

De doorwerking van de Middeleeuwen in de helden van *Dragon Age*

Een analyse van de belangrijkste kenmerken van een middeleeuwse held aan de hand van Lancelot, en de belangrijkste kenmerken van de protagonisten van de video games *Dragon Age Origins*, *Dragon Age II*, en *Dragon Age Inquisition*.

Juliëtte Mori

5707986

Universiteit Utrecht

Bachelor scriptie, Geschiedenis

20-01-2019

Begeleider: Bram van den Hoven van Genderen

Tweede lezer: Carine van Rhijn

Aantal woorden: 7412

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	3
Samenvatting.....	4
Inleiding.....	5
Hoofdstuk 1: Lancelot.....	12
Hoofdstuk 2: De Dragon Age held	15
Hoofdstuk 2.1: The Hero of Ferelden.....	15
Hoofdstuk 2.2: The Champion of Kirkwall	19
Hoofdstuk 2.3: The Inquisitor.....	22
Conclusie.....	25
Literatuurlijst	27
Primaire Bronnen	27
Literatuur.....	27
Websites.....	28
Overige bronnen.....	29
Bijlage 1: Definities	31

Voorwoord

Voor u ligt een werk waarbij de liefde voor geschiedenis en voor *Dragon Age* gecombineerd is in één onderzoekspaper. Geschiedenis heeft mij altijd al gefascineerd, en de periode van de Middeleeuwen heeft altijd tot mijn verbeelding gesproken. Geen wonder dat ik mij aangetrokken voelde tot video games waarin een pseudo-middeleeuwse setting werd gecreëerd, met magie, draken en queestes. De video games van *Dragon Age* passen precies in dat straatje, en sinds ik deze games in 2014 ontdekt heb, ben ik niet meer gestopt met spelen. Het kunnen combineren van deze twee hobby's voor mijn bachelor scriptie is fantastisch, hoewel het daadwerkelijk schrijven van dit paper nog een uitdaging bleek.

Zonder de constante en kritische feedback van mijn begeleider Bram van den Hoven van Genderen zou dit paper niet geworden zijn zoals het nu is, en daarvoor dank ik hem. De correspondentie met Andrew Elliot, een leidend figuur op het gebied van geschiedenis in video games, heeft geholpen bij het vinden van relevante literatuur, waarvoor ik hem dankbaar ben. Tot slot ben ik enorm gesteund tijdens het hele proces door mijn vriend, familie en vrienden, waarvoor ik ze al uitvoerig heb bedankt.

Samenvatting

In dit paper wordt onderzocht wat er in de beeldvorming van helden uit de trilogie *Dragon Age* nog terug te zien valt van 'een middeleeuwse held' – en in welke relatie deze helden tot elkaar staan. De belangrijkste kenmerken van 'een middeleeuwse held' zijn geformuleerd op basis van een casestudy: het verhaal van de held Lancelot in *Morte D'Arthur* van Thomas Malory, afkomstig uit de 15^e eeuw. De belangrijkste kenmerken van een *Dragon Age* held zijn geformuleerd op basis van informatie over de protagonisten van elk spel, *Dragon Age Origin*, *Dragon Age II*, en *Dragon Age Inquisition*. De gebruikte onderzoeksmethode voor *Dragon Age* kijkt op vier niveaus naar video games, en wordt in dit paper gebruikt om de karaktereigenschappen van Lancelot en de protagonisten van *Dragon Age* te formuleren. Dit paper sluit aan bij het onderzoeksveld dat zich bezighoudt met de verbeelding van de Middeleeuwen in video games, en kan als opstap dienen voor verder onderzoek naar de doorwerking van de Middeleeuwen in video games.

Lancelot kan gekarakteriseerd worden als een sterke, nobele, en eervolle man met doorzettingsvermogen en een sterk loyaliteitsgevoel. De protagonisten van *Dragon Age* kunnen gekarakteriseerd worden als een leidend figuur, die moedig, sterk en aantrekkelijk is, en ook beschikt over een sterk doorzettingsvermogen. De conclusie is dat de karaktereigenschappen van Lancelot en de protagonisten van *Dragon Age* dusdanig overeen komen dat er gesproken kan worden over een doorwerking van een middeleeuwse held, zoals getypeerd in dit paper, in de helden van *Dragon Age*.

Inleiding

De fantastische verfilming van *The Lord of the Rings*, de enorme populariteit van *Game of Thrones*, en de goed ontvangen video game *The Witcher 3: Wild Hunt* laat zien dat 'de Middeleeuwen' gebruikt worden als een succesvolle inspiratiebron voor het creëren van veelal fantasiewerelden en -verhalen in populaire media.¹ Het succes van de Role Playing Game *Elder Scrolls V: Skyrim* uit 2011 is een van de beste voorbeelden die laat zien dat het creëren van een 'middeleeuwse wereld' mensen aanspreekt.² Met meer dan 20 miljoen verkochte exemplaren en een vernieuwde versie, uitgebracht in 2016, blijft *Skyrim* een van de video games waar andere soortgelijke video games naar kijken als het gaat om het creëren van een eigen wereld.³ Een ander populaire video game die 'de Middeleeuwen' als inspiratie heeft gebruikt is *World of Warcraft*, een Massively Multiplayer Online RPG uit 2004 die dagelijks nog meer dan één miljoen actieve spelers heeft en die blijft gelden als één van de meest populaire MMORPG's.⁴ Naar deze games is al uitgebreid onderzoek gedaan.⁵

In RPG's speel je een personage dat de hoofdrol speelt in het verhaal van de video game, en in fantasy RPG's is dat in veel gevallen een held. Deze helden zijn veelal fictieve personages, die vaak gebruik maken van magie of daarmee te maken krijgen.⁶

