvingen van rampen en tragedies die de mensen overkomen in Chinese literatuur zien we hoe hekserij, vloeken, en bovennatuurlijke wezens gebruikt worden als verklaringen voor deze gebeurtenissen. Slachtoffers bewapenen hun geloof in het bestaan van magie om de beoogde daders van die slechte daden te beschuldigen, en wat kan volgen is een heksenjacht naar de zondebok die zal moeten boeten voor het verrichte kwaad. Zo werden reeds overleden oudere vrouwen ervan beschuldigd droogte demonen te zijn die de oogst verpest zouden hebben door het veroorzaken van een droogte. Daar staat tegenover dat hekserij, bezetenheid en vloeken ingezet konden worden om de dader vrij te spreken "hij was immers bezeten door een geest". In het medium van videogames zijn voorbeelden te vinden van vrouwelijke personages die ontworpen zijn met een set collectieve seksistische opvattingen van de gameontwerpers.

## Seksisme en de *femme fatale* in videogames

Tijdens het proces van het ontwerpen van een karakter kunnen de collectieve opvattingen over vrouwen door gameontwerpers geïmplementeerd worden. Deze opvattingen zijn een reflectie van socio-culturele opvatting over vrouwen, en zijn terug te vinden in bredere systemen zoals sociale, culturele, politieke en economische dimensies (Tompkins et al. 2020, 236-7).

In het artikel van Tompkins en anderen, maken zij gebruik van de *ambivalent sexism* theorie, ontwikkeld door Glick en Fiske (2001) om seksistisch ontworpen vrouwelijke videogamepersonages te analyseren. *Ambivalent sexism* theoretiseert dat seksisme twee bevooroordeelde opvatting over vrouwen bevat die loodrecht tegenover elkaar staan. Deze opvatting worden *hostile sexism* en *benevolent sexism* genoemd en fungeren als twee visies waarmee seksisme gecategoriseerd kan worden. Waar *hostile sexism* de dominantie van mannen veronderstelt, rechtvaardigt



*benevolent sexism* het patriarchaat (Glicke en Fiske 2000, 764). *Paternalism* (dominantie/*hostile*; beschermend/*benevolent*), *gender differentiation* (competitief/*hostile*; complementair/*benevolent*), en *heterosexual intimacy* (verplicht/*hostile*; intiem/*benevolent*) zijn de onderliggende dimensies die deze tweedeling onderbouwen.

De verhouding van vrouwen ten opzichte van deze dimensies is hoe het beeld van *hostile sexism* versus *benevolent sexism* gecreëerd wordt (Glicke en Fiske 2001, 112). Het literair archetype *femme fatale*, een vrouw die haar seksualiteit en charme gebruikt om mannen te verleiden voor haar eigen doeleinden, is een veelvoorkomend troep in Westerse media en tevens een voorbeeld van *hostile sexism* (Tompkins et al. 2020, 238). Waar een vrouwelijk personage in videogames een complexe en volledige persoonlijkheid kan hebben, kunnen haar ontwerp en andere attributen nog steeds slachtoffer zijn van seksistische opvatting van de gameontwerpers (Tompkins et al. 2020, 239). In het artikel van Tompkins worden deze *femme fatale* vrouwen ook wel *vamps* genoemd, wat een verwijzing is naar het literair type van de beeldschone verleidende vampier die haar aantrekkelijkheid gebruik om mannen te lokken en hun bloed te drinken (Tompkins et al. 2020, 245).

De *vamp* staat in contrast met de *virgin*, de maagdelijke jonge vrouw die beschermd dient te worden door de mannen in haar leven. Maar zelfs als het *virgin*-type een bekwame vechter is en haarzelf kan beschermen, is ze onderdanig aan de oudere mannen in het verhaal (Tompkins et al. 2020, 248). De iconische heldin Lara Croft van de *Tomb Raider* videogameserie is een polariserend videogamepersonage. Waar de een haar ziet als een feministisch icoon, ziet een ander haar als een geseksualiseerde *bimbo* (Tompkins et al. 2020, 240).



Afbeelding 1 Lara Croft, hoofdrolpersonage van de videogameserie Tomb Raider

Een videogamerpersonage dat Tompkins en anderen met zekerheid plaatsen binnen het type van de *femme fatale* is Bayonetta van de videogame bij dezelfde naam *Bayonetta* (2009, PlatinumGames). Bayonetta is een krachtige heks die haar brede arsenaal van wapens, magie, en lichaam gebruikt om engelen te bevechten. Met haar vier geweren die ook bevestigd zijn aan haar hoge hakken; beschiet, slaat en schopt zij de engelen op een dansende manier (Tompkins et al. 2020, 243-4). Tijdens cinematografische scènes zoomt de camera in op haar lichaam en zijn ook kleinere vrouwelijke details van haar ontwerp zoals vlinders op haar bril en strikjes in haar haar duidelijk zichtbaar. De houding van Bayonetta daarentegen is opvallend mannelijk en nonchalant. Ze bezit enorme fysieke kracht en kan met gemak voertuigen en gebouwen werpen naar haar vijanden.

Daarnaast zijn haar sterke lichaam en magie een centraal onderdeel van Bayonetta's ontwerp en vechtstijl. Deze heksenmagie is niet alleen de bron van haar kracht, maar vormt ook haar kleding. Wanneer zij veel magie moet gebruiken om demonen uit de hel op te roepen om de vijandige engelen te verslaan, verdwijnt ook haar outfit gedeeltelijk. Dit fungeert als een handig excuus om meer van haar lichaam te tonen tijdens deze uitbundige scènes. Bayonetta is op narratieve manier ook een voorbeeld van de *femme fatale*, ze is namelijk volledig ongeïnteresseerd in het secundaire mannelijke personage Luka. Ze behoudt haar onafhankelijkheid door de mannen om haar heen alleen simpele taken zoals autorijden te laten doen. Haar houding naar mannen is kleinerend en kortaf, pas wanneer mannen haar proberen

tegen te spreken zet ze haar charme aan en verlicht ze de spanning met een flauwe grap (Tompkins et al 2020, 244).



Afbeelding 2 Bayonetta in haar outfit van Bayonetta 2

*Femme fatale* personages in videogames demonstreren kwaliteiten die geassocieerd worden met *hostile sexism*. Ze zijn geseksualiseerd, gedragen zich vijandig tegenover mannelijke personages en tonen traditioneel mannelijke eigenschappen in hun onafhankelijkheid en kille houding. Hun provocerend ontworpen lichaam, dominantie en seksualiteit maken een atmosfeer van competitieve genderverhoudingen, maar behouden tegelijkertijd een aantrekkelijk uiterlijk voor mannen. Maar omdat *vamps* ongeïnteresseerd zijn in emotionele diepgang met mannen, is er in het geval van Bayonetta meer ruimte om de relaties en vriendschappen met andere vrouwen in de game verder uit te werken (Tompkins et al. 2020, 245).

