

## Weibliche Adelsherrschaft und Regentinnenschaft in der *Dragon Age*-Reihe

*Abstract: Nobility and Female Rule in the Dragon Age Series.* BioWare's *Dragon Age* series has often been cited as an example for medieval fantasy games being inclusive of women despite their medieval worlds. This article, in contrast, argues that the kingdom of Ferelden constructed by the game is based on the idea of the Middle Ages as an era where any form of female rule is deemed impossible or at least a sign of a deep crisis. This becomes clear through both the remarks made by the developers and authors about the ideas behind the construction of these medieval worlds and the analysis of Queen Anora's female rule (or the lack thereof). Furthermore, the article compares the construction of nobility, restricted female rule, and queerness in Ferelden as a fictional medieval-inspired kingdom and the Empire of Orlais inspired by the early modern world.

*Key Words:* game studies, gender, medievalism, queenship, nobility

Fantastik und Authentizität: „Just because you put in dragons doesn't mean you can put in anything you want.“<sup>1</sup>

Imaginationen des Mittelalters sind in digitalen Spielen geradezu omnipräsent, wobei ‚das Mittelalter‘ als direkt referenzierte historische Epoche nur einen geringen Teil ausmacht. In Bezug auf digitale Spiele eignet sich der besonders im englischsprachigen Raum verbreitete Begriff der *Medievalisms* bzw. des Mediävalismus zur Beschrei-

---

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-2>



Accepted for publication after external peer review (double blind)

Aurelia Brandenburg, Universität Würzburg, Lehrstuhl für Fränkische Landesgeschichte, Am Hubland, 97074 Würzburg, Deutschland; aurelia.brandenburg@uni-wuerzburg.de

1 George R. R. Martin explains why there's violence against women on 'Game of Thrones', in: Entertainment Weekly, 3.6.2015, <https://ew.com/article/2015/06/03/george-rr-martin-thrones-violence-women/> (6.9.2022).

bung der zum Teil vielschichtigen, auch fantastischen Imaginationen des Mittelalters.<sup>2</sup> Aufgrund von fließenden Übergängen zwischen abstrakten Mittelalterentwürfen und solchen, die konkrete Bezüge zu historischen Personen, Ereignissen oder Prozessen herstellen, ist es wenig sinnvoll, sich um eine scharfe Unterscheidung zwischen Mediävalismen und Neomediävalismen zu bemühen, allerdings kann das Konzept von (Neo-)Mediävalismen als solches in Bezug auf digitale Spiele doch als Spektrum verstanden werden. Dieses Spektrum umfasst wiederkehrende Muster von Mittelalterentwürfen oder zum Teil nur einzelne Elemente davon, die es wiederum den Rezipierenden ermöglichen, Erzählmuster, Spielmechaniken oder visuelle Elemente als genuin mittelalterlich zu lesen. Das wiederum wirft die Frage auf, welche Bedeutung welche Mediävalismen für die Konstruktion von historisch inspirierten Spielwelten haben und wie sie sich zur Authentizitätskonstruktion dieser Spiele verhalten. Aufgrund ihrer Flexibilität sind (Neo-)Mediävalismen nämlich gut an verwandte Konzepte wie das der historischen Authentizität und das der Mythen in digitalen Spielen anschlussfähig.<sup>3</sup> Wenn historische Authentizität ein ‚Gefühl‘ von Vergangenheit bietet, dann können gängige Mediävalismen als ‚Muster‘ für die Konstruktion dieser Authentizität angesehen werden. Zudem wohnt der Idee von Mediävalismen inne, dass sie potenziell in unendlich vielen Formen auftreten können und sowohl von Vorstellungen von Authentizität beeinflusst werden als auch diese bestätigen.<sup>4</sup> Das bedeutet, dass Authentizität und Mediävalismen in einer Wechselwirkung zueinander stehen, an der sowohl Rezipient\*innen als auch Entwickler\*innen und das Marketing teilnehmen und auf die diese ebenso Einfluss nehmen.

Als Beispiel für das Einwirken von Rezipient\*innen, in diesem Fall mit eindeutig misogynen Motiven, kann die reaktionäre GamerGate-Kampagne genannt werden, deren Unterstützer\*innen etwa im Zeitraum von 2014 bis 2016 vielfach Journalist\*innen und Entwickler\*innen belästigten und das vereinzelt bis heute fortführen. Anhänger\*innen der Kampagne taten in den Kommentarspalten großer Zeitschriften wie etwa *Polygon* und in den sozialen Medien ihren Unmut über

---

2 Zur Debatte über die Differenzierung von *(Neo-)Medievalisms* vgl. David W. Marshall, Neomedievalism, Identification, and the Haze of Medievalisms, in: *Studies in Medievalism* 20 (2011), 1–16.

3 Zum Begriff der Mythen in digitalen Spielen vgl. Eugen Pfister, Why History in Digital Games Matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, 47–72, 49–53.

4 Vgl. David Matthews, *Medievalism. A Critical History*, Cambridge 2017, 35–41; Rudolf Inderst, Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus. Die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* als Fallbeispiel, in: *Language at Play*, 13.8.2020, <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/> (6.9.2022).

Diversität in digitalen Spielen kund.<sup>5</sup> Ihre Reaktionen, die bis hin zu Drohungen gegen Entwickler\*innen oder Community-Manager\*innen reichen konnten, waren nicht auf digitale Spiele mit historischer Inspiration (oder auf Gender im Speziellen) beschränkt, allerdings erscheint Geschichte argumentativ häufig als höhere Autorität und als eine objektive Instanz.<sup>6</sup> Das ist auch insofern relevant, als viele Entwickler\*innen-Studios sich mit den von ihnen entworfenen mittelalterlich inspirierten Kulissen darauf verlassen, dass bestimmte Elemente von Spieler\*innen als ‚mittelalterlich‘ gelesen werden können. Nach dieser Logik können Drachen von Rezipient\*innen genauso als Hinweise auf eine ‚mittelalterliche‘ Kulisse identifiziert werden wie ein Ritter in Rüstung, Heiltränke, eine Universalkirche oder die Hexenverfolgung.<sup>7</sup> Dabei verschwimmen die Epochengrenzen ebenso wie Charakteristika des Fantastischen und des Nicht-Fantastischen. Realhistorische Referenzen können die „Kulissenauthentizität“ eines Spiels aufrechterhalten,<sup>8</sup> durch die ein wenigstens oberflächlicher Korrektheitsanspruch in Bezug auf die Spielumgebung oder visuelle Elemente wie Kleidungsstücke und Rüstungen von Spieler\*innen-Avataren vermittelt wird. Im Ergebnis äußert sich darin eine Balance zwischen überprüfbaren Referenzen, selbst wenn die Überprüfbarkeit nicht tief greifen muss, und fantastischen Elementen wie Drachen, die aus den Sehgewohnheiten des Publikums heraus dem Mittelalter zugeordnet werden können. Mit anderen Worten: Obwohl die Welt von *The Witcher 3*, einem Spiel, das auf einer Romanreihe des polnischen Schriftstellers Andrzej Sapkowski beruht, ganz klar fantastische Elemente mit einem fiktiven, osteuropäisch inspirierten Mittelalter verbindet,<sup>9</sup> hindert dies Spieler\*innen nicht daran, ausgiebige Diskussionen zur Frage zu führen, ob und was an Handlung und Weltenbau des Spiels als realistisch oder gar historisch korrekt angesehen werden kann. Das liegt zum einen daran, dass Spieler\*innen meist die Begriffe Authentizität, Korrektheit und Realismus synonym verwenden,<sup>10</sup> zum anderen aber auch daran, dass Spiele, insbesondere Rollenspiele, sowohl auf der Handlungsebene als auch

---

5 Zu GamerGate im Allgemeinen vgl. Torill Elvira Mortensen, Anger, Fear, and Games. The Long Event of #GamerGate, in: *Games and Culture* 13/8 (2018), 787–806; GamerGate, eine Retrospektive, in: Keinen Pixel den Faschisten, 16.11.2020, <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/> (6.9.2022).