¹ Zie bijlage 1 voor een definitie van 'video game'; Zie bijvoorbeeld Variety, 'Game of Thrones Season 7 Finale Ratings' (versie 28-08-2017), <https://variety.com/2017/tv/ratings/game-of-thrones-season-7-finale-ratings-2-1202540601/>, Box Office Mojo (versie 10-01-2019), <https://www.boxofficemojo.com/search/?q=lord%20of%20the%20rings>, en Metacritic, 'The Witcher 3 Wild Hunt' (versie 10-01-2019), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-witcher-3-wild-hunt> voor de populariteit van deze media, allen geraadpleegd 10-01-2019; Leslie Jones, *Myth & Middle Earth* (New York 2002), Gillian Polack, 'Setting up Westeros: The Medieval World of *Game of Thrones*' in: Brian A. Pavlac (red.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood* (Hoboken 2017) 251-260, en S.J. Dirksen, *Between Authenticity and Fantasy - The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt* (Scriptie Muziekwetenschap, Utrecht 2015) laten zien dat het beeld van de Middeleeuwen deze media geïnspireerd heeft.

² Zie bijlage 1 voor een definitie van 'Role Playing Game', hierna afgekort tot als RPG.

³ Time, 'At 20 million copies sold *Skyrim* is in the top 20 bestselling games of all time' (versie 27 januari 2014), (<http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-best-selling-games-of-all-time/>), geraadpleegd 10-01-2019; Victoria Elizabeth Cooper, *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in *Skyrim** (Scriptie Filosofie, Leeds 2016) laat zien dat het beeld van de Middeleeuwen deze video game geïnspireerd heeft.

⁴ Zie bijlage 1 voor een definitie voor 'Massively Multiplayer Online RPG', hierna afgekort benoemd als MMORPG; Zie *Warcraftrealms* (versie 10-01-2019), <http://www.warcraftrealms.com/census.php>, geraadpleegd 10-01-2019. Dit is geen volledig overzicht van alle actieve spelers: alleen spelers die boven leven 20 zijn en lid zijn van een *guild*. Het werkelijke aantal ligt naar alle waarschijnlijkheid nog hoger, wat de bewering 'één van de meest populaire MMORPG' nog meer ondersteunt.

⁵ S.J. Dirksen, *Between Authenticity and Fantasy - The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt* (Scriptie Muziekwetenschap, Utrecht 2015); Victoria Elizabeth Cooper, *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in *Skyrim** (Scriptie Filosofie, Leeds 2016).

⁶ Zo speel je in *Skyrim* een fictief personage genaamd *the Dragonborn*, met magische krachten, speel je in *The Witcher* trilogie iemand die monsters vermoordt en speciale krachten heeft, en als

De wereld van fantasy RPG's haalt zijn inspiratie vaak uit het (bestaande) beeld van de Middeleeuwen, en het verhaal van de held zit vol met elementen daarvan: het verslaan van draken of andere wezens, (slechte) magie en het behalen van een groots doel, zoals het worden van koning(in).⁷ De populariteit van fantasy RPG's zoals *Skyrim* en *The Witcher 3: Wild Hunt*, die geïnspireerd zijn door het beeld van de Middeleeuwen, roept de vraag op in hoeverre er nog iets van de Middeleeuwen overblijft in deze verbeelding van 'de Middeleeuwen'.

Het onderzoeksveld van de beeldvorming van de Middeleeuwen wordt *medievalism studies* genoemd. David Matthews definieert dat als volgt:

The field [medievalism studies] is, to quote from the definition attributed to T. A. Shippey on the website of the journal *Studies in Medievalism*, "the study of responses to the Middle Ages at all periods since a sense of the mediaeval began to develop." Medievalism studies is usually distinguished from its long-established parent, medieval studies, which involves study of the actual Middle Ages: the period's literatures, languages, history, architecture, wars, religions and people, from peasants to popes.⁸

Volgens Daniel T. Kline wordt *neomedievalism* gebruikt 'to describe gaming's unique approach to medieval material'.⁹ Amy Kaufman stelt het volgende: 'The neomedieval idea of the Middle Ages is gained not through contact with the Middle Ages, but through a medievalist intermediary [...] Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else's medievalism'.¹⁰ Andere (sleutel)publicaties in dit onderzoeksveld zijn *Neomedievalism in the Media : Essays on Film, Television, and Electronic Games* (2011), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (2013), en *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (2016), en deze zullen ook gebruikt worden in dit onderzoekspaper om een theoretisch kader te creëren en argumenten te ondersteunen.¹¹

De beeldvorming van helden, een belangrijk aspect binnen video games vanwege

Grey Warden in *Dragon Age Origins* verkrijgt je door middel van een magisch ritueel speciale vaardigheden.

⁷ 'Game makers have used the medieval past to lend credence to their plotlines, to make exotic their characters, to romanticize their settings, and to give authority to their efforts', in: Daniel T. Kline (red.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (New York 2012), 5.

⁸ David Matthews, *Medievalism. A Critical History* (Cambridge 2015). In zijn 'Introduction' geeft Matthews op een heldere manier het verschil tussen *medieval studies* en *medievalist studies* weer, met verwijzingen naar relevante publicaties.

⁹ Daniel T. Kline (red.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (New York 2013), 4.

¹⁰ Amy Kaufman, 'Medieval Unmoored', *Studies in Medievalism* 19 (2010): 1-11, aldaar 4.