## Vrouwelijkheid als wapen

Een aspect dat eveneens voorkomt bij de *vamp* en de *virgin* is de seksualisering van het vrouwelijke lichaam en andere karakterattributen die bestempeld worden als vrouwelijk. Bij een personage zoals Bayonetta die strakke leren kleding en hoge hakken draagt is direct duidelijk dat haar lichaam centraal staat. Maar de *virgin* wordt niet bespaard van seksualisering, want ook zij draagt vaak blootleggende kleding om de ogen van mannen aan te trekken. Dit thema reflecteert aspecten van *hostile*

*sexism* dat vrouwen hun lichaam gebruiken om mannen te verleiden en kwaad te doen (Tompkins et al. 2020, 242). Voor personages zoals Bayonetta die naast vuurwapens, ook haar magie en lichaam gebruikt, is haar lichaam tweevoudig een object. De vrouwelijke lichamen van zulke heldinnen zijn *objecten* om naar te kijken, en *wapens* om gebruikt te worden door de speler (Tompkins et al. 2020, 248). Ondanks dat vossengeesten geen fysieke wapens bezitten zoals de videogamepersonages Lara Croft en Bayonetta, hebben vossen hun verleidende magie *mei* 媚 en transformatie in mooie vrouwen als wapen om mannen te bejagen en lokken.

De meeste van deze vrouwelijke personages vallen in een van de twee categorieën van *ambivalent sexism*: ze is of een *femme fatale/vamp* (*hostile sexism*) of een *virgin* (*benevolent sexism*). De heldinnen in deze twee groepen bezitten eigenschappen die beide seksistische vooroordelen propageren. De vrouwelijke protagonisten zijn of: geseksualiseerd en gedragen zich neerbuigend, dominant en bot tegenover hun mannelijke partners; of jonge vrouwen die zich onderdanig opstellen naar de mannen die haar beschermen. Het literaire type van de vossengeest die zich verandert in een vrouw met betoverende charme om daarmee mannen te verleiden en hun essentie te stelen, is gelijk de *femme fatale* die te vinden is in veel videogames. Zoals de *femme fatale* heeft een vossengeest seksuele aantrekkelijkheid, maar heeft ze ook magische krachten of hekserij die ze kan gebruiken om mannen te betoveren en bedriegen.

## Hoofdstuk 4

## Vossengeesten in videogames

Dit hoofdstuk zal vijf videogamepersonages analyseren die gebaseerd zijn op vossengeesten en vergelijken met de theorie van *ambivalent sexism* en vossen uit de Chinese literatuur. Er zijn twee bekende videogamepersonages die duidelijk vossengeest én *femme fatale* zijn. Deze personages zijn Yae Miko van *Genshin Impact*, en Ahri van *League of Legends*. De andere drie personages zijn ook vossengeesten, maar vallen minder op als stereotypische *femme fatale*.

### Yae Miko (Genshin Impact)

Het Personage Yao Miko is afkomstig van de online actievideogame *Genshin Impact*, *Yuanshen* 原神 dat op 28 september 2020 uitgegeven werd. Een essentieel onderdeel van het spel is het vrijspelen van nieuwe personages doormiddel van een gokspel. Zo worden er periodiek nieuwe personages en regio's in de game beschikbaar gemaakt. Je kunt als speler met de nieuwe personages missies en evenement spelen om het verhaal van het nieuwe personage of regio te volgen. Het speelbare personage Yae Miko werd op 16 februari 2022 voor het eerst beschikbaar gemaakt samen met een nieuwe regio.

Wanneer een speler van het spel haar personage heeft kan hij haar verhaal doorspelen en een relatie met haar opbouwen. Hoe hoger de relatie met een personage is, hoe meer informatie een speler kan krijgen over het personage. In de game zijn na het voltooien van interacties en missies nieuwe spraaklijnen terug te luisteren in het menu van dat personage. De volledig persoonlijkheid van het personage is als het ware nog niet beschikbaar totdat je als speler alle missies en interacties met het personage voltooid hebt en je het gehele karakter leert kennen. Ook zijn er verschillende interacties en gesprekken beschikbaar afhankelijk van welke andere personages een speler heeft vrijgespeeld. Je kunt als speler nog meer te weten komen over Yae Miko en andere personages als je ook andere personages vrijgespeeld hebt die gesprekken met haar hebben.

## Yae Miko

Yae Miko past duidelijk in het stereotype van *femme fatale*. Ze gedraagt zich over het algemeen erg flirterig, en zet een “sexy” stem op wanneer ze praat. Ook zijn er meerdere momenten in de game waar ze in de persoonlijke ruimte van andere personages komt, of ze hen licht aanraakt. Dit is opmerkelijk omdat andere personages in de game dit weinig doen.

Daarnaast heeft ze ook weinig geduld voor mannen, en toont ze nauwelijks interesse in hen. In haar spraaklijnen over mannen lijkt ze soms geïrriteerd te zijn, en hoewel ze voor sommige mannelijke karakters iets goeds te zeggen heeft, klinken de woorden vaak infantiliserend en ongeïnteresseerd. In haar spraaklijnen over Kamisato Ayato (Afbeelding 4), zegt ze dat je niet verleid moet worden door zijn charmante glimlach, dat hij altijd een snood plannetje aan het brouwen is. Dit terwijl ze over zijn jongere zusje, Kamisato Ayaka, benadrukt hoe hard ze werkt, en dat Yae Miko haar graag in haar uitgeverij had willen hebben (Afbeelding 5). In haar spraaklijn over Arataki Itto laat ze blijken dat ze geamuseerd door hem is, en dat ze zijn streken niet erg vindt omdat het haar amuseert (Afbeelding 6). Yae Miko's flirterige gedrag uit zich vooral in het bijzijn van haar beste vriendin en god van Inazuma, Raiden Ei, maar dit is ook te zien in haar spraaklijn over Sangonomiya Kokomi, waarin ze zegt dat de priesteressen (Kokomi's beroep) iedere generatie leuker/schattiger worden (Afbeelding 7). Dit heeft een bijna romantische bijklank.