6 Vgl. dazu als Fallstudie dieses Phänomens aus der GamerGate-Zeit Aurelia Brandenburg, „If it’s a fantasy world, why bother trying to make it realistic?“. Constructing and Debating the Middle Ages of *The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Lorber/Zimmermann, *History in Games*, 2020, 201–220.

7 Zu Kulissenauthentizität und ihrer Konstruktion durch Hinweise auf ‚Mittelalter‘ im Allgemeinen vgl. Carl Heinze, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld 2012, 174–183.

8 Ebd., 182.

9 *The Witcher 3: Wild Hunt*, Bandai Namco Games, Xbox One, PlayStation 4, PC, 2015.

10 Vgl. dazu beispielhaft die Kommentare zu Arthur Gies, *The Witcher 3: Wild Hunt Review. Off the Path*, in: Polygon, 13.5.2015, <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> (6.9.2022). Für eine ausführliche Analyse der Kommentare und

auf der Ebene der Spielmechanik häufig zwischen den Genres Fantastik und Historienzählung wechseln. Spiele wie *Kingdom Come: Deliverance*,<sup>11</sup> das besonders deutlich mit dem Versprechen eines realistischen Mittelalters<sup>12</sup> bis hin zur Bezeichnung als „interactive museum“ durch die historische Beraterin des Studios geworben hat,<sup>13</sup> bedienen ganz selbstverständlich Erzählmuster und Spielmechaniken, die ihre Wurzeln in der Fantastik haben,<sup>14</sup> ohne dadurch ihre eigene Authentizität zu verlieren. Dieses Phänomen ist nicht ungewöhnlich. Es ist viel mehr eines von vielen Beispielen dafür, dass Rezipient\*innen häufig das Mittelalter weniger als belegbare Epoche begreifen, sondern stattdessen „*feeling what the Middle Ages were like*“ in Verbindung mit Spielmechaniken, Genrekonventionen und Sehgewohnheiten priorisieren.<sup>15</sup>

Entsprechend der Individualität von Gefühlen und in Erweiterung vager Vorstellungen dessen, wie ‚das Mittelalter‘ gewesen sein könnte, ist historische Authentizität nur schwer nachvollzieh- oder messbar. Methodisch bergen Analysen von Authentizität immer die Gefahr, dass Annahmen darüber, was als authentisch wahrgenommen werden dürfte, in der Realität nicht der Authentizitätswahrnehmung aller oder auch nur einer Mehrheit an Spieler\*innen entsprechen müssen. Diese Gefahr besteht allerdings bereits in der Konstruktion von Authentizität auf Entwickler\*innen-Seite. Eines der gängigen Beispiele für dieses Phänomen ist die Debatte um die Horo-Umhänge in *Shogun II*,<sup>16</sup> die zwar an sich historisch verbürgt sind, allerdings von Spieler\*innen als unauthentisch und störend wahrgenommen

---

Diskussionen in Bezug auf die darin vertretenen Mittelalterimaginationen und Gender vgl. Brandenburg, *Fantasy World*, 2020.

- 11 Zu *Kingdom Come: Deliverance*, Deep Silver, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, 2018 und der Debatte vgl. Nicolas Huss, *Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance*, in: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 30.6.2018, <https://www.paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance> (6.9.2022).
- 12 Vgl. Inderst, *Digitale Spiele*, 2020, 9f.
- 13 Andrew Webster, *Kingdom Come: Deliverance is an RPG That Trades Fantasy for Historical Accuracy*, in: *The Verge*, 2.2.2018, <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc> (6.9.2022).
- 14 Bei *Kingdom Come: Deliverance* lassen sich z.B. Zaubertrank-Mechaniken wie Alchemie oder die Heldenerzählung um den Protagonisten Heinrich nennen, der sich als geheim gehaltener unehelicher Sohn eines Adligen entpuppt.
- 15 Helen Young, *Race and Popular Fantasy Literature. Habits of Whiteness*, New York 2018, 75; ähnlich auch bei Felix Zimmermann, *Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity*, in: Marc Bonner (Hg.), *Game – World – Architectonics. Interdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg 2021, 19–34, 22–24; ders., *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangensatmosphären im „Explorative Game“*, Glückstadt 2019.
- 16 *Total War: Shogun 2*, Sega, PC, 2011. Zur *Shogun*-Debatte vgl. auch Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel, in: *gespielt*, 12.6.2017, <https://gespielt.hypotheses.org/1334> (6.9.2022).

wurden. Diese Spannung aus Authentizitätskonstruktion und individueller wie kollektiver Wahrnehmung von Authentizität verdeutlichen häufig jene Elemente, die aus Entwickler\*innen-Perspektive besonderer Erklärung bedürfen.

Das betrifft zum einen Spiele, die eine Welt anhand einer historischen Inspiration konstruieren, aber keinen direkten Bezug auf historische Ereignisse oder Personen nehmen, zum anderen Spiele, die fantastische Elemente in den Weltenbau oder die Handlung einflechten. Die Unmöglichkeit der historischen Korrektheit einer fiktiven, eventuell sogar fantastischen Welt erfordert zum Aufrechterhalten ihrer Atmosphäre für Spieler\*innen ein Auseinandersetzen damit, was auf dem Spektrum von historisch authentisch bis unauthentisch wo verortet wird. Wenn also in digitalen Spielen als historisch lesbare Elemente für die Konstruktion einer Vergangenheitsatmosphäre nötig sind,<sup>17</sup> dann wirft das aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive die Frage auf, wie diese Elemente transportiert, kommuniziert und diskutiert werden.

In einer inzwischen viel zitierten Rechtfertigung gegenüber *Entertainment Weekly* aus dem Jahr 2015 äußerte sich der Autor George R. R. Martin zur Kritik an der teilweise exzessiven Gewalt gegen Frauen in seinen Büchern, aber auch in deren Serienadaption, *Game of Thrones*, und begründete diese Gewalt unter anderem damit, dass seine Bücher auf Geschichte basieren würden. Er argumentierte etwa, dass seine Romane eine vom Mittelalter inspirierte patriarchalische Gesellschaft abbilden würden.<sup>18</sup> Bemerkenswert an dieser Rechtfertigung ist, dass er im selben Atemzug festhielt, das Mittelalter war „very classist, dividing people into three classes. And they had strong ideas about the roles of women. [...] I wanted my books to be strongly grounded in history and to show what medieval society was like“.<sup>19</sup> Interessanterweise offenbart Martin damit neben eng definierten Geschlechterrollen und einem eingeschränkten Handlungsspielraum für Frauen die Ständegesellschaft als weiteres Merkmal und als Begrenzung von Freiheit. Er verknüpft somit allgemeine gesellschaftliche Zwänge, wenn auch unter einer bewussten oder unbewussten Vereinfachung des Konzepts von Ständen, direkt mit dem Frauenbild seines eigenen Werks, um sich so gegenüber seinen Kritiker\*innen zu rechtfertigen.

Die Verknüpfung von Frauen und fehlender Macht<sup>20</sup> im Kontext von Lebensweisen und Ständegesellschaft als genuin mittelalterliches Phänomen ist im Zusammen-

---

17 Vgl. Zimmermann, *Erlebnissräume*, 2019, 109–112.

18 Martin, 'Game of Thrones', 2015.

19 Ebd.

20 Im Folgenden wird nicht genau zwischen den Nuancen von Macht und Herrschaft unterschieden, auch wenn diese Begriffe in der mediävistischen Geschlechtergeschichte stark ausdifferenziert sind. Die Kategorien tauchen in den besprochenen Spielen meist nur holzschnittartig auf und werden vor allem auf politische Aktivität und Regentschaft angewandt. Konkret zu Macht im Mittelalter,

hang mit düsteren Mittelalterimaginationen weit verbreitet.<sup>21</sup> Spiele und Romane von George R. R. Martin verbindet eine formelhafte Nutzung von Schmutz, Gewalt und Tod als Teil von Mittelalter-Assoziationen. Schon zum Zeitpunkt der Veröffentlichung provozierte etwa *The Witcher 3* Diskussionen über die (Un-)Möglichkeit eines Mittelalterentwurfs, der Frauen nicht sexualisiert und nicht durch die Zwänge ihrer Zeit und ihres Standes unterdrückt darstellt. Selbst *Crusader Kings III*,<sup>22</sup> das seinen Spieler\*innen Mechaniken zur Gründung eigener Religionen bietet, die wiederum gleichberechtigte oder matriarchalisch geprägte Gesellschaften ermöglichen, greift diese Konzepte auf. So erfahren die Träger\*innen von Adelstiteln in den Standardeinstellungen des Spiels einen geschlechtsbasierten Malus in den Beliebtheitswerten, die jeder Spielfigur zugewiesen werden und deren Verhältnis zu den anderen Figuren bestimmen.