¹¹ Carol L. Robinson en Pamela Clements (red.), *Neomedievalism in the Media. Essays on Film, Television, and Electronic Games* (New York 2012); Daniel T. Kline (red.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (New York 2013); Adam Chapman, *Digital Games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* (New York 2016).

het feit dat het speelbare personage vrijwel altijd een held is of als een held gezien wordt binnen de video game wereld, is echter nog niet onderzocht binnen dit veld. Dit onderzoekspaper poogt deze lacune op te vullen, en daardoor een bijdrage te leveren aan het grotere onderzoek naar de beeldvorming van de Middeleeuwen in video games. Zoals Kline argumenteert in *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages*, worden *medievalist* en *neomedievalist* studies gebruikt om de continue invloed van 'de Middeleeuwen' aan te tonen op de huidige tijd.¹² Dit paper kan dienen als opstap voor een breder onderzoek naar de invloed van 'de Middeleeuwen' op de verbeelding van de held in RPG's. Het onderwerp van dit paper is dan ook in welke relatie 'de Middeleeuwse held' en 'de video game held' nog tot elkaar staan. Dat is nog te breed om een antwoord op te kunnen formuleren, en zal aangescherpt worden.

Net als in andere eerder genoemde onderzoeken binnen dit veld zal er gebruik worden gemaakt van een casestudy; in dit paper zal dat de fantasy RPG trilogie *Dragon Age* zijn. *Dragon Age Origins* (2009), *Dragon Age II* (2011) en *Dragon Age Inquisition* (2014) zijn dark fantasy role-playing games gemaakt door *Bioware*, een Canadees bedrijf dat video games ontwerpt.¹³ In de eerste tien weken van de release verkochten de games respectievelijk meer dan 5 miljoen, meer dan 2 miljoen, en meer dan 4 miljoen exemplaren.¹⁴ De games blijven populair; dat blijkt onder andere uit de reacties toen *Bioware* afgelopen december met een trailer voor *Dragon Age 4* kwam, en de hashtag #thedreadwolfrises, afkomstig van deze trailer, op Twitter trending werd. De zeer actieve Facebookgroep *The Dragon Age Universe* met meer dan 20.000 leden blijft groeien en elke dag komen er tientallen berichten online met betrekking tot *Dragon Age*. In een interview met David Gaider, de hoofdschrijver van *Dragon Age*, vertelt hij dat de inspiratie voor de wereld van *Dragon Age* afkomstig is uit middeleeuws Europa: 'I remember he [James Ohlen, hoofd van design] gave me a book on medieval European history to go through and make sure there were points of history that were drawn into the world'.¹⁵ Daarnaast heb ik zelf met meer dan 1000 uur speeltijd in deze drie games een beter inzicht in hoe de games in elkaar zitten dan iemand met weinig tot geen ervaring met *Dragon Age*, wat bij zal dragen aan de betrouwbaarheid en een nuttige toevoeging zal zijn

¹² Kline, *Digital Gaming*, 108.

¹³ Zie bijlage 1 voor een definitie van 'dark fantasy'.

¹⁴ Deze cijfers zijn afkomstig van VHChartz (versies 10-01-2019)

<http://www.vgchartz.com/game/33504/dragon-age-origins/>,

<http://www.vgchartz.com/games/game.php?id=44010>, en

<http://www.vgchartz.com/game/81792/dragon-age-inquisition/>, geraadpleegd 10-01-2019. De cijfers van *Origins* en *II* zijn na 2011 niet meer geupdated. Het aantal verkochte exemplaren ligt in werkelijkheid nog veel hoger, maar daar zijn geen gegevens van te vinden.

¹⁵ James Batchelor, 'The man who built Thedas: Interview with David Gaider' (versie 07-06-2016), <https://www.mcvuk.com/development/the-man-who-built-thedas-interview-with-david-gaider>, geraadpleegd op 08 december 2018.

aan de discussie rondom de beeldvorming van de Middeleeuwen in video games.¹⁶

De gebruikte methode om de *Dragon Age* games te beschrijven en analyseren is afkomstig van de theoloog Frank Bosman, die in het artikel 'The Word has become Game: Researching Religion in Digital Games' een methode heeft ontworpen om religie in video games te onderzoeken.¹⁷ Ondanks het feit dat deze methode ontworpen is met 'religie' als onderzoeksonderwerp, is de methode op zichzelf geschikt om kenmerken van de *Dragon Age* held te onderzoeken; de methode is onafhankelijk van de inhoud nog steeds bruikbaar. Bosman noemt het zelf 'a four-step methodology of studying video games', en is daarmee ook geschikt om andere elementen dan religie te onderzoeken.¹⁸ Tijdens het beargumenteren van zijn methode haalt Bosman verschillende andere studies aan die zich hebben bezig gehouden met het analyseren van video games; dat laat zien dat hij voor het ontwerpen van deze methode zich heeft verdiept in het bestaande onderzoek naar video games in het algemeen. Bosman heeft vier stappen ontworpen om video games op verschillende niveaus te onderzoeken:

The author proposed a four-step methodology [...]: internal reading (playing the game), internal research (collection of in-game information), external reading (mapping the intermedial relationships), and external research (gathering out-game information).¹⁹

De eerste stap, 'internal reading' is niet zomaar het spel spelen: 'All possible features of the game should be tried by the researcher, or as many of them as is practically possible'.²⁰ Zoals eerder vermeld heb ik meer dan 1000 uur speeltijd in alle *Dragon Age* spellen, waarbij ik van *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II* alle mogelijke keuzes en uitkomsten heb gespeeld, en van *Dragon Age Inquisition* zoveel mogelijk (en de rest via Youtube of via gesprekken met andere *Dragon Age* spelers te weten ben gekomen).²¹ De tweede stap, 'internal research', is het verzamelen van alle informatie die binnen de game gegeven wordt, zoals gevonden teksten, en gesprekken met metgezellen en NPC's.²² De derde stap, 'external reading', bestaat uit 'mapping the intermedial relationships between his particular

¹⁶ Doordat *Dragon Age* zowel geïnspireerd is door middeleeuwse geschiedenis als door het werk van Tolkien [zie hieronder, noot 26], kan beargumenteerd worden dat *Dragon Age* een mix van *medievalism* en *neomedievalism* is. De game gebruikt zowel elementen van de authentieke Middeleeuwen (*medievalism*) en de Middeleeuwen zoals deze verbeeld wordt in werken die niet afkomstig zijn uit de Middeleeuwen (*neomedievalisme*) ter inspiratie.