Haar relatie met Raiden Ei is erg sterk. Yae Miko, als vossengeest, dient als Ei's geleidedier. Omdat ze een menselijke vorm aanneemt kan hun relatie beter worden uitgedrukt als die van twee hechte vriendinnen, maar ook hier kan de relatie als lichtelijk romantisch worden geïnterpreteerd. Nadat Raiden Ei zichzelf vijfhonderd jaar lang in een andere dimensie heeft opgesloten, probeert Yae Miko nog steeds om haar uit die dimensie te halen. Raiden Ei's persoonlijkheid is erg afgesloten en stoïcijns, maar zodra ze Yae Miko na vijfhonderd jaar weer ziet, begint ze te lachen en ziet ze er blijer uit. Tot nu toe is Raiden Ei de enige persoon waarbij Yae Miko wat meer haarzelf lijkt te zijn, en hoewel ze soms flirterige grapjes maakt, lijkt het *femme fatale* persona dat ze opzet iets minder te zijn in haar bijzijn.

Yae Miko houdt zelf ook van een streek. Als eigenaresse van een uitgeverij van romans publiceert ze soms ook een tijdschrift met een adviescolumn. Deze adviezen laat ze schrijven door de generaal Gorou, maar wat hij niet weet, is dat ze stiekem een vrouwelijk persona voor hem heeft gemaakt, genaamd Miss Hina, onder wiens naam de adviescolumn wordt gepubliceerd.



*Afbeelding 3 Yae Miko, speelbaar personage van Genshin Impact*



## Afbeeldingen van spraaklijnen van Yae Miko

<b>About Kamisato Ayato</b>	<p>▶ The Yashiro rascal... he's always been an unpredictable one, even as a child. Don't be taken in by his warm smile. There's no knowing what devious scheme might be brewing inside his head – it's really quite maddening... What do you mean, "sly as a fox"? Hmph, if you're trying to insinuate that he and I are anything alike, you are sorely mistaken.</p>
<p>🔗 Friendship Lv. 4</p>	

Afbeelding 4 Opmerking van Yae Miko over Kamisato Ayato in het Engels

<b>About Kamisato Ayaka</b>	<p>▶ I'm very fond indeed of the Yashiro Commission girl. She adroitly handles every matter that comes before her. Unfortunately, it's often thankless work. Pity. Were she not a member of the <b>Kamisato Clan</b>, I would have long since snatched her up for the Yae Publishing House.</p>
<p>🔗 Friendship Lv. 4</p>	
<p>📖 <b>The Immovable God and the Eternal Euthymia</b></p>	

Afbeelding 5 Opmerking van Yae Miko over Kamisato Ayaka in het Engels

<b>About Arataki Itto</b>	<p>▶ Ah, the oddball oni. Heh, I hear that he's been quite a pain for the Kujou Clan. The <b>Tenryou Commission</b> wanted to remove his messages on the bulletin board, claiming that they were "harmful to public order." I made quite sure they stayed put, haha. He's an entertaining character... you don't often see oni like him in this day and age.</p>
<p>🔗 Friendship Lv. 4</p>	

Afbeelding 6 Opmerking van Yae Miko over Arataki Itto in het Engels

<b>About Sangonomiya Kokomi</b>	<p>▶ These Divine Priestesses seem to be getting cuter every generation. I wonder how she looks performing the Dance of Divine Peace... Perhaps even little schools of fish swish around her while she spins. If she's ever looking for a more experienced head shrine maiden to learn from, I'd be quite happy to share a few tips with her... Hehe, as long as she asked me nicely, of course.</p>
<p>🔗 Friendship Lv. 4</p>	
<p>📖 <b>Omnipresence Over Mortals</b></p>	

Afbeelding 7 Opmerking van Yae Miko over Sangonomiya Kokomi in het Engels



## Ahri (League of Legends)

Ahri is een speelbaar personage in de MOBA-game (multiplayer online battle arena) *League of Legends*, dat werd uitgebracht op 27 oktober 2009. Deze game wordt gespeeld in een team van drie of vijf spelers tegen een ander team. Spelers gebruiken een *champion* om mee te vechten. De game heeft momenteel 167 speelbare *champions* en periodiek worden nieuwe *champions* beschikbaar gemaakt voor spelers (TechRadar, 2020). Ahri is een *Vastaya*, wat een magisch ras is met dierlijke attributen uit de *Spirit Realm*. Haar specifieke soort is *Vesani*, wat de vosachtige subsectie is van de *Vastaya*. De *Vesani* hebben markeringen op hun gezicht die lijken op de snorharen van een vos. Ook heeft ze door haar dierlijke afkomst vossenoren en negen staarten (League of Legends Fandom).




Afbeelding 8 Ahri, speelbaar personage uit League of Legends

## Ahri

Ahri past net als Yae Miko duidelijk binnen het type van de *femme fatale*. In het begin was zij erg impulsief en “verwilderd”, ze gaf volledig toe aan haar *Vasani*-natuur die haar dwingt de spirituele energie van stervelingen te consumeren. Maar hoe meer zielen en spirituele energie ze at, hoe meer ze de emoties van mensen begon te voelen. Hierdoor werd ze steeds terughoudender naar het jagen op mensen. Na het overleiden van haar geliefde sluit ze zich af van de buitenwereld en maakt ze zichzelf alleen zichtbaar wanneer ze moet jagen op spirituele energie om in leven te blijven. Net zoals de vossengeesten in de Chinese literatuur is ze sluw, ondeugend, en flirterig naar de mensen met wie ze in contact komt.

Een ander aspect van Ahri's ontwerp dat gebaseerd is op vossengeesten zijn haar magische krachten en vaardigheden. Zoals eerder benoemd kan ze de zielen en spirituele energie van stervelingen consumeren, en dit is een direct resultaat van de spirituele magie die de *Vesani* bezitten (Afbeelding 9).



 **Soul Feeding:** The Vesani have the ability to absorb the spiritual essence of others, which includes one's memories, emotions and their very life force. When Ahri does this, she experiences these emotions and memories as if they were her own, feeding a ravenous hunger she has for human experiences. Though she used to lose control of her hunger for spiritual essence, she has grown more in tune with her nature and has learned to control it.

*Afbeelding 9 Engelse beschrijving van de vaardigheid “Soul Feeding” die Ahri bezit*

De magische kracht om essentie, levensenergie en de zielen van mensen te stelen is een van de gevaren die toegewezen worden aan de vossengeesten uit Chinese literatuur. Zoals Tompkins de *femme fatale* videogamepersonages ook wel *vamps* noemde, is deze vaardigheid van Ahri vergelijkbaar met de honger voor bloed die vampiers hebben om zichzelf in leven te houden.


Deze magische krachten van Ahri zijn te danken aan haar verbintenis met de *Spirit Realm*. Ze kan met haar magie communiceren met geesten, zielen en andere magische wezens. Maar deze magie kan ook offensief gebruikt worden. Ahri kan de spirituele energie concentreren in blauwe vlammen en gooien naar haar vijanden (Afbeelding 10). De connectie die vossen hebben met het hiernamaals, en de spirituele wereld wordt ook in verhalen uit de Tang-dynastie beaamd (Huntington 2003, 11).