Zurückkommend auf die eingangs erläuterte Diskussion um Geschichte als Autorität oder objektive Instanz kann die Rechtfertigung George R. R. Martins, im Zuge derer er argumentiert, dass das Frauenbild seiner Bücher zwingend aus einem engen Bezug auf eine mittelalterliche Vorlage resultieren müsse, als ein Beispiel für die Verflechtung von Authentizität und Mediävalismus dienen. Martin argumentiert mit Geschichte, um so sein eigenes Authentizitätsempfinden und die Authentizitätskonstruktion seines Werks zu verteidigen, während das dahinterstehende Mittelalterkonzept durchaus kontrovers diskutiert wird.<sup>23</sup> Martins Äußerungen eignen sich gut, um die von mir skizzierte Spannung zwischen historischer Authentizität, Mittelalterentwurf und Gender im Kontext seines Werks zu beschreiben. Der seinem Mittelalterbild zu Grunde liegende Mediävalismus von einer allgegenwärtigen Machtlosigkeit von Frauen lässt sich aber auch in digitalen Spielen wie *The Witcher 3* oder in der *Dragon Age*-Reihe wiederfinden. Martin sieht unter seinen eigenen Figuren Frauen wie die Königin Cersei als Ausnahmen, die häufig nur in Verbindung mit einer entsprechenden Leidensgeschichte, mit Brutalität und Macht hunger, für den sie bestraft werden, in eine Machtposition kommen können,<sup>24</sup> was wiederum für Martin und seine Leser\*innen zu einem Merkmal des Mittelalters wird. Mit anderen Worten: Im Rahmen von Martins Authentizitätskonstruktion

---

gerade unter dem Aspekt von Gender, vgl. Christine Reinle, Was bedeutet Macht im Mittelalter?, in: Claudia Zey (Hg.), *Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter* (11.–14. Jahrhundert), Ostfildern 2015, 35–72.

21 Vgl. Paul B. Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination. Memory, Film and Medievalism*, London 2019, 156–171, 161–165; Matthews, *Medievalism*, 2017, 13–15.

22 *Crusader Kings III*, Paradox Interactive, Xbox Series, Playstation 5, PC, 2020.

23 Zur kritischen Betrachtung der Frauenbilder in George R. R. Martins Werk vgl. Zita Eva Rohr/Lisa Benz (Hg.), *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*, Queenship and Power, Cham 2020.

24 Vgl. Sylwia Borowska-Szerszun, *Westerosi Queens. Medievalist Portrayal of Female Power and Authority in A Song of Ice and Fire*, in: Rohr/Benz, *Queenship*, 2020, 53–75, 68–70.

gehört eine aktive, erfolgreiche und ohne Ehemann herrschende Regentin, die keine sexualisierte Gewalt erfährt, in den Bereich des schwer bis unmöglich Vorstellbaren.

Ich möchte im Folgenden argumentieren, dass sich in der weit bekannten Spielereihe *Dragon Age*<sup>25</sup> ähnliche Mediävalem von der Unvorstellbarkeit weiblicher Regentschaft in einer mittelalterlich inspirierten Umgebung wiederfinden.<sup>26</sup> Sie sind zudem eng mit Imaginationen von ‚mittelalterlichem‘ Adel im Königreich Ferelden im Gegensatz zum in dieser Produktion zeitgleich konzipierten Nachbarland Orlais verknüpft.

Der erste Teil der Reihe, *Dragon Age: Origins* (2009), spielt im Königreich Ferelden; dort wird sowohl ein lokal-politischer Konflikt als auch ein Weltuntergangskonflikt ausgetragen.<sup>27</sup> Als Spieler\*innen-Avatar dient ein\*e sogenannte Graue\*r Wächter\*in, bei dem\*der die Spieler\*innen Geschlecht, Aussehen und auch Vorgeschichte, das heißt Bevölkerungsgruppenzugehörigkeit, kulturellen Hintergrund und Klasse, weitgehend frei wählen können. Abhängig von dieser Wahl verlaufen der Prolog zur Handlung sowie die Reaktionen der nicht spielbaren Figuren (*non-player characters*, NPCs) unterschiedlich. Alle Vorgeschichten haben gemein, dass der\*die Protagonist\*in dazu gezwungen war, den Grauen Wächter\*innen<sup>28</sup> beizutreten und nun als Teil des Ordens die ‚Dunkle Brut‘ zu bekämpfen. Diese Dämonen werden schon zu Beginn als etwas uraltes Böses und damit als ernstzunehmende Gefahr eingeführt und bedrohen Ferelden und damit auch Thedas, die *Fantasy*-Welt, in der sämtliche Teile der Reihe spielen. Um dieser Bedrohung zu begegnen, begleitet der\*die Protagonist\*in den Grauen Wächter Duncan nach Ostagar, wo eine

---

25 *Dragon Age: Origins*, Electronic Arts, Playstation 3, Xbox 360, PC, 2009; *Dragon Age 2*, Electronic Arts, Playstation 3, Xbox 360, PC, 2011; *Dragon Age: Inquisition*, Electronic Arts, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC, 2014.

26 Hierbei ist interessant, dass Martins Bücher eine direkte Inspiration für *Dragon Age: Origins* waren. Ob aus dieser Inspiration Parallelen bei der Konstruktion von Weiblichkeit in *Dragon Age: Origins* resultieren, muss offenbleiben. Vgl. Cian Maher, *The Oral History Of Dragon Age: Origins*, in: *The Gamer*, 20.8.2021, <https://www.thegamer.com/dragon-age-origins-oral-history/> (9.6.2022); *Dragon Age* (PC, PS3, XBOX 360): Sean Molloy, *Exclusive first look at Bioware's new PC RPG*, in: *1UP.com*, 12.7.2006, <https://web.archive.org/web/20160611203242/http://www.1up.com/previews/dragon-age?pager.offset=1> (6.9.2022).

27 Sprachliche Bezüge, wie die an späterer Stelle in diesem Beitrag diskutierten Adelstitel, aber auch Namen und Architektur, weisen primär Einflüsse aus dem Raum des heutigen Großbritannien auf. David Gaider, ein Lead-Autor der Reihe, gab in Interviews an, dass die direkte Vorlage das mittelalterliche England sei: „[Ferelden] was our stand-in for England, which I think for many people is the most recognizable, the most comfortable, part of medieval fantasy“. Cecilia Trenter, *Interview with Mike Laidlaw and David Gaider at BioWare*, in: *GameEnvironment* 5 (2016), 264–284, 267.

28 Der Orden der „Grauen Wächter“ und der Templerorden werden im Folgenden bewusst immer in der männlichen Form genannt, da diese Form auch jene ist, mit der die Wächter als Orden in der deutschen Lokalisation von *Dragon Age: Origins* benannt werden, während im englischen Original die geschlechtsneutrale Version „Grey Wardens“ bzw. „Templars“ verwendet wird. Zum Begriff Lokalisation siehe unten im folgenden Abschnitt dieses Beitrags.



Armee Cailans, des Königs von Ferelden, bereitsteht, um die ‚Dunkle Brut‘ zurückzudrängen. In einer entscheidenden Schlacht wird Cailan von seinem Schwiegervater, dem altgedienten General Loghain, verraten und seine Armee vernichtend geschlagen. Dabei werden auch die Grauen Wächter\*innen von Ferelden nahezu vollständig vernichtet. Durch Glück überlebt der Spieler\*innen-Avatar gemeinsam mit dem Grauen Wächter Alistair, und beide widmen sich im weiteren Verlauf der Handlung dem Versuch, Verbündete um sich zu scharen und einen erneuten Schlag gegen die ‚Dunkle Brut‘ zu organisieren, um den Weltuntergang verhindern zu können. Damit wird ein großer Teil der Konflikte jenseits des Weltuntergangsszenarios von persönlichen Beziehungen zwischen den auftretenden Adelligen getrieben. Antagonist ist Loghain, der seinen Verrat vertuscht. Er wendet sich gegen Alistair und den Spieler\*innen-Avatar als Zeug\*innen seines Verrats und versucht, mit seinem eigenen Prestige und dem seiner Tochter Anora, der Witwe Cailans, die Adelligen Fereldens für sich zu mobilisieren.