¹⁷ Frank Bosman, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games', *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 11 (2016) 28-45.

¹⁸ Bosman, 'The Word Has Become Game', 39.

¹⁹ *Ibidem*, 28.

²⁰ *Ibidem*, 38.

²¹ De wereld en het verhaal van *Dragon Age Inquisition* is aanzienlijk groter dan van de eerste twee games, en waar een *playthrough* van de eerste twee games in ongeveer 50 uur kan worden voltooid, duurt dan bij *Inquisition* minstens 100 uur.

²² Zie bijlage 1 voor een definitie van 'NPC'.

game or game series and all other media that provide background information for the game, the game world and the game narrative'.²³ Oftewel: alle informatie over de game, afkomstig van de makers van de game, die niet uit de game zelf afkomstig is. Omdat dit paper specifiek de kenmerken van een held in de fantasy RPG trilogie *Dragon Age* onderzoekt, zal er alleen gebruik gemaakt worden van externe media die achtergrondinformatie bieden over de protagonisten in *Dragon Age*. Het boek *Dragon Age: The World of Thedas, Volume 2* (2015) zal hiervoor gebruikt worden.²⁴ Het boek, geschreven door de makers van *Dragon Age*, beschrijft het verhaal van elke protagonist in detail, en laat de canon-versie van elke game zien.²⁵ De vierde en laatste stap, 'external research', beslaat alle informatie buiten de game om die niet geproduceerd is door de makers van de game zelf. Hiervoor wordt de wikipedia-pagina *Dragon Age Wiki* gebruikt, een website die informatie biedt over alles wat er in de games gebeurt. Deze zal voornamelijk gebruikt worden als naslagwerk. Daarnaast worden relevante onderzoekspapers gebruikt die *Dragon Age* tot onderwerp hebben, en een interview met de makers van de games..

In een interview met David Gaider, de hoofdschrijver van *Dragon Age*, wordt duidelijk dat het werk van Tolkien een inspiratie is geweest voor het creëren van de wereld van *Dragon Age*.²⁶ In dit paper is er echter bewust voor gekozen om het werk van Tolkien niet te gebruiken om de belangrijkste kenmerken van de Middeleeuwse held te onderzoeken. Er is al veel onderzoek gedaan naar zijn werk en op basis van zijn werk, en het gebruik van Tolkien's werk zou weinig toevoegen aan het onderzoek rondom de beeldvorming van de Middeleeuwen in video games. Het werk van Tolkien is afkomstig uit de 20^e eeuw en daarmee ongeschikt voor het analyseren van elementen van de Middeleeuwen.

De gebruikte casestudy voor het noteren van de belangrijkste kenmerken van de middeleeuwse held is het verhaal rondom koning Arthur zoals dat in de Middeleeuwen geschreven is. De keuze voor de Arthurverhalen is gemaakt vanwege de enorme (literaire) populariteit van de verhalen - de vele versies uit de Middeleeuwen tot aan de moderne tijd getuigen hiervan.²⁷ Daarnaast is er immens veel literatuur beschikbaar met betrekking tot de Arthurverhalen, zowel (moderne) vertalingen als analyses van de

²³ Bosman, 'The Word Has Become Game', 38.

²⁴ Ben Gelinis e.a., *Dragon Age. The World of Thedas. Volume 2* (Milwaukie 2015).

²⁵ Zie bijlage 1 voor een definitie van 'canon'.

²⁶ James Batchelor, 'The man who built Thedas: Interview with David Gaider' (versie 07-06-2016), <https://www.mcuk.com/development/the-man-who-built-thedas-interview-with-david-gaider>, geraadpleegd op 18-01-2019.

²⁷ Elizabeth Archibald en Ad Putter (red.), *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend* (Cambridge 2009); Richard Finn, 'Arthur and Aragorn - Arthurian Influence in LOTR', *Mallorn* (2005), <https://www.scribd.com/doc/19165420/Arthur-and-Aragorn-Arthurian-Influence-in-LOTR>, geraadpleegd 11-01-2019.

verhalen. Om dat allemaal te behandelen is onhaalbaar, waardoor de keuze is gemaakt om de focus te leggen op de Arthurverhalen in de *Morte D'Arthur* van Malory, afkomstig uit de Late Middeleeuwen. Hiertoe worden twee moderne vertalingen gebruikt, *Le Morte D'Arthur* van Aubrey Beardsley en Andrea Denny Brown (2017) en *Sir Thomas Malory's Morte Darthur: A New Modern English Translation Based on the Winchester Manuscript* van Dorsey Armstrong (2009).²⁸ Het analyseren van de *Morte D'Arthur* in zijn geheel valt buiten het bereik van dit paper. In plaats daarvan ligt de focus op het verhaal van Lancelot. Verschillende studies geven aan dat Malory, in tegenstelling tot eerdere versies van de Arthurverhalen, Lancelot tot de held van zijn verhaal gemaakt heeft.²⁹ Door middel van grondig lezen en het gebruik van citaten om de argumenten te ondersteunen kunnen op deze manier de belangrijkste kenmerken van een middeleeuwse held vastgesteld worden.³⁰

Verschillende auteurs benoemen de significantie van *Morte D'Arthur*. Elizabeth Archibald en Ad Putter stellen dat 'since it is Malory who mediated the medieval Arthurian legacy to post-medieval English writers, his importance in shaping the Arthurian tradition can hardly be overstated'.³¹ Richard Barber zegt het volgende: 'It was only when Sir Thomas Malory came to put the same material into English that a true masterpiece embracing the whole story of Arthur and his knights was created'.³² Tot slot, volgens Derek Pearsall: 'Malory's success [...] as the mediator through which the whole story of Arthur was written unforgettably into English prose'.³³

De grote invloed van Malory op de Arthurverhalen vanaf zijn eigen tijd tot de moderne tijd, de goed beschikbare vertalingen en vele literatuurstudies over Malory's *Morte D'Arthur* hebben tot de keuze voor zijn werk geleid als casestudy voor dit onderzoekspaper.