**Spirit Magic:** Ahri has a powerful connection to the Spirit Realm, allowing her to sense things within it and manipulate its energies to an extent. She can use this energy in a variety of ways, such as communing with **Spirits** or empowering the spiritual magic of allies.

-  **Spirit Fire Manipulation:** Ahri can condense raw spiritual energy into different shapes, particularly in the form of magical blue flames. Ahri can send out these flames to damage enemies or condense them into a  **powerful orb** that she uses as a weapon.

*Afbeelding 10 Engelse beschrijving van de "Spirit Magic"*


Ahri maakt naast haar magie ook gebruik van haar lichaam om haar prooi te bejagen of vijanden aan te vallen. Doordat zij vosachtige fysiologie heeft, is ze sneller dan andere rassen, en kan ze haar spirituele magie inzetten om zichzelf tijdelijk nog sneller te maken of haarzelf te laten vliegen. Haar lichaam vormt ook letterlijk een wapen, met haar vlijmscherpe nagels kan ze haar prooi makkelijk vangen (Afbeelding 11).

 **Enhanced Speed:** Because of Ahri's foxlike features, she is naturally faster and more agile than an average human. Along with that, Ahri can channel spirit magic into herself to enhance her reflexes and even allow her to fly swiftly in the air.

**Sharp Claws:** Ahri's nails are incredibly sharp and capable of scratching thanks to her Vesani nature.

*Afbeelding 11 Engelse beschrijving van de fysieke eigenschappen die "Vesani" zoals Ahri hebben*

De laatste kracht van Ahri is vrijwel identiek aan het verleidende vermogen van vossengeesten om met hun hekserij mensen te charmeren en te manipuleren. Ahri heeft net als de *mei* 媚 van vossengeesten, de gave mensen te beïnvloeden met haar *Mind Manipulation*. Het hypnotiserend vermogen van deze magie maakt haar een gevaar voor mensen die door haar gecommandeerd en gelokt worden om het makkelijk voor haar te maken hun levensenergie te stelen (Afbeelding 12).

 **Mind Manipulation:** Ahri has the ability to manipulate the minds of others by accessing their emotions through the Spirit Realm. With this, she can hypnotize others into following her commands or lure them to her with her charms. Along with that, Ahri can connect to the minds of others and sense their emotions.

*Afbeelding 12 Engelse beschrijving van de vaardigheid "Mind Manipulation"*

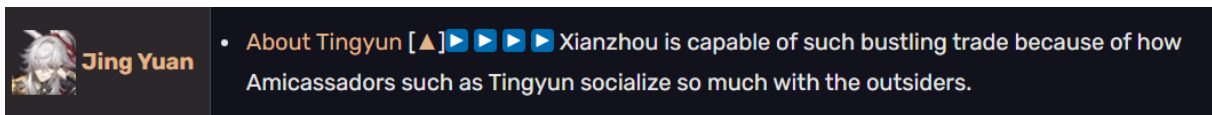
Yae Miko en Ahri zijn beide hedendaagse versies van de vossengeesten uit de Chinese literatuur die de vorm van een menselijke vrouw kunnen aannemen. Hun persoonlijkheid, houding tot mannen en karakterontwerp zijn tevens voorbeelden van het *femme fatale* type dat gekarakteriseerd wordt door de implementatie van meerdere vooroordelen en opvattingen over die passen onder de theorie van *hostile sexism*. Het grote verschil tussen Yae Miko en Ahri is echter dat Yae Miko grotendeels alleen in persoonlijkheid en ontwerp de *femme fatale* vrouwelijke vossengeest is, maar geen krachten heeft die direct te verbinden zijn aan de vossengeesten uit de literatuur. Ahri daarentegen gebruikt dezelfde gaven waar schrijvers van vossenverhalen over waarschuwden: connectie met het hiernamaals en geesten, betoverende charme en manipulatie, een bovennatuurlijk gevaarlijk lichaam en het vermogen om essentie te stelen van de menselijke slachtoffers.

## Foxians in Honkai: Star Rail

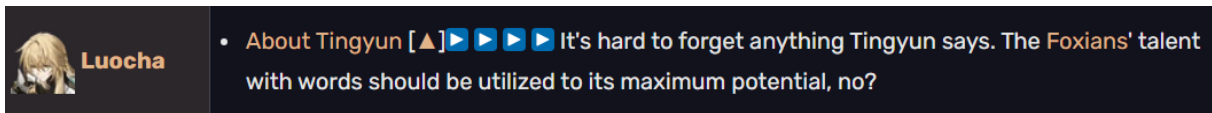
*Foxians* behoren tot een mensachtig ras uit de game *Honkai: Star Rail* (hierna H:SR) dat voornamelijk voorkomt binnen de Xianzhou Alliantie. H:SR is net als *Genshin Impact* een videogame gemaakt door het Chinese bedrijf HoYoverse. De *Foxians* in H:SR leven langer dan mensen, gemiddeld worden ze tussen de 250-450 jaar. Hoewel ze voorkomen in andere delen van het universum (H:SR speelt zich af op meerdere planeten en focust zich op intergalactische ruimtevaart) komen ze met name voor in een samenleving die gebaseerd is op Chinese cultuur. Er zijn op dit moment drie speelbare karakters van dit ras in de game: Tingyun, Yukong en Huohuo. De drie *Foxians* passen niet duidelijk in het stereotype van de vosachtige *femme fatale* dat bij karakters als Yae Miko wel aanwezig is. Bij Tingyun en Yukong laat de outfit redelijk wat van hun lichaam zien, maar dit is niet ongebruikelijk voor personages uit HoYoverse videogames. Hun persoonlijkheden vallen ook niet geheel binnen dit stereotype. Toch zijn er aspecten die verbonden kunnen worden met de typische vos-*femme fatale*.