Vor dem Hintergrund dieser Spielerzählung soll nun Regentinnenschaft als Krisenphänomen analysiert werden. Weiters soll gezeigt werden, dass sich die Unvorstellbarkeit weiblicher Regentschaft nicht nur im ersten Teil der Spielereihe, sondern auch noch in den beiden Nachfolge-Titeln findet – dies, obwohl sich die Produzent\*innen um eine verhältnismäßig vielfältige Darstellung von Frauenfiguren bemühten und damit sogar angeblich männliche Zielgruppen vor den Kopf stießen.<sup>29</sup>

## Mittelalterimaginationen in *Dragon Age: Origins* und Regentinnenschaft als Krisenphänomen

Die *Dragon Age*-Reihe vereint seit ihrem ersten Teil, *Dragon Age: Origins*, ein breites Spektrum an historischen und kulturellen Inspirationen zur Konstruktion der *Fantasy*-Welt Thedas.<sup>30</sup> In einem Post im inzwischen offline genommenen *BioWare*-Forum erklärte David Gaider, einer der führenden Autor\*innen des *Dragon Age*-Universums, schon im Januar 2010, dass die sogenannten „Gesindeviertel“, im Original *Alienage* genannt, ursprünglich von jüdischen Ghettos im Mittelalter inspiriert seien. Er antwortete dazu auf einen Post, in dem nach genau dieser Analogie gefragt wurde: „The medieval Jewish ghettos were the original inspiration behind the alienages, yes. It grew to encompass other things, of course, but all of Thedas started as a

29 Vgl. Peter Kelly, *Approaching the Digital Courting Process in Dragon Age 2*, in: Jessica Enevold/ Esther MacCallum-Stewart (Hg.), *Game Love. Essays on Play and Affection*, Jefferson, NC 2015, 46–62, 46f.

30 Vgl. Trenter, *Interview with Mike Laidlaw and David Gaider*, 2016.



fictionalized version of European history, so that is indeed where it began.<sup>31</sup> Gaider twitterte später zwar, dass er diese und ähnliche „quick analogies“ bereue,<sup>32</sup> trotzdem stellte der Forenpost im Jahr 2010 und damit schon sehr früh in der Geschichte der Reihe einen direkten historischen Bezug zum europäischen Mittelalter als zentrale Inspiration für das *Dragon Age*-Universum her.

Diese Mittelalterimagination stützt sich primär auf sehr gängige Motive, die – wie eingangs erwähnt – in der Fantastik, aber auch in digitalen Spielen verbreitet sind. Dabei lassen sich diese Motive einer von drei Kategorien zuordnen: erstens das Mittelalter als Zeit des Lehenswesens und einer Art Klassengesellschaft, wie George R. R. Martin die Stände in seiner zuvor zitierten Rechtfertigung sieht, zweitens das Mittelalter als Zeit von Frömmigkeit und einer starken Universalkirche und drittens fantastische Elemente wie etwa Drachen oder Monster, die visuell und narrativ direkt an Genretraditionen wie jene der Orks aus Tolkiens *Der Herr der Ringe* anknüpfen und deshalb von Rezipient\*innen als mittelalterlich-fantastisch gelesen werden können. Aus herrschaftlicher Perspektive ist von diesen Kategorien insbesondere die erste von Interesse. Zwar bildet *Dragon Age: Origins* an vielen Stellen kirchliche Strukturen ab, allerdings stehen selbst die Templer, die als religiöser Ritterorden in *Dragon Age 2* und *Dragon Age: Inquisition* eine zentrale Rolle spielen, im Rahmen des ersten Teils noch stark im Hintergrund.<sup>33</sup> Die politischen Eliten, die *Dragon Age: Origins* dagegen abbildet, sind zum allergrößten Teil Adelige, die nicht nur realpolitischen Einfluss besitzen, sondern auch ein entsprechendes Standesbewusstsein an den Tag legen. Während der mittelalterliche Adel keine homogene Gruppe darstellte und die Kriterien für einen adeligen Status alles andere als statisch waren,<sup>34</sup> werden Imaginationen von Adel in digitalen Spielen meist von popkulturell gängigen Mediävalismen getragen. An diese knüpft *Dragon Age: Origins* an. Dabei scheint der Adel ein Merkmal zu sein, das insbesondere in als genuin mittelalterlich

---

31 Elven alienage = Jewish ghetto?, The BioWare Forum, 18.1.2010, <https://web.archive.org/web/20160815015646/https://forum.bioware.com/topic/47633-elven-alienage-jewish-ghetto/> (6.9.2022). In den frühen Jahren der Reihe scheinen sich Autor\*innen wie David Gaider gerade in dem gelöschten Forum des Studios immer wieder ähnlich geäußert zu haben, allerdings sind derartige Aussagen kaum rekonstruierbar. Einzelne an der Entwicklung der Spiele Beteiligte haben einen Teil der historischen Bezüge immer wieder in Interviews offen gelegt, vgl. Trenter, Interview with Mike Laidlaw and David Gaider, 2016.

32 David Gaider, „I don't feel differently. If there's anything I regret about early DA, it's trying to explain the cultures with quick analogies.“ (Tweet, 25.6.2018), <https://twitter.com/davidgaidler/status/1011030591297355776> (6.9.2022).

33 Es wird sogar als politisch-strategische Entscheidung dargestellt, dass Alistair, der uneheliche Sohn des verstorbenen Königs, in die Obhut der Templer\*innen gegeben wurde, um ihn so seiner politischen Handlungsfähigkeit zu berauben.

34 Zu mittelalterlichem Adel und den damit verbundenen Begrifflichkeiten im Allgemeinen vgl. Werner Hechberger, *Adel, Ministerialität und Rittertum im Mittelalter*, Enzyklopädie deutscher Geschichte, Bd. 72, München 2010.

zu lesenden Settings bedient wird. Spiele wie *The Age of Decadence* oder die *Dishonored*-Reihe erzählen zwar auch über adelige Eliten, indem sie auf die Antike oder das 19. Jahrhundert referenzieren,<sup>35</sup> allerdings sind diese Fälle deutlich seltener. Im Kontext von Spielen mit als ‚mittelalterlich‘ inszenierten Settings dagegen kommen oft schon Adelstitel im Namen vor.

Auch *Dragon Age: Origins* greift vielfach auf diese sprachliche Verbindung über Titel zurück. Grafen werden als „Arl“ bezeichnet, Ritter als „Ser“, und auch in der deutschen Lokalisation<sup>36</sup> werden Figuren unterschiedlichen Rangs als „Herrin“ oder „Milady“ angesprochen. Auf die historische Inspiration und die damit verbundenen Bezüge verweist etwa der Titel des „Teyrn“ für einen Herzog, der auf das walisische Wort *teyrn* für „monarch, sovereign, king, prince, lord, ruler, leader“ zurückgeht.<sup>37</sup> Dies passt zu anderen losen Referenzen auf das Mittelalter auf dem Territorium des heutigen Großbritanniens, auf die sich das Spiel bezieht. Ähnlich wie bereits von Alena Dausacker und Ann Kristin Vom Ort für *Dragon Age 2* und *Skyrim* und Titel wie „Jarl“ oder „Thane“ angemerkt, äußert sich auch in *Dragon Age: Origins* eine männliche Konnotation von Adel.<sup>38</sup> Für die Titel des „Arl“ und des „Teyrn“ gibt es mit „Arlessa“ und „Teyrna“ jeweils weibliche Formen, doch werden beide fast ausschließlich für die Ehefrauen von Trägern des entsprechenden männlichen Titels verwendet. Für „Ser“ und „Bann“ wiederum gibt es keine weiblichen Äquivalente, und es tauchen keine Trägerinnen dieser Titel im Spiel auf. Im ersten der beiden *World of Thedas*-Bildbände, die mit Konzeptbildern und Texten aus den Spielen und über das Universum die Reihe ergänzen, ist zudem von Entwickler\*innen-Seite angegeben, dass „Bann“ und „Ser“ geschlechtsneutral zu nutzen seien.<sup>39</sup> Aber

---

35 *The Age of Decadence*, Iron Tower Studio, PC, 2015; *Dishonored*, Bethesda Softworks, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC, 2012; *Dishonored 2*, Bethesda Softworks, Playstation 4, Xbox One, PC, 2016.