Er zal onderzocht worden wat er in de beeldvorming van helden uit *Dragon Age* nog terug te zien valt van 'een Middeleeuwse held' - in welke relatie staan deze helden tot elkaar? Deze vraag wordt beantwoord door ten eerste de belangrijkste kenmerken van de held Lancelot in *Morte D'Arthur* te onderzoeken, en ten tweede door de belangrijkste

²⁸ Thomas Malory, Aubrey Beardsley (red.), *Le Morte d'Arthur* (New York 2017); Thomas Malory, Dorsey Armstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur: A New Modern English Translation Based on the Winchester Manuscript* (California 2009).

²⁹ Elizabeth Archibald en Ad Putter (red.), *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend* (Cambridge 2009); Richard Barber, *King Arthur. Hero and Legend* (Woodbridge 2009); Derek Pearsall, *Arthurian Romance. A Short Introduction* (Cornwall 2003).

³⁰ Elk werk is een product van zijn tijd, en Malory's *Morte d'Arthur* is geen uitzondering - dat maakt het werk niet ongeschikt als blauwdruk voor een middeleeuwse held. Malory leefde en schreef zijn werk in de 15^e eeuw, het einde van de Middeleeuwen - enige reflectie van de eigen tijd staat het typeren van een middeleeuwse held niet in de weg.

³¹ Archibald en Putter (red.), *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend*, 5.

³² Barber, *King Arthur*, 114.

³³ Pearsall, *Arthurian Romance*, 89.

kenmerken van helden in *Dragon Age* te onderzoeken.³⁴ Dit paper poogt niet een definitie te geven van 'de held', maar concentreert zich op wat er in *Morte d'Arthur* en *Dragon Age* als held gezien wordt. De belangrijkste kenmerken van Lancelot worden genoteerd aan de hand van *Morte D'Arthur* en relevante secundaire literatuur. Dezelfde methode zal gehanteerd worden voor de helden uit *Dragon Age*. Hiervoor worden de protagonisten van elke *Dragon Age* game gebruikt: respectievelijk *The Warden* (bekend als *The Hero of Ferelden*), *Hawke* (bekend als *The Champion of Kirkwall*, en *The Herald of Andraste* (bekend als *The Inquisitor*). Elke protagonist wordt namelijk als een held gezien in de wereld van *Dragon Age*.³⁵

In hoofdstuk 1 zullen de belangrijkste kenmerken van Lancelot vastgesteld worden door het analyseren van de twee vertalingen van *Morte D'Arthur*, en het gebruik van secundaire literatuur. In hoofdstuk 2 zullen de belangrijkste kenmerken van de *Dragon Age* held vastgesteld worden door het analyseren van de games volgens de onderzoeksmethode van Bosman die al eerder toegelicht is. In de conclusie worden deze kenmerken met elkaar vergeleken om antwoord te geven op de hoofdvraag van dit onderzoekspaper: valt er in de beeldvorming van helden uit *Dragon Age* nog iets terug te zien van de kenmerken van 'een Middeleeuwse held' zoals deze vastgesteld is in dit paper, of anders gesteld, in welke relatie staan deze helden tot elkaar? Tot slot wordt er gereflecteerd op het eigen onderzoek, de keuze voor onderzoeksmethoden en bronnen, en worden suggesties gegeven voor verder onderzoek.

³⁴ Een volledige lijst met alle kenmerken van een held binnen *Morte D'Arthur* en *Dragon Age* is niet mogelijk; de keuze is daarom gemaakt om de belangrijkste kenmerken te noteren, in de wetenschap dat dit voldoende zal zijn om een duidelijk idee te krijgen wat een held inhoudt binnen het bestek van dit paper.

³⁵ De naam waaronder de protagonist uit *Origins* bekend staat ('The Hero of Ferelden') is een duidelijke indicatie hiervan. Daarnaast worden alle protagonisten, na het overwinnen van bepaalde problemen, vaak 'a hero' genoemd door NPC's.

Hoofdstuk 1: Lancelot

In dit hoofdstuk zal de karakterisering van Lancelot bekeken worden in de twee gebruikte vertalingen van *Morte D'Arthur*. Door het analyseren van stukken tekst waar Lancelot in voor komt kunnen de belangrijkste kenmerken van hem vastgesteld worden die hem tot een held maken. Secundaire literatuur zal gebruikt worden om deze kenmerken te onderbouwen wanneer dat relevant is. Zoals in de inleiding al kort is gezegd, heeft Malory in *Morte D'Arthur* Lancelot tot zijn held gemaakt. Barber stelt dat Gawain, en niet Lancelot, in eerdere Franse versies van de Arthurverhalen als de held gezien wordt, en dat Malory door zijn keuze voor Lancelot de Arthurverhalen veranderd heeft om Lancelot positiever neer te zetten in vergelijking met vroegere versies.³⁶ Pearsall stelt het volgende: 'Lancelot is the focus of this powerful developing narrative: in him is centered the tragic division of loyalties that brings the world of Arthur to disaster'.³⁷ Voor dit paper is deze 'herschrijving' irrelevant: door Lancelot neer te zetten als de held van het verhaal, heeft Malory hem bepaalde karaktereigenschappen gegeven die hem maken tot een held, en dat is waar dit paper naar op zoek is. Er zal geen beschrijving gegeven worden van het verhaal van Lancelot; relevant voor dit paper is de manier waarop Lancelot beschreven wordt door de auteur en door andere personages in het verhaal.