## Tingyun/停雲

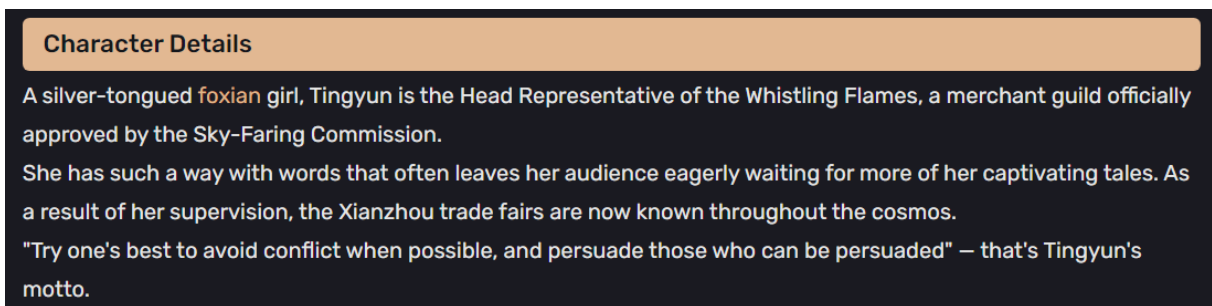
Tingyun is het eerste personage dat de speler tegenkomt in H:SR, en ze wordt gelijk geïntroduceerd als iemand die vanwege haar zogenaamde “zilveren tong” erg goed is in zakendoen. Ze wordt gezien als iemand die andere mensen met gemak kan overhalen te doen wat ze van hen vraagt, zonder als manipulatief over te komen. Over het algemeen is ze erg vriendelijk en houdt ze van kletsen (Afbeelding 13, 14 & 15). Tingyuns outfit is redelijk kort en laat veel van haar lichaam zien, maar is niet ongebruikelijk bloot voor een HoYoverse videogame. In haar “splash art”<sup>14</sup> ligt ze in een vrij suggestieve pose op de grond (Afbeelding 17), maar dit kan ook als speelsheid worden geïnterpreteerd vanwege haar vrolijke persoonlijkheid. Er is één scène in de game waarin Tingyun zich meer gedraagt als het typische sexy karakter dat wordt geassocieerd met vossengeesten, maar in deze scène blijkt dat ze wordt bezeten door een geest en is niet haar eigen persoonlijkheid.



Afbeelding 13 Opmerking van Jing Yuan over Tingyun in het Engels

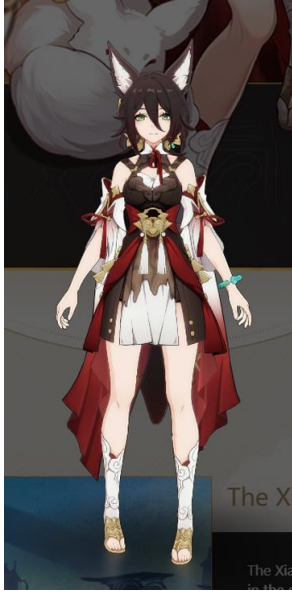


Afbeelding 14 Opmerking van Luocha over Tingyun in het Engels



Afbeelding 15 Engelse beschrijving van Tingyun uit Honkai: Star Rail

<sup>14</sup> Splash art is een term die vaak voorkomt in “gacha-games”, videogames waar de speler in-game valuta kan gebruiken om beschikbare karakters te verkrijgen. De splash art is een tekening van het karakter die te zien is wanneer het karakter verkregen wordt.



Afbeelding 16 3D-model van Tingyun

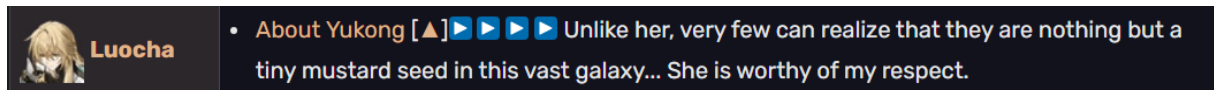


Afbeelding 17 Splash Art van Tingyun

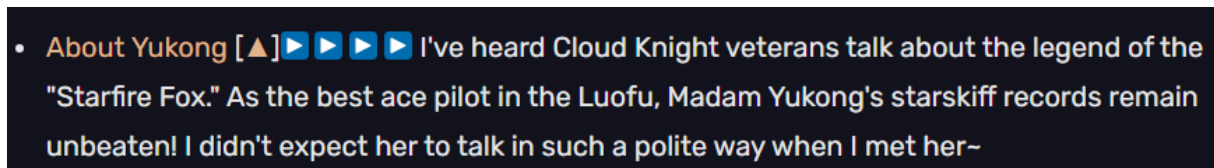


## Yukong/馭空

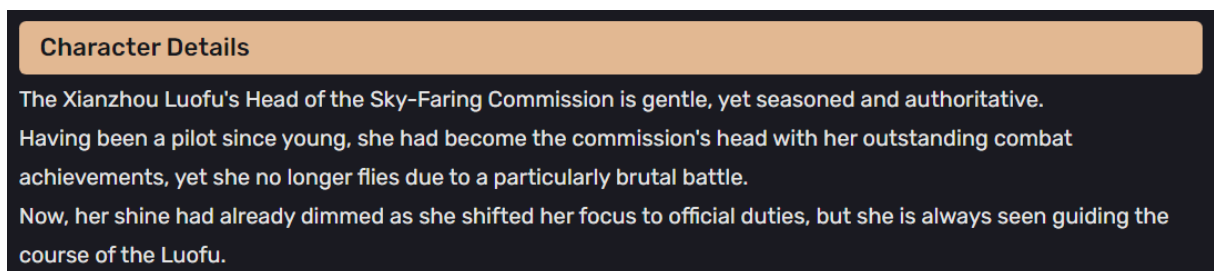
Yukong is een ex-piloot op de Xianzhou Luofu, die gestopt is met vliegen nadat ze in een brute oorlog heeft meegevochten. Yukong is 246 jaar oud in de game, wat voor een *Foxian* betekent dat ze het einde van haar leven nadert. Dit is echter niet aan haar te zien. *Foxians* tonen geen tekenen van ouderdom, ze behouden hun hele leven lang hun jeugdige uiterlijk. Yukongs persoonlijkheid is vrij ingetogen en serieus, maar hoewel ze soms streng kan overkomen, is ze een warmhartig persoon en toont ze oprecht verdriet wanneer Tingyun overlijdt. Mensen kijken naar haar op omdat zij respect hebben voor haar personage (Afbeelding 18, 19 & 20). Yukongs outfit kan net zoals Tingyuns worden beschreven: kort en strak. In tegenstelling tot Tingyuns “splash art” wordt ze niet op merkbaar suggestieve wijze afgebeeld, maar zit ze op de vleugel van een vliegtuig, wat naar haar beroep als piloot verwijst (Afbeelding 21).