36 Unter Lokalisation versteht man im Spielekontext die lokale Anpassung eines Spiels für einen bestimmten Markt. Das beinhaltet eine Übersetzung der Texte, aber auch etwaige Anpassungen an lokale Gesetze zum Beispiel in Bezug auf in manchen Ländern verbotene Symbole oder den Jugendschutz.

37 P. J. Donovan/Gareth A. Bevan, *Geiriadur Prifysgol Cymru* [Ein Wörterbuch der walisischen Sprache], Bd. IV, Caerdydd [Cardiff] 2002, 3494.

38 *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, Playstation 3, Xbox 360, PC, 2011. Vgl. Alena Dausacker/Ann Kristin Vom Ort, *Where All Avatars Are Created Equal*. Eine Betrachtung gegenderter Sprache in Videospiele mit wählbarem Avatar-Geschlecht, in: *kultur & geschlecht* 12 (2014), 1–16, 7. Auffällig daran ist auch, dass diese Verweise auf Titel recht oberflächlich eingesetzt werden, um als Signal für ‚Mittelalter‘ zu dienen. Die Hierarchien dahinter sind alle vage gehalten und beschränken sich auf mehr oder weniger umfangreichen Besitz bei Arls und Teyrns im Gegensatz zu einem Soldaten-Status bei Rittern.

39 Vgl. David Gaider u.a., *Dragon Age. The World of Thedas*, Bd. 1, Milwaukie, OR 2013, 47. Ähnliche Praktiken lassen sich zwar auch realhistorisch, z.B. bei Herrscherinnen wie Kaiserin Maria Theresia, fassen, allerdings ist es fraglich, ob hier eine bewusste Parallele vorliegt. Das Fehlen weiblicher Formen kommt nur bei niederrangigen und stark mit Militär verbundenen Titeln vor.

selbst dann fällt auf, „dass sie sich allesamt an realhistorischen männlichen Titeln orientieren“<sup>40</sup> und in *Dragon Age: Origins* keine Trägerinnen dieser Titel vorkommen. Die wohl einzige Ausnahme bildet eine Referenz auf die Teyrna Elethea Cousland. Dieser Verweis kann im Zuge der Vorgeschichte eines Kindes des Teyrn von Highever von den Spieler\*innen optional abgerufen werden. Die Couslands sind eine alte, mächtige Adelsfamilie in Ferelden, und der alte Tutor der Cousland-Kinder erzählt, wenn man ihn darauf anspricht, dass besagte Teyrna sich bei der Vereinigung verschiedener kleinerer Territorien zum Königreich Ferelden durch den legendären König Calenhad diesem zunächst widersetzt und ihm nach ihrer Niederlage schließlich Treue geschworen habe. Damit ist Elethea die Einzige, die den Titel „Teyrna“ nicht durch eine Eheschließung erhalten hat. Zugleich wird sie selbst als Phänomen einer Krise und nur in Relation zu den Taten eines Mannes, noch dazu eines heldenhaften Königs, stilisiert.

Neben Elethea und der verwitweten Königin Anora gibt es mit der Arlessa Isolde nur eine weitere Adelige, die in jeder Variante des Handlungsverlaufs eine nennenswerte Rolle spielt, wenn auch nicht auf aktiver politischer Ebene. Wenn es sich beim Spieler\*innen-Avatar um eine\*n Cousland-Wächter\*in, einen ‚Menschen‘, handelt, kann dieser Avatar potenziell ebenfalls die Tochter eines Teyrn sein. Zudem treten in der biografischen ‚Vorgeschichte‘ eines\*er adeligen Grauen Wächters\*in sowohl die Mutter als auch die Schwägerin des Avatars sowie die Ehefrau eines ‚Banns‘ auf. Sie spielen für den weiteren Verlauf jedoch keine Rolle. Damit bleiben insgesamt zwei bzw. drei adelige Frauen im Spiel: Anora, Isolde und der Spieler\*innen-Avatar. In diesem Fall unterscheiden sich Dialoge und Handlung kaum von denen einer männlichen Form eines Cousland-Wächters, allerdings hat eine Cousland-Wächterin die Chance, am Ende des Spiels selbst Anoras Rolle einzunehmen und zur Königin aufzusteigen. Wie Elethea Cousland ist auch Anora als Königin Phänomen einer Krise. Insbesondere Anora nimmt im machtpolitischen Gefüge, das *Dragon Age: Origins* aufspannt, eine interessante Rolle in der Konstruktion von Legitimation von adeliger Regent\*innenschaft und *Königinnentum* ein. Zum einen ist Anora mit ihrem Rang als Königin in einer königslosen Zeit in einer einzigartigen Machtposition und zum anderen stellt sie – sieht man von einer möglichen Cousland-Wächterin ab – die einzige Frau aus dem fereldischen Adel, die sich aktiv in den Konflikt um die Thronfolge einmischt. Damit befindet sich Anora in einer narrativ ähnlichen Position wie die Templer-Kommandantin Meredith in *Dragon Age 2*. Meredith nimmt als Templerin zwar keine ‚adelige‘ Machtposition ein, ist aber dennoch, ähnlich wie Anora, die einzige Frau an der Spitze eines vornehmlich männlichen

---

40 Dausacker/Vom Ort, Avatars, 2014, 7.

Ordens und agiert in dieser Position immer in der Rolle,<sup>41</sup> eine potenzielle Bedrohung für den Spieler\*innen-Avatar darzustellen. In Merediths Fall, die als Ritterin eines kirchlichen Ordens in einer doppelten Sonderstellung ist,<sup>42</sup> geht diese Spannung sogar so weit, dass sie im Spiel tatsächlich zur Endgegnerin wird.

Die Darstellung Anoras ist zumindest in Ansätzen an einen ähnlichen Mythos der Tyrannei von Königinnen geknüpft, wie er bei Mittelalterimaginationen wie jener in *Dragon Age* häufiger auftritt.<sup>43</sup> Nach dem Tod ihres Ehemanns König Cailan erklärt sich Anoras Vater Loghain als angesehener General selbst zum Regenten, zunächst ohne Widerspruch seiner Tochter. Diese Darstellung findet im Rahmen des Spiels lediglich in Filmsequenzen statt. Der erste spielerische Berührungspunkt zwischen Spieler\*innen-Avatar und Königin erfolgt just in dem Moment, in dem ein\*e Spieler\*in Verbündete um sich schart und gemeinsam mit Arl Eamon, dem Onkel Cailans, in der Hauptstadt des Königreichs erscheint, um beim ‚Landthing‘ (im Original „Landsmeet“) mit dem fereldischen Adel über das weitere Vorgehen zu verhandeln. Zu diesem Zeitpunkt ist Anora, die sonst von NPCs als Strategin und politisch erfahren bis intrigant beschrieben wird, bereits von einem Verbündeten ihres Vaters als Gefahr identifiziert und gefangen genommen worden. Sie schickt deshalb ihre Dienerin, um den\*die Spieler\*in um Hilfe zu bitten. Nach ihrer Befreiung erweist sich Anora nicht automatisch als Verbündete des Spieler\*innen-Avatars, jedoch als Verhandlungspartnerin. Inzwischen erfahren die Spieler\*innen, dass Anora während Cailans Herrschaft die tatsächliche Regentin des Königreichs gewesen sein soll, die ihren politisch unfähigen Mann in der Hand gehabt habe. Ein\*e Spieler\*in muss angesichts dieser Information nun eine Entscheidung bezüglich des weiteren Schicksals der Krone von Ferelden treffen und festlegen, wer Cailans Thronfolge antreten möge.