Lancelot wordt omschreven als de beste ridder die er bestaat; '[...] there shall never man handle this sword but the best knight in the world, and that shall be sir Lancelot [...]'.³⁸ In het gevecht tegen de Romeinse Keizer Lucius wordt Lancelot als volgt beschreven: 'But Sir Lancelot fought so nobly that no man might endure a stroke of his hand, but where he came he showed his prowess and might, for he slew down right on every side'.³⁹ In het eerste hoofdstuk van boek 6 wordt beschreven dat in alle tournaments, 'he [Lancelot] passed all other knights [...] so Sir Lancelot increased so marvellously in worship, and in honour'.⁴⁰ Tijdens het gehele verhaal wordt er verwezen naar de kracht van Lancelot, zeker in vergelijking met andere ridders, en is daarom een van de karaktereigenschappen van Lancelot. Pearsall is van mening dat Lancelot vaak neergezet wordt als een 'infallible fighting machine' – gezien de grote hoeveelheid verwijzingen naar de kracht van Lancelot is dat geen verkeerde observatie.

³⁶ Barber, *King Arthur: Hero and Legend*, 117, 121-122.

³⁷ Pearsall, *Arthurian Romance*, 84.

³⁸ Malory, Beardsley (red.), *Le Morte D'Arthur*, 44; dezelfde zin kan gevonden worden in: Malory, Armstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur*, 52.

³⁹ Malory, Beardsley (red.), *Le Morte D'Arthur*, 94; dezelfde context kan gevonden worden in: Malory, Armstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur*, 119.

⁴⁰ Malory, Beardsley (red.), *Le Morte D'Arthur*, 103; dezelfde zin kan worden gevonden in: Malory, Armstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur*, 135.

Een ander karaktereigenschap die vaak toegeschreven wordt aan Lancelot, is edel, of anders gezegd, eerzaam: '[...] we understand your worthiness, that thou art the noblest knight living'.⁴¹ Zo staat Lancelot in boek 6 (hoofdstuk 5) voor de keuze of om een dame te kiezen, of te sterven in zijn gevangenis; Lancelot weigert iemand te kiezen 'for ye bel false enchantressess'.⁴² Dat valt samen met zijn loyaliteitsgevoel; hij houdt Guinevere hoog in het vaandel en zal daarom liever voor de dood kiezen dan dat hij een andere dame dan Guinevere kiest.⁴³ Zijn loyaliteit is een andere karaktereigenschap die terug komt in het gehele verhaal. Wanneer Guinevere wordt beschuldigd van het vergiftigen van een van de ridders, is het Lancelot die haar uiteindelijk verdedigt uit loyaliteit naar haar en naar Arthur toe.⁴⁴

Misschien wel de meest kenmerkende termen waarmee Lancelot omschreven wordt zijn 'prowess' en 'chivalry'.⁴⁵ Dat wordt ook erkend door Archibald en Putter: 'he [Malory] thus creates a threefold sequence of occasions on which Lancelot deploys his knightly prowess to defend Guinevere's reputation in ever-more questionable contexts'.⁴⁶ Barber stelt het volgende: '[...] he [Malory] manages to make Lancelot, and the chivalry which Lancelot represents, emerge with much greater credit from the Grail adventures'.⁴⁷ Pearsall voegt daaraan toe: 'Obeying the formal imperative of 'going out on adventure', the knight must prove his worth, his 'worship', through prowess, courtesy and unfailing dedication to the service of women. These are the qualities that Lancelot above all epitomizes'.⁴⁸

Deze termen zijn problematisch omdat er geen eenduidige vertaling van te geven valt. Aan de hand van Richard Kaeuper's *Chivalry and Violence in Medieval Europe* kan vastgesteld worden dat 'prowess' een kerneigenschap van 'chivalry' is, en 'chivalry' het ridderideaal is.⁴⁹ 'Prowess' kan omschreven worden als dapperheid, en een trots op zichzelf en de eigen vaardigheden. Eer kan verworven worden uit deze 'prowess', door de manier waarop je vecht en tegen wie je vecht, en doorzettingsvermogen is hier ook een onderdeel van. Eer kan ook verworven worden door zich in te zetten voor de armen, de zieken, vrouwen of de koning. Het ridderideaal bestaat uit deze 'prowess' en een bijbehorende gedragscode.⁵⁰ Dat komt overeen met de verhalen van Lancelot wanneer er

⁴¹ Ibidem, 106.

⁴² Ibidem, 107.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Ibidem, 473-474.

⁴⁵ Ibidem, 94: '[...] but of the prowess and manhood of Sir Lancelot were more than wonder to tell'; Ibidem, 340: 'he [Sir Lancelot] beareth the flower of all chivalry'.

⁴⁶ Archibald en Putter, *Arthurian Legend*, 97.

⁴⁷ Barber, *King Arthur: Hero and Legend*, 120.

⁴⁸ Pearsall, *Arthurian Romance*, 99.

⁴⁹ Richard W. Kaeuper, *Chivalry and Violence in Medieval Europe* (Oxford 1999), 129-149.

⁵⁰ Hoorcollege 'Middeleeuwse Toestanden', 20-09-2018.

gesproken wordt over 'prowess' en 'chivalry'.