Afbeelding 18 Opmerking van Luochoa over Yukong in het Engels



Afbeelding 19 Opmerking van Sushang over Yukong in het Engels



Afbeelding 20 Engelse beschrijving van Yukong uit Honkai: Star Rail

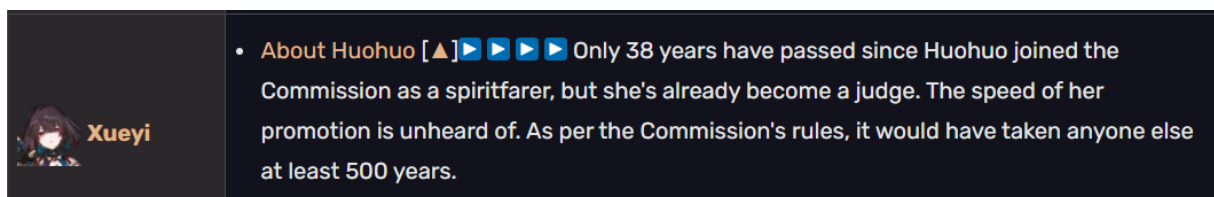




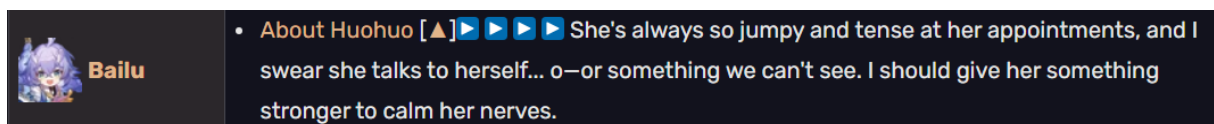
Afbeelding 21 Splash Art van Yukong

## Huohuo/藿藿

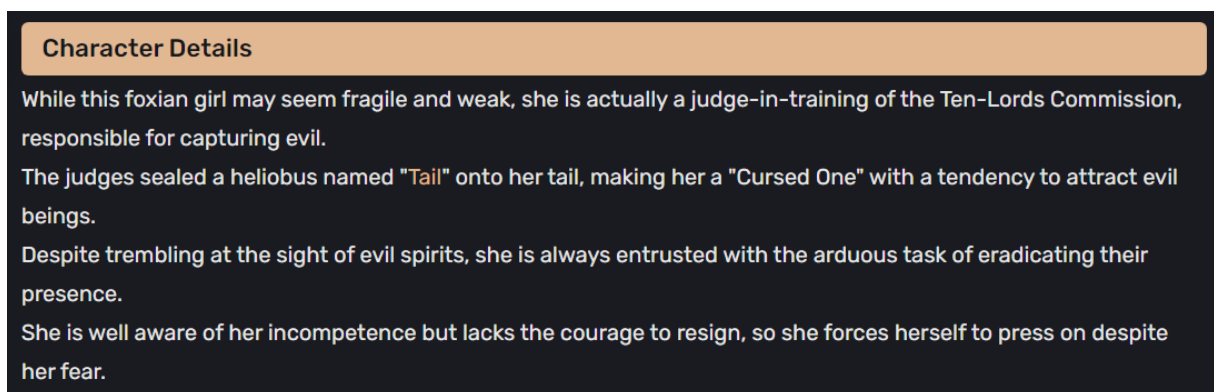
Huohuo past het minst binnen het *femme fatale* stereotype. Ze is een schichtig, nerveus meisje dat vaak als schattig en ingetogen wordt gezien. Haar persoonlijkheid zorgt er in sommige gevallen voor dat spelers van de game denken dat ze minderjarig is. Dit is echter niet het geval, en hoewel haar precieze leeftijd onbekend is, geeft het feit dat ze al achtendertig jaar ervaring heeft in haar carrière aan dat ze wel degelijk volwassen is (Afbeelding 22, 23 & 24). Huohuo's outfit laat relatief weinig huid zien, en doet meer denken aan een jong meisje. In haar splash art duikt ze angstig weg van een aantal geesten dat haar achterna zit (Afbeelding 25).



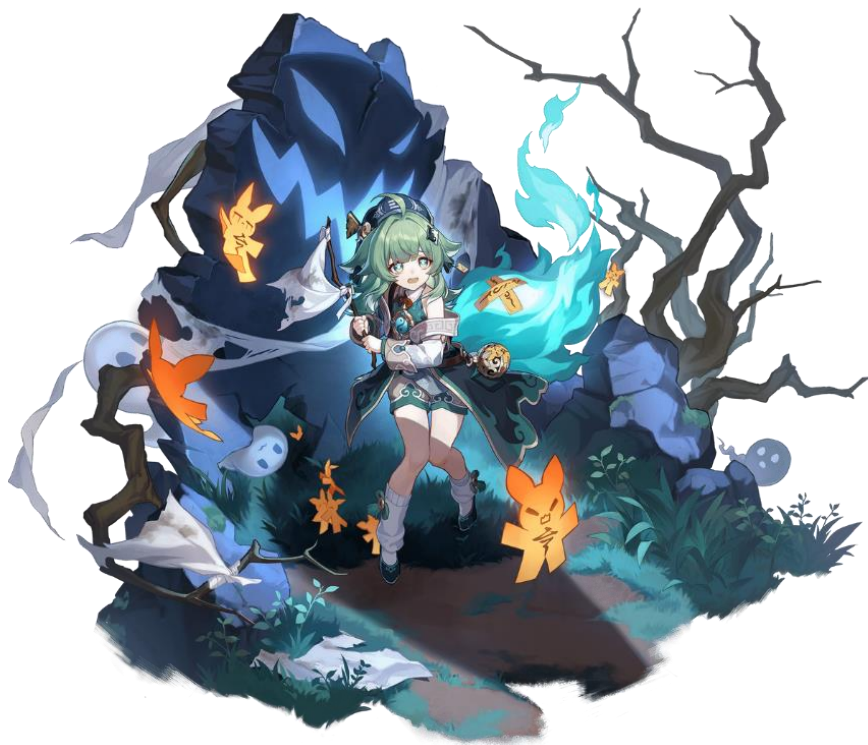
Afbeelding 22 Opmerking van Xueyi over Huohuo in het Engels



Afbeelding 23 Opmerking van Bailu over Huohuo in het Engels



Afbeelding 24 Engelse beschrijving van Huohuo uit Honkai: Star Rail



*Afbeelding 25 Splash art van Huohuo*

## Samenvatting en analyse

Met het theoretisch raamwerk van *ambivalent sexism* is het mogelijk om de videogamepersonages die geïnspireerd zijn door vossengeesten te analyseren. Hoewel de theorie gebruikt kan worden om videogamepersonages te categoriseren volgens de *vamp/hostile sexism* en *virgin/benevolent sexism* dimensies, staan veel van de personages in de besproken games op een spectrum. Niet alle personages zijn volledig een *vamp* of een *virgin*, maar kunnen op verschillende punten vallen op deze assen. Waar Ahri vrij ver op de as van de *femme fatale* staat, is dat minder het geval voor Yae Miko. Bij Ahri zijn haar persoonlijkheid, ontwerp, gedrag en krachten in het spel allemaal te herleiden zijn naar bijschrijvingen van vossengeesten. Voor Yae Miko is alleen haar persoonlijkheid, ontwerp en gedrag te verbinden met vossengeesten. Haar vaardigheden in de game zijn niet gebaseerd op de magische krachten van verleiding of hekserij. De personages uit H:SR zijn nog minder passend in het stereotype van de *femme fatale*. Bij deze personages is vrijwel alleen het uiterlijk gebaseerd op vossengeesten.