Hier kreist *Dragon Age: Origins* um einen eigenen Komplex aus Legitimation von Regent\*innenschaft, der wiederum viel über den mittelalterlich inspirierten Entwurf Fereldens aussagt. Die Legitimation von Cailans Königtum fußt darauf, dass er der legitime Sohn König Marics ist, der Ferelden gemeinsam mit Anoras Vater Loghain von der Besetzung durch das Nachbarland Orlais befreit hat. Die nächsten Angehörigen des kinderlos gebliebenen Cailan sind Anora und der Graue Wächter Alistair, Begleiter des Spieler\*innen-Avatars und uneheliches Kind von Maric. *Dra-*

---

41 *Dragon Age 2* kennt auch Templerinnen, allerdings tauchen diese Ritterinnen erst im zweiten Teil der Reihe auf, und ihr Rüstungsdesign lässt keine visuelle Unterscheidung zu, während Meredith durch ein brustbetontes Rüstungsdesign als einzige Frau hervorgehoben wird.

42 Zu den besonderen Implikationen von weiblichem Rittertum in zeitgenössischer Fantastik vgl. auch Iain A. MacInnes, „All I Ever Wanted Was to Fight for a Lord I Believed in. But the Good Lords Are Dead and the Rest are Monsters“. Brienne of Tarth, Jaime Lannister, and the Chivalric „Other“, in: Rohr/Benz, *Queenship*, 2020, 77–101, 78–80.

43 Vgl. auch Borowska-Szerszun, *Westerosi Queens*, 2020, 55–59.

*gon Age: Origins* macht hier eine – von Vorlagen wie etwa realhistorischen Erbfolgen erst einmal vollkommen losgelöste – legitimatorische Dichotomie zwischen beiden Kandidat\*innen auf. Obgleich Alistair nicht denselben adeligen Status vorweisen kann wie seine Schwägerin, wird er auf eine Ebene mit Anora gestellt. Im Gegensatz zu ihrer Weiblichkeit wird jedoch Anoras fehlende Abstammung von Maric im Spiel nicht thematisiert.

Anora kann durch eine Entscheidung des\*der Spieler\*in am Ende sowohl allein als auch mit einem gleichberechtigten Ehemann als Königin aus der Handlung hervorgehen. Hier tritt allerdings gleichzeitig erneut die Darstellung von weiblicher Regentschaft als Phänomen von politischen Krisen hervor – in diesem Fall sowohl einer Nachfolgekrise<sup>44</sup> als auch einer Krise als Teil eines Weltuntergangsszenarios. Wie für Fantastik-Heldinnen, die sich dadurch auszeichnen, „[that they] do speak up and participate vigorously in overtly anti-patriarchal discourses“,<sup>45</sup> nicht ungewöhnlich, wird Anora in eine Tradition von Frauen gestellt, die in einer mittelalterlich inspirierten Welt zunächst einmal keinerlei Spielraum haben. Sie müssen sich diesen erst durch proto-feministische Forderungen erkämpfen. Wird Anora zur alleinigen Königin gemacht, dann geschieht das aus ihrer eigenen Leistung als erfolgreiche Politikerin.<sup>46</sup> Besteigt sie jedoch gemeinsam mit einem neuen Ehemann den Thron, dann nur unter der Bedingung, dass beide gleichberechtigt herrschen, damit Anora ihre Schattenherrschaft, wie unter Cailan, nicht wiederholt. Falls ein\*e Spieler\*in Anora nicht zur Königin macht und stattdessen entweder Alistair alleine herrschen lässt oder den eigenen Avatar als Königin einsetzt, ist er\*sie mit Anoras Protest und ihrer Weigerung konfrontiert, den\*die neue\*n König\*in anzuerkennen.

Ein weiteres Detail ist, dass die weibliche Regentschaft als letzter Ausweg aus einer Krise in *Dragon Age: Origins* auf religiöser Ebene ähnlich erzählt wird. Die in der gesamten Reihe dargestellte monotheistische Kirche nimmt sich zwar laut Entwickler\*innenstudio die römisch-katholische Kirche des Mittelalters zum Vorbild,<sup>47</sup> die Messias-Figur des *Dragon Age*-Universums, Andraste, ist allerdings eine Frau und zudem die Braut eines männlichen Schöpfergottes. Andraste, deren

---

44 Implizit wiederholt sich diese Krise sogar, weil Anora in der Regierungszeit eines unfähigen Königs bereits als Schattenregentin fungiert hat.

45 Ähnliches lässt sich auch bei einer Cousland-Wächterin beobachten, bei der schon in den ersten Spielminuten thematisiert wird, dass sie unverheiratet ist. Sie bekommt durch frei wählbare Dialogoptionen die Möglichkeit, auf diese und ähnliche Bemerkungen durch NPCs verärgert zu reagieren. In der deutschen Übersetzung wird explizit die passive Formulierung des Verheiratet-Werdens im Gegensatz zur aktiven Form des Heiratens verwendet, was die entsprechenden Machtverhältnisse auf der sprachlichen Oberfläche kommuniziert und zu Tolmies Beobachtungen zu mittelalterlich inspirierten Fantasy-Romanen passt.

46 Ironischerweise thematisiert das Spiel hier *nicht* die politischen und sozialen Netzwerke, die es für Anoras vorhergehende Herrschaft impliziert.

47 Vgl. Trenter, Interview with Mike Laidlaw and David Gaider, 2016, 270.

Figur *Dragon Age: Origins* mit einem eigenen Handlungsstrang (Questreihe) im Tempel der Heiligen Asche ausführlich behandelt, befreit den Süden Thedas' von der Besetzung des Imperiums von Tevinter. Während bei Andraste Adel keine Rolle spielt, fußt ihre Geschichte und die daraus entstehende Kirche ebenfalls auf einer Krisensituation, die darüber hinaus von Jeanne d'Arc inspiriert sein soll.<sup>48</sup>

Ebenso wie Anora sind alle weiteren Frauen in machtvollen Positionen (Isolde, Eleanor Cousland, Elthea Cousland, Andraste, ein weiblicher Cousland-Spieler\*innen-Avatar) ein Phänomen von Krisensituationen. Eine Cousland-Wächterin kann bei einer romantischen Beziehung zu Alistair – anders als etwa eine elfische Wächterin mit derselben Beziehung zu Alistair – aufgrund ihres adeligen Status mit ihm gemeinsam den Thron besteigen. Ihre Funktion beschränkt sich allerdings primär auf jene der Ehefrau des regierenden Königs. Als Spieler\*innen-Avatar ist sie in einer spielmechanischen und narrativen Ausnahmesituation. In der Vorgeschichte dieser Wächterin agiert zudem Eleanor Cousland, die Mutter des Avatars, als aktive Teyrna. Sie will nach der Ermordung ihrer Schwiegertochter und ihres Enkels ihren Mann retten und wird temporär eine der Begleiter\*innen des Spieler\*innen-Avatars. In dieser Situation ist sie kurzzeitig durch den\*die Spieler\*in steuerbar. In der aktiv kämpfenden Rolle als Verteidigerin der Stammburg der Familie tritt Eleanor allerdings erst auf, als die durch den Verrat entstandene Krisensituation bereits in vollem Gange ist. Bei allen vorherigen Dialogen steht primär ihre Rolle als Mutter, Ehefrau und über die Dienerschaft wachende Hausherrin im Vordergrund. Sie scheint zudem in erster Linie daran interessiert, ihr jüngstes Kind zu verheiraten. Sowohl Eleanors Schwiegertochter Oriana als auch Isolde, die Ehefrau Arl Eamons von Redcliffe, die in einer späteren Questreihe auftritt, werden ähnlich wie Eleanor charakterisiert, wobei bei beiden zudem noch ihr Sonderstatus als Ausländerinnen thematisiert wird und sie nicht als politische Akteurinnen, sondern nur als Ehefrauen ihrer Männer und Mütter ihrer Söhne agieren.