In de queeste van de Heilige Graal slaagt Lancelot er uiteindelijk niet in om (letterlijk) in de buurt van de Graal te komen: "I have seen," he said, "great marvels which no tongue can tell, and more than any heart can imagine. If I had not been such a sinner before this, I would have seen much more."⁵¹ Het niet voltooiën van zijn queeste naar de Graal wordt echter niet gezien als een ultiem falen: "[...]the quest for the Holy Grail is complete as far as you are concerned; you shall never see more of the Holy Grail than what you have already seen."⁵² Dat wordt ook beaamd door Archibald en Putter: '[...] Malory transforms this so that the ignominy of Lancelot's failure in the French [version] becomes in the *Sankgreal* the honour of having come so very near to success'.⁵³ Barber stelt het volgende: '[...] It is Lancelot's relative success which he emphasizes rather than his eventual failure at the vital stage'.⁵⁴

Samengevat kan Lancelot gekarakteriseerd worden als een sterke, nobele, en eervolle man met doorzettingsvermogen en een sterk loyaliteitsgevoel. Maar hij heeft ook zijn negatieve kanten: zijn liefde voor Guinevere blijft een zonde, en hoewel hij gezien wordt als de beste ridder die er bestaat, is het uiteindelijk Galahad die slaagt in de queeste naar de Heilige Graal. Volgens Barber is het verhaal van de Heilige Graal ook bedoeld 'to produce a hero who fails [...] Lancelot is still the hero after his failure'.⁵⁵ Nu de belangrijkste kenmerken van Lancelot geanalyseerd en bekend zijn, kan er gekeken worden naar de karakterisering van de helden in *Dragon Age*.

⁵¹ Malory, Amstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur*, 528.

⁵² Ibidem, 529.

⁵³ Archibald en Putter, *Arthurian Legend*, 94.

⁵⁴ Barber, *King Arthur: Hero and Legend*, 120.

⁵⁵ Ibidem, 123.

Hoofdstuk 2: De Dragon Age held

Om ervoor te zorgen dat de lezer een idee krijgt van de wereld en verhalen van *Dragon Age*, zullen relevante aspecten van het verhaal van elke game verteld worden aan de hand van *Dragon Age. The World of Thedas, Volume 2* (2015). De belangrijkste kenmerken van elke protagonist zullen dan benoemd en beargumenteerd worden aan de hand van relevante voorbeelden. Om de leesbaarheid te vergroten, is besloten om de stappen van de onderzoeksmethode niet expliciet te noemen, maar om er een lopend verhaal per video game van te maken. In plaats daarvan zal aan de hand van voetnoten duidelijk gemaakt worden waar de gegeven informatie, argumentatie en voorbeelden vandaan komt; wanneer er geen voetnoten vermeld worden, is de informatie afkomstig uit de eerste twee stappen van de onderzoeksmethode, 'internal reading' en 'internal research'.

Hoofdstuk 2.1: The Hero of Ferelden

As the most junior Warden in Ferelden, the Hero would rise up to unite the kingdom in the face of punishing odds - securing a rightful heir to the seat of power in the nation and putting down a Blight that threatened to end life in all of Thedas.⁵⁶

Het begin van elk verhaal (ongeacht het geslacht, ras of klasse) eindigt ermee dat je protagonist voor de keuze gesteld wordt om zich aan te sluiten bij de *Grey Wardens*, een orde die de wereld verdedigt tegen darkspawn.⁵⁷ Volgens Duncan, de leider van de *Grey Wardens* in Ferelden, staat er een vijfde *Blight* op het punt van beginnen, die zonder het ingrijpen van *Grey Wardens* de wereld zal vernietigen.⁵⁸ Voor je protagonist is dat aanbod een uitweg uit een benarde situatie: als een stads-elf sta je op het punt veroordeeld te worden voor de moord op een edelman, als een edele dwerg word je verbannen met geen hoop op overleving, en als een menselijke edelman wordt je hele familie uitgemoord.⁵⁹

Duncan and the Hero traveled to the ruined fortress of Ostagar near the Korcari Wilds to prepare for a battle with the rising darkspawn. It was at this fortress that the Hero and the recruits Jory and Daveth underwent their Joining ritual to become Grey Wardens. Only the Hero survived. [...] Of the Wardens who fought at Ostagar, only Alistair and the Hero survived - saved by Flemeth [a Witch of the Wilds] and nursed back to health in her home deep in the Korcari Wilds. Back on their feet, Alistair and the Hero joined up with Morrigan

⁵⁶ Gelinas e.a., *World of Thedas, Vol. 2, 77*.

⁵⁷ Zie bijlage 1 voor een definitie van 'darkspawn'.

⁵⁸ Zie bijlage 1 voor een definitie van 'Blight'.

⁵⁹ Wanneer er 'man gezegd wordt, geldt dit ook voor een vrouwelijk karakter en vice versa.

[Flemeth's daughter] on a journey to unite Ferelden against the Blight by invoking the Wardens' ancient treaties and delivering justice to the traitorous Teyrn Loghain, who'd used the defeat at Ostagar to seize power in Denerim.⁶⁰

De term 'punishing odds' uit de eerste quote is interessant; ondanks alle tegenslag, overwint de protagonist. Het eerste voorbeeld wordt in de tweede quote al gegeven in het ritueel van aansluiting bij de *Grey Wardens*: dit ritueel is gevaarlijk; lang niet iedereen overleeft het, en van de drie rekruten overleeft alleen de protagonist. Verder in het verhaal krijgt de protagonist nog meer te maken met tegenslagen die ze eerst moeten oplossen alvorens de *Blight* te kunnen beëindigen. Afgezien van de *Blight* is er nog een duidelijke vijand, namelijk Loghain, de generaal die op het laatste moment zijn troepen terugtrok bij het gevecht bij Ostagar, waardoor er zo weinig overlevenden zijn van die strijd. Loghain geeft de *Grey Wardens* de schuld van de verloren strijd, en heeft ondertussen de macht gegrepen na het overlijden van de koning. Hij wordt neergezet als een verrader door de protagonist, maar aan het einde van de video game is het lastig om hem nog als de vijand te zien.⁶¹

De protagonist moet dan de steun verwerven van drie verschillende groepen: de soldaten van Redcliffe, onder leiding van graaf Eamon, de dwergen uit Orzammar, en de elfen uit het Brecilian Bos:

The Hero enlisted the aid of a great many forces, among them the isolated but powerful dwarves of Orzammar and the Dalish [elfen] of the Brecilian Forest. But as influential as the ancient treaties of the Wardens were, neither group was in a position to commit troops before sorting out their own troubles. [...] When the Hero's party sought Eamon to help unite the nation against the Blight, they found Redcliffe in chaos. [...] Together, with the help of the Hero's party, they would unite the disparate people of Ferelden to take on Loghain and end the Blight.⁶²

Opvallend is de belangrijke rol die de protagonist inneemt. Als het jongste lid van de *Wardens* neemt de protagonist het voortouw en maakt belangrijke beslissingen, zowel voor de *party* als voor hele volkeren.⁶³

⁶⁰ Gelinas e.a., *World of Thedas, Vol. 2*, 97.