Zoals vossenvrouwen in de Chinese literatuur konden fungeren als een mogelijkheid voor mannen om seksuele fantasieën te consumeren over *yinfu* (losbandige vrouwen), zijn ook *vamps/femme fatale* vrouwen in videogames een manier voor de speler om vrouwen te bekijken. Wat de vossenvrouw echter uniek maakt als combinatie van beiden, is dat dit soort videogamepersonages een ingebouwd “excuus” hebben voor hun erotische uiterlijk en gedrag. Een speler die niet bekend is met de literaire geschiedenis van vossengeesten, zal niet direct weten waarom zulke personages vaak een vergelijkbaar geseksualiseerd uiterlijk en houding hebben. Maar deze seksistische stereotypes die geïmplementeerd worden in videogames, kunnen wel invloed hebben op opvattingen van spelers over vrouwen. Door inspiratie te halen uit de literaire geschiedenis van vossengeesten, kunnen videogamemakers rechtvaardiging nemen voor het ontwerpen van geseksualiseerde personages die een samenvoeging zijn van seksistische overtuigingen over vrouwen. Het geeft ook spelers van de game een verweer voor het leuk vinden van dit soort personages, want dat is immers de “oorsprong van inspiratie” voor het karakter.

# Conclusie

De literaire geschiedenis van vossen en vossengeesten in de Chinese literatuur gaat ver terug. Hoewel vossen in het begin vaak voorkwamen in teksten als pratende dieren of voortekens voor rampen, zijn er later meerdere opvattingen toegevoegd aan het gedrag van vossen die vervolgens stereotypisch werden voor vossen in literatuur. Het idee dat vossen zich kunnen transformeren in mensen om mensen te teisteren werd synoniem. Vossen zouden zich kunnen vermommen als mensen om de dochter van een familie te trouwen, mensen in de maling te nemen, of hun huis te spoken.

Maar de vossenvrouw is het bekendste type dat zich transformeert en haar magische verleiding gebruik om mannen te gebruiken voor hun essentie. Dit soort vossen waren een literaire personificatie van de *yinfu* een “losbandige vrouw”. Het seksistische gedachtegoed over een vrouw die zich niet conformeert aan het patriarchaat en zich niet onderwerpt aan de mannen in haar leven zou de vrouw *yin* “onkuis” maken. Maar dit beeld over vrouwen en het gedrag van vossenvrouwen in *zhiguai*-verhalen werd samengevoegd.

Het resultaat hiervan is dat verhalen over vossenvrouwen die mannen verleiden fungeerde als waarschuwing voor mannen niet met zo een vos of vrouw contact te hebben. Maar het verhaal werd tegelijkertijd ook geconsumeerd als erotisch materiaal. Het is een manier om seksueel expliciet materiaal te lezen en fantasieën uit te leven, zonder zelf in gevaar te komen of vreemd te gaan in het echte leven. In dit oordeel over vossenvrouwen zitten meerdere aspecten van seksisme die vallen binnen de theorie van *hostile sexism*. Vossenvrouwen gebruiken hun hekserij en seksualiteit om mannen te verleiden en in levensgevaar te brengen. Dit is een voorbeeld van de “vijandige houding” die vrouwen zogenaamd nemen tegenover mannen. Ook in verhalen waar de man weet dat de vrouw in werkelijkheid een vos is en hij vrijwillig seks heeft met haar, kan het excuus van magie en verleiding gebruikt worden om de schuld weg te nemen en te schuiven op een ander persoon.

Videogameontwerpers passen hun collectieve vooroordelen over vrouwen toe op de videogames die zij maken en presenteren hun spelers hiermee seksistische beelden van vrouwen. Zo zijn er vrouwelijke videogamepersonages die de dupe zijn van oppervlakkig seksistisch design. Lara Croft en Bayonetta zijn *femme fatale* vrouwen in videogames die een afstandelijke houding naar mannen hebben, of een

fliirterig spelletje met hen spelen voor hun eigen plezier. Ondanks hun desinteresse voor mannen worden zij nog wel in sexy kostuums geanimeerd, en staat hun lichaam vaak prominent tentoongesteld voor de spelers. Bayonetta die op een dansende manier haar vijanden bevecht met haar wapens en lichaam geeft een reden voor de makers om haar lichaamsvorm extra gedetailleerd af te beelden en animeren tijdens spannende scènes. De *femme fatale* is zowel een *object* voor seksuele voldoening voor de speler, als een *wapen* om gebruikt te worden in de game. Er kan echter wel een voordeel zijn aan vrouwelijke videogamepersonages die zo een afkeer hebben voor de mannen, dit creëert namelijk de ruimte om de relaties en verhoudingen met andere vrouwelijke personages meer ruimte te geven en deze verder uit te werken. Maar de combinatie van ontwerp, gedrag en dialogen die zulke *vamps* in videogames tonen blijven een uiting van seksistische overtuigingen.

In recente jaren zijn er meerdere vrouwelijke videogamepersonages gedebuteerd die gedeeltelijk of volledig hun inspiratie halen uit de vossenvrouwen van Chinese literatuur. Ahri uit *League of Legends* haalt alle aspecten van haar ontwerp van vossenvrouwen: ze heeft negen staarten, vossenoren en lange scherpe nagels. Ook heeft ze een vijandige houding naar mannen en gebruikt haar spirituele krachten om hen te verleiden zodat zij levensenergie kan stelen. Haar krachten zijn ook vaardigheden die de speler gebruikt om met haar personage te vechten tegen andere spelers. De verleidende vossenmagie stopt niet bij haar achtergrondinformatie, maar staat ook centraal als haar speelstijl in de game.

Yae Miko van *Genshin Impact* is in mindere mate dan Ahri ook een *femme fatale* vrouw in haar videogame. Afgezien van haar krachten in het spel is haar persoonlijkheid en uiterlijk afkomstig van vossenvrouwen en neemt ze een koude houding aan naar de mannen in haar game. De drie *Foxian* personages uit *Honkai: Star Rail* komen van een planeet die gebaseerd is op China en halen ook inspiratie van vossengeesten. Maar hebben aanzienlijk minder karakteristieken van het *femme fatale* stereotype. Het ontwerp en officiële afbeeldingen van Tingyun en Yukong beelden hen af in korte kleding die hun lichaamsvorm accentueert en zijn daarmee ook geseksualiseerd, zonder zich “onkuis” te gedragen.