Damit ist also allen adeligen Frauen in *Dragon Age: Origins* gemein, dass ihre Herrschaftsausübung eine Antwort auf eine drängende Krisensituation ist, in der aus unterschiedlichen Gründen kein Mann zur Verfügung steht, um als regierender Herrscher aufzutreten. Diese Beobachtung lässt sich nicht auf nicht-adelige Frauenfiguren übertragen. NPCs wie die Magierin Wynne reagieren auf die allgemeine Krise eines tobenden Krieges und eines potenziellen Weltuntergangs; diese Frauenfiguren werden für gewöhnlich bereits als finanziell oder gesellschaftlich machtlos

---

48 Vgl. ebd.; zu Religion in der *Dragon Age*-Reihe vgl. Kristin M. S. Bezio, *Maker's Breath. Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II* (2011), in: Online. Heidelberg Journal of Religions on the Internet 5 (2014), 134–161, DOI: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12162>.

eingeführt. Sie werden nicht politisch, sondern nur hinsichtlich ihrer eigenen Anliegen aktiv.

## Regentinnenschaft als Weg aus der Krise in *Dragon Age: Inquisition*

Die hier umrissene Darstellung von weiblicher Regentschaft und ihre Kopplung an die spielmechanische Entscheidungsmacht von Spieler\*innen ist nicht auf *Dragon Age: Origins* beschränkt. Während der erste Teil der Reihe thematisch, aber auch visuell durch Farben, Lichtverhältnisse, Animationen von Zaubersprüchen und Ähnlichem eher düster gehalten war, wandelte sich dieser Ansatz hin zum zweiten Teil – *Dragon Age 2*. Sowohl im Spiel als auch in dessen Rezeption rückten die Mechaniken um die Liebesgeschichten und potenziellen Partner\*innen eines Spieler\*innen-Avatars merklich in den Vordergrund.<sup>49</sup> Rahmen und Fokus von *Dragon Age 2* ist der Stadtstaat Kirkwall, in dem sich um den Spieler\*innen-Avatar Hawke in einem Zeitraum von zehn Jahren verschiedene Handlungsstränge entwickeln, die schließlich in den Ausbruch eines kriegerischen Konflikts zwischen Magier\*innen und Templer\*innen münden, der in die Handlung des dritten Teils der Reihe, *Dragon Age: Inquisition*, weitergetragen wird. Aufgrund der Fokussierung auf lokal begrenzte und noch dazu städtische Strukturen eignet sich *Dragon Age 2* wenig für einen direkten Vergleich von weiblicher Regentschaft, allerdings ist es wichtig, den damit einsetzenden Stilwandel der Reihe festzuhalten. Dieser setzt sich in *Dragon Age: Inquisition* fort, das ähnlich wie *Dragon Age: Origins* erneut auf einem Weltuntergangskonflikt in Verbindung mit politischen Konflikten, wie einem Bürgerkrieg in Orlais, aufbaut. Allerdings ist *Dragon Age: Inquisition* dabei aufgrund von technisch-grafischen Entwicklungen zwischen 2009 und 2014 visuell heller und bunter gehalten. Ebenso erzählt der dritte Teil seine eigene Diversität und insbesondere seine Queerness deutlicher als die Vorgänger *Dragon Age: Origins* oder *Dragon Age 2*.<sup>50</sup> Während in *Dragon Age 2* alle Begleiter\*innen dem Spieler\*innen-Avatar als mögliche Partner\*innen zur Verfügung stehen, präsentiert *Dragon Age: Inquisition* eine Reihe von möglichen Partner\*innen, deren Verfügbarkeit für eine Beziehung von der Konfiguration des Spieler\*innen-Avatars abhängig ist. Darüber hinaus treten innerhalb der Handlung mehrere offen queere Begleiter\*innen auf, wobei ihre Queerness im Zuge ihrer Quests im Rahmen der Handlung durchaus thematisiert wurde.

---

49 Vgl. Kelly, *Digital Courting*, 2015, 48–50.

50 Dabei ist bemerkenswert, dass *Dragon Age: Inquisition* Queerness tatsächlich auch im Sinne einer geschlechtlichen Vielfalt mit Figuren wie z.B. Krem thematisiert, während Queerness in den beiden Vorgänger-Spielen auf Sexualität im Sinne einer Abweichung von der Heteronormativität beschränkt war.



Die Handlung von *Dragon Age: Inquisition* spielt in verschiedenen Regionen des Kaiserreichs von Orlais und des Königreichs Ferelden, wobei das Spiel mehrfach auf Orte zurückgreift, die Spieler\*innen bereits aus *Dragon Age: Origins* kennen, etwa das Schloss des Arls von Redcliffe. Spieler\*innen können dadurch teilweise die Folgen ihrer Entscheidungen im ersten Teil in dessen Fortsetzung mit einem neuen Avatar sehen und so beispielsweise NPCs wie Alistair je nach Konfiguration der „Weltenlage“, das heißt der importierten Entscheidungen aus den Vorgängerspielen, am Rande erneut begegnen. Die Konfiguration der „Weltenlage“ übernimmt die Entscheidung bezüglich Cailans Nachfolger\*in aus *Dragon Age: Origins*, auch wenn diese\*r König\*in nur kurz in einer Filmsequenz am Ende der Quest „Das gedämpfte Flüstern“ erscheint und ansonsten nur schriftlich über Briefe mit dem\*der Inquisitor\*in, dem Spieler\*innen-Avatar von *Dragon Age: Inquisition*, in Kontakt tritt. Regieren Alistair und Anora gemeinsam, treten sie zusammen auf und fordern mit ungefähr gleichem Redeanteil die aufständischen Magier\*innen auf, das Schloss Redcliffe zu verlassen. Dies wiederum treibt die Magier\*innen in die Arme der Inquisition. Herrscht eine\*r von beiden allein oder gemeinsam mit eine\*r Wächter\*in, tritt diese\*r König\*in allein auf. Die an sich gleichberechtigte Behandlung des Königspaares setzt sich in der schriftlichen Korrespondenz zwischen der Krone von Ferelden und dem\*der Inquisitor\*in nicht fort. Ist Alistair in irgendeiner Konstellation König, ist er der Absender dieser offiziellen Korrespondenz. Die Implikation, dass Alistair König und Anora seine Frau ist, bleibt also bestehen.

Deutlich prominenter tritt dagegen Celene Valmont, die Kaiserin von Orlais, auf. Wie Anora in *Dragon Age: Origins* ist sie eine mögliche Verbündete des Spieler\*innen-Avatars, sofern sich Spieler\*innen entscheiden, im Rahmen der Quest „Böse Augen und böse Herzen“ Celene vor einem Attentat zu retten und im Anschluss den in Orlais tobenden Bürgerkrieg zwischen Celene und ihrem Cousin Gaspard zu Celenes Gunsten zu beenden. Die Konstellation ähnelt stark jener in *Dragon Age: Origins*. Wieder präsentiert das Spiel zwei mögliche Regent\*innen – einen Mann und eine Frau –, die gleichberechtigte Ansprüche auf einen Thron erheben, wobei die Frau als erfahrene Strategin und Diplomatin inszeniert wird. Beide sind jeweils eine Nichte bzw. ein Neffe des vorhergehenden Kaisers, und beide haben sie Unterstützer\*innen bei Hofe. Letzten Endes entscheidet eine entsprechend gewählte Dialogoption des\*der Spielers\*in, wer von beiden Kaiser\*in sein soll.