⁶¹ Er kan namelijk ook beargumenteerd worden dat Loghain zijn troepen terugtrok omdat hij inzag dat de strijd vanaf het begin een verloren zaak was, en niet nog meer levens wilde riskeren. Naar Loghain's idee hebben de *Grey Wardens* de koning haast gedwongen om de strijd aan te gaan terwijl daar de mankracht nog niet voldoende voor was, en hebben zij op deze manier de koning en Ferelden verraden.

⁶² Gelinas e.a., *World of Thedas, Vol 2.*, 102, 106.

⁶³ Zie Bijlage 1 voor een definitie van 'party'.

Zo beslist de protagonist uiteindelijk wie er de nieuwe koning wordt van de dwergen in Orzammar – een beslissing die een buitenstaander niet hoort te maken.⁶⁴ De mening en beslissingen van de protagonist zijn erg belangrijk, en hij wordt gerespecteerd door het grootste deel van de bevolking in Ferelden. Tijdens het spelen wordt door opmerkingen van NPC's ook duidelijk dat je protagonist de leiding heeft: 'I guess that fellow is the leader'.⁶⁵

Nadat de protagonist de steun van Redcliffe, de dwergen, en de elfen heeft verworven, begint de strijd tegen Loghain en de *Blight*:

[...] Eamon called a monumental Landsmeet to remove Loghain of power and install a rightful ruler - leaving it to the Hero to decide whether Anora or Alistair was a better candidate for the throne. With the matter sorted, the Hero, together with the many peoples of Ferelden, launched an all-out assault on the Archdemon and his darkspawn at Denerim, ultimately slaying the corrupted dragon and returning a fragile peace to Thedas.⁶⁶

De protagonist heeft wederom invloed die hij niet hoort te hebben – hij beslist wie de nieuwe koning(in) wordt van Ferelden. Wanneer de protagonist een edelman of -vrouw is, kan er zelfs voor gekozen worden om zelf de troon te bestijgen (naast respectievelijk Anora of Alistair), en de beslissing om Loghain eventueel te laten leven ligt ook bij de protagonist.⁶⁷

Aan de hand van de bovenstaande omschrijving kan er al een karaktereigenschap van *The Hero of Ferelden* benoemd worden, namelijk moedig. Ondanks alle tegenslagen overwint de protagonist, en voor het belang van Ferelden neemt hij een bijna onmogelijke taak op zich: Ferelden verenigen en een leger opbouwen vanuit het niets. Om de *archdemon* te vermoorden en de *Blight* te eindigen moet een *Grey Warden* zichzelf opofferen – in de canon versie van *Dragon Age Origins* gebeurt dat ook.⁶⁸

⁶⁴ Zelfs wanneer je een dwerg speelt, beslissen de huidige koning en *the Assembly* normaliter wie er koning wordt. Zie <http://dragonage.wikia.com/wiki/Assembly> voor meer informatie, geraadpleegd 19-01-2019.

⁶⁵ 'Let's Play Dragon Age Origins, Episode 9: Witches of the Wilds (17:20)', <https://www.youtube.com/watch?v=HSTfESOHMsg&index=9&list=PLR2FYtFWHTrXgBkpDZhpCmsUcVVp2mS-J>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁶⁶ Gelinas e.a., *World of Thedas Vol. 2*, 112.

⁶⁷ Dragon Age Wiki, 'The Landsmeet', http://dragonage.wikia.com/wiki/The_Landsmeet, geraadpleegd 19-01-2019; Alistair is er fel op tegen om Loghain te laten leven, maar uiteindelijk ligt de beslissing bij de protagonist.

⁶⁸ De heks Morrigan komt echter met een andere oplossing, een *Dark Ritual* waardoor er geen *Grey Warden* hoeft te sterven, zie http://dragonage.wikia.com/wiki/Morrigan%27s_Ritual, geraadpleegd 19-01-2019; in de canon versie van *Dragon Age Origins* is de protagonist een Dalish elf die zich uiteindelijk opoffert om de *Blight* te beëindigen: 'If no import is used for Dragon Age: Inquisition, the Warden defaults to a female Dalish elf', zie http://dragonage.wikia.com/wiki/Dalish_Elf_Origin, geraadpleegd 19-01-2019.

Een ander aspect van *The Hero of Ferelden* is zijn (fysieke) kracht; *Grey Wardens* worden gezien als buitengewoon goede vechters.⁶⁹ Gedurende het spel worden er door NPC's opmerkingen gemaakt zoals 'And people actually voluntarily attack you, are they just stupid'.⁷⁰

Een andere eigenschap van de protagonist is het feit dat ze als mooi, knap en aantrekkelijk gezien wordt, ongeacht hoe lelijk of misvormd de protagonist eruit ziet. Zo kan er geflirt worden met verschillende NPC's, waarbij duidelijk wordt dat de protagonist als aantrekkelijk gezien wordt.⁷¹ Wanneer je een relatie begint met iemand uit je *party*, krijgt de protagonist ook altijd complimenten over haar schoonheid