De *yin* die gedemonstreerd wordt door de vossenvrouwen in videogames en de bijbehorende uitleg van literaire inspiratie van vossengeesten, geven de spelers en ontwerpers van het spel de mogelijkheid tot plausibele ontkenning voor het seksisme in de game. Een speler kan het personage seksualiseren als object, en wijzen naar

de inspiratie als excuus voor het seksistische ontwerp. De gameontwerpers kunnen hetzelfde doen door de literatuur te citeren als inspiratie. Wat resteert is een nieuwe laag van *hostile sexism* in het ontwerp van vrouwelijke videogamepersonages die erotische lichamen, kleding en persoonlijkheden combineren met literaire beschrijvingen van “losbandige vossen” om een nieuwe soort *femme fatale* te maken.

# Bibliografie

## Primaire bronnen

Baiyi Jushi 百一居士. Hutianlu: San Juan 壺天錄: 三卷 (Optekeningen van de pot van de hemel: Hoofdstuk drie). Ctext.com.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=875071#p34>

Gan Bao 干寶 (315-336). *Soushenji: Di Shiba Juan* 搜神記: 第十八卷 (*Op zoek naar het bovennatuurlijke: Hoofdstuk achttien*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=232809>

Ge Hong 葛洪 (283-363). *Baopuzi Neipian Juanzhisan Duisu* 抱朴子內篇卷之三對俗 (*Verzameling van teksten over alchemie, onsterfelijkheid en religie, Innerlijke Hoofdstukken. Hoofdstuk drie Over gewoontes*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=889472#%E5%B0%8D%E4%BF%97>

Guo Pu 郭璞 (276–324). *Shanhaijing Juanjiu* 山海經卷九 (*De Klassiek van Bergen en Zeeën Hoofdstuk negen*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=411212>

Guo Pu 郭璞 (276–324). *Shanhaijing Juanshisi* 山海經卷十四 (*De Klassiek van Bergen en Zeeën Hoofdstuk veertien*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=175807>

Guo Pu 郭璞. *Shanhaijing Juanyi* 山海經卷一 (*De Klassiek van Bergen en Zeeën Hoofdstuk een*). Chinese Text Project. <https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=220688>

Guo Pu 郭璞 (276–324). *Xuanzhongji* 玄中記 (*Verhalen vanuit het mysterieuze*).

Chinese Text Project. <https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=730085>

Ji Yun 紀昀 (1724–1805). *Yuewei Caotang Bijl: Juanshi Ru Shi Wo Wen Si* 閱微草堂筆記: 卷十 如是我聞四 (*Aantekeningen van het rieten dak van nauwe observaties*:



*Hoofdstuk tien zoals ik hoorde*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=374766>

Wang Jian 王棫. *Qiudeng Conghua* 秋燈叢話 (*Herfstlantaarnverzameling*). Chinese Text Project. <https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=798384>

Yang Xuanzhi 楊銜之 (Circa 555). *Luoyang Qielanji: Juan Si* 洛陽伽藍記: 卷四 (*Geschriften van een klooster in Luoyang: Hoofdstuk vier*). Chinese Text Project. <https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=374601>

Zhang Chao 張潮 (1650-1707). *Yuchuxinzhì: Yi Xu* 虞初新志: 一序 (*Yu's nieuwe ambities: Deel een*). Chinese Text Project.

<https://ctext.org/wiki.pl?if=en&chapter=155987#p8>

## Secundaire bronnen

Aspyr, *LaraCroftInfobox.png*. Render. Wikipedia. 2024.

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:LaraCroftInfobox.png>

Blom, J. (2023). The Genshin Impact Media Mix: Free-to-Play Monetization from East Asia. *Mechademia*, 16(1), 144-166.

Blue, Rosario. "League of Legends: A Beginner's Guide." TechRadar, 18 juli, 2020. Geraadpleegd 11 mei 2024. <https://www.techradar.com/how-to/league-of-legends-a-beginners-guide>

Epstein, M. (2017). Turning the Authorial Table: Women Writing Wanton Women, Shame, and Jealousy in Two Qing Tanci. In *Wanton Women in Late-Imperial Chinese Literature* (Vol. 8, pp. 157–183).

[https://doi.org/10.1163/9789004340626\\_008](https://doi.org/10.1163/9789004340626_008)

Glick, P., & Fiske, S. T. (2001). An Ambivalent Alliance: Hostile and Benevolent Sexism as Complementary Justifications for Gender Inequality. *The American Psychologist*, 56(2), 109–118. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.2.109>

Glick, P., Fiske, S. T., Mladinic, A., Saiz, J. L., Abrams, D., Masser, B., Adetoun, B., Osagie, J. E., Akande, A., Alao, A., Brunner, A., Willemsen, T. M., Chipeta, K., Dardenne, B., Dijksterhuis, A., Wigboldus, D., Eckes, T., Six-Materna, I., Expósito, F., ... López López, W. (2000). Beyond Prejudice as Simple Antipathy: Hostile and Benevolent Sexism Across Cultures. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 763–775. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.763>

HoYoverse. *Character Yae Miko Full Wish*. Render. Genshin Impact Wiki. 2024. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yae\\_Miko](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yae_Miko)

Huntington, Rania. *Alien Kind : Foxes and Late Imperial Chinese Narrative*. Boston: Harvard University Asia Center, 2003.

Kang, Xiaofei. *The Cult of the Fox Power, Gender, and Popular Religion in Late Imperial and Modern China*. New York: Columbia University Press, 2006.

League of Legends Fandom. “Ahri (Character) Appearance”. League of Legends Wiki. 2024. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ahri#Appearance>

League of Legends Fandom. “Ahri (Character) Abilities”. League of Legends Wiki. 2024. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ahri#Abilities>

MiHoYo Network Technology, *Shanghai Mihoyou Wangluokeji Gufenyouxiangongsi*, 上海米哈游网络科技股份有限公司. *Genshin Impact* 原神. HoYoverse. Windows. 2020.

Nintendo/SEGA/PlatinumGames Inc. *Bayonetta Bayo2 render.png*. Render. Wikipedia. 2024. [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bayonetta\\_Bayo2\\_render.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bayonetta_Bayo2_render.png)

Riot Games. *Ahri Casual 2 Render*. Render. League of Legends Wiki. 2024. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ahri?file=Ahri+Casual+2+Render.png>

Stevens, Keith. "Fox Spirits (Huli) / 狐貍." *Journal of the Hong Kong Branch of the Royal Asiatic Society* 53 (2013): 153–165.

Ter Haar, B. J. (2005). *Telling Stories : Witchcraft and Scapegoating in Chinese History*. BRILL.

Tompkins, J. E., Lynch, T., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64(2), 236–254. <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>

Vandewalle, A. (2024). Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition*, 31(1), 90–112. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>