Während sich die Darstellung der Geschlechterverhältnisse in Ferelden im Spiel *Dragon Age: Inquisition* im Vergleich zu seinen Vorgängern höchstens marginal ändert, ist an Orlais vor allem interessant, dass es auffällig liberal dargestellt wird. Vivienne, eine der möglichen Begleiter\*innen des Spieler\*innen-Avatars, ist zum Beispiel sowohl Magierin als auch Geliebte eines Herzogs, ohne dass das Spiel einen größeren Skandal heraufbeschwören würde, während eine ähnliche Konstellation

mit einer Magierin-Wächterin als Geliebte von König Alistair in *Dragon Age: Origins* einen der größeren Konflikte in Bezug auf mögliche Ausgänge der Handlung darstellt. Dieses Phänomen setzt sich durch die gesamte Quest am orlesianischen Hof in *Dragon Age: Inquisition* fort. Werden in *Dragon Age: Origins* die Geschichten weiblicher Adelliger primär in Bezug auf den durch ihre Ehemänner oder Väter verliehenen Status erzählt, so haben Spieler\*innen in *Dragon Age: Inquisition* die Möglichkeit, mächtige Witwen oder Hofdamen zu treffen, die – wie der gesamte orlesianische Adel – das ‚große Spiel‘ von Politik und Intrigen kunstvoll beherrschen. Ebenso ist Celenes Legitimation nicht durch ihr Geschlecht in Gefahr, sondern sie wird direkt durch die Armee ihres Cousins Gaspard bedroht.<sup>51</sup> Verhindert der\*die Spieler\*in die geplante Ermordung, besteht die Möglichkeit, Gaspard hinzurichten oder zu verbannen, wobei das Spiel ihn schlicht in dem Moment nicht mehr als Bedrohung darstellt, in dem er keinen Zugang mehr zu seinen Truppen hat. Während *Dragon Age: Origins* also ein Prestige-Problem mit der weiblichen Regentschaft in Ferelden aufmacht, handelt es sich in *Dragon Age: Inquisition* in Orlais lediglich um eine physische Bedrohung.

Dieser Unterschied ist vor allem vor dem Hintergrund interessant, dass laut David Gaider zwar weite Teile der Karte und Welt von *Dragon Age* zum Zeitpunkt der Entwicklung von *Dragon Age: Origins* nur sehr vage konzipiert waren, Orlais und Ferelden allerdings soweit entworfen waren, dass die Entwickler\*innen „actually [could have] put the first game in any of these places“. Gaider zieht zudem im selben Interview die Parallele zwischen Orlais und Frankreich. In Orlais „things actually start because France in this area was kind of a cultural center [...] eventually all the nobility in other countries, they all tried to copy French culture“.<sup>52</sup> Gaiders Äußerungen sind deshalb bemerkenswert, weil er damit die Konstruktion einer fantastischen Imagination des neuzeitlichen Frankreich erneut bestätigt, auch wenn Laidlaw und Gaider in dem zitierten Interview mit Trenter das Universum insgesamt als mittelalterlich zu begreifen scheinen.<sup>53</sup> Der Bezug zur französischen Geschichte, noch dazu auf eine Weise, die Orlais mit seinen Inspirationen zeitlich später als Ferelden einordnet, bleibt allerdings, wie Gaider betont: „We have always

---

51 Diese Unterscheidung ist interessant, weil Celene zudem eine lesbische Beziehung zu der elfischen Botschafterin Briala hatte. Die Beziehung wird innerhalb des Spiels als Skandal erzählt, Grund dafür ist aber nicht die Gleichgeschlechtlichkeit, sondern das hierarchische Verhältnis zwischen der Kaiserin und einer Elfe. Dazu passt, dass die Cousine der Kaiserin, Florianne, mit dem\*der Inquisitor\*in unabhängig vom Geschlecht des Avatars tanzt. Ist der Avatar eine Frau, können Spieler\*innen sie irritiert fragen, ob es nicht ein Skandal wäre, wenn zwei Frauen miteinander tanzten. Florianne reagiert in diesem Fall mit einer abfälligen Bemerkung über die Rückständigkeit der Inquisitorin und ihre Queerfeindlichkeit.

52 Trenter, Interview with Mike Laidlaw and David Gaider, 2016, 267.

53 Vgl. ebd., 275.

thought that Ferelden is much earlier, more primitive ... That is sort of the idea of Britain was somehow behind continental Europe, technologically, and Orlais is a little bit further ahead“.<sup>54</sup> Das fortschrittliche Orlais sollte also dem rückständigen Ferelden ganz bewusst voraus sein.

## Ausblick: Regentinnenschaft als Merkmal von Fortschritt

Aus diesen Äußerungen lassen sich verschiedene Informationen ziehen, die zu den zuvor beschriebenen Beobachtungen in Bezug auf die Darstellung von Frauen als Regentinnen in *Dragon Age: Origins* und *Dragon Age: Inquisition* passen. Demnach war also (1) Ferelden von Anfang an als eine fantastische, englische Mittelalterimagination und Orlais als eine Imagination der Frühen Neuzeit in Frankreich gedacht. (2) ist die Tatsache, dass in den Spielen audiovisuell wie narrativ die historische Authentizität beider Regionen und ihrer Kulturen als Kulisse mit dazu passenden Requisiten konstruiert wird, kein Zufall, sondern sie scheint den Aussagen Gaiders und Laidlaws zufolge schon in einem frühen Stadium der Produktion angedacht gewesen zu sein. Sie ist somit nicht (nur) aus veränderten Produktionsbedingungen oder Ähnlichem gewachsen. Zudem scheint (3) wenigstens ein Teil der Unterschiede zwischen den Konzepten von Regent\*innenschaft in beiden Ländern und Kulturen daraus zu resultieren, dass Orlais fortschrittlicher gedacht wurde als Ferelden, wobei auch hier – wie für digitale Spiele typisch – die Grenzen zwischen Kultur, Politik und Gesellschaft verschwimmen. Diese Kategorien werden immer entlang der Handlungsstränge einzelner, prominent auftretender Akteur\*innen erzählt.

Besonders der dritte Punkt knüpft wiederum an die Konstruktion von weiblicher Regentschaft in einem mittelalterlich inspirierten Setting an. Mit dem rückständig gedachten Ferelden geht in allen Spielen der Reihe auf mehreren Ebenen eine sehr klare Bedienung gängiger Mediävalismen einher, was auch einen restriktiveren Blick auf weibliche Regentschaft und Queerness (und nur darauf) beinhaltet,<sup>55</sup> während Orlais als Ort von absolutistischer Hofhaltung, Kunst und Kultur bei der Darstellung von beidem mehr Handlungsspielräume für einzelne NPCs und ihre Handlungsstränge offenlässt. Sowohl weibliche Regentschaft als auch Queerness werden so zu einem Phänomen von Modernität, wozu die Referenzen auf Tevin-

---

54 Ebd., 271.

55 Die Diskussion von Queerness würde zu weit führen; erwähnt sei, dass es bezüglich Authentizität, Geschichte und Diversität unter Spieler\*innen kritische Debatten gibt. Es sei darauf verwiesen, dass Celene nicht nur als weibliche, sondern auch als queere Regentin dargestellt wird, ohne dass das Spiel diese Queerness als politisches oder gesellschaftliches Problem definiert. Einführend zu Queerness in *Dragon Age* vgl. Kelly, *Digital Courting*, 2015.

ter als Herkunft mehrerer offen queerer NPCs passen. Nicht zufällig verortet es der Spiele-Autor David Gaider im Vergleich zu Orlais „even further ahead“.<sup>56</sup> In diesem Kontext wären breitere Untersuchungen zu Vorstellungen von Fortschritt und ihrem Verhältnis zu Konzepten vom ‚düsteren‘, scheinbar rückständigen Mittelalter innerhalb der *Dragon Age*-Reihe interessant, die allerdings hier den Rahmen sprengen würden.

Wie der analytische Blick auf die Legitimation von Herrschaft über Verflechtungen von Gender und sozialem Status in diesem Beitrag gezeigt hat, kann innerhalb des *Dragon Age*-Universums weibliche Regentschaft als Merkmal von historischem Fortschritt und Modernität gelesen werden. Zur Überprüfung dieser Lesart wäre allerdings sowohl eine systematische Untersuchung dieser Phänomene im Kontext männlicher Regentschaft als auch eine zur Konstruktion von symbolischer wie politischer Regent\*innenschaft konkret im Zusammenhang mit Spielen anzustellen. Während sich das mittelalterlich konstruierte Ferelden durch die Unvorstellbarkeit von weiblicher Regentschaft auszeichnet bzw. eine Regentin immer als Phänomen einer Krise darstellt, werden Regentinnenschaft und Queerness im frühneuzeitlichen Orlais als deutlich alltäglicher inszeniert. Trotz des durch Entwickler\*innen recht offen kommunizierten Interesses an Diversität, das bei Rezipient\*innen häufig auch als solches aufgegriffen wurde, bleibt also weibliche Regentschaft in einem mittelalterlich inspirierten Rahmen ein Phänomen der Ausnahme.

---

56 Trenter, Interview with Mike Laidlaw and David Gaider, 2016, 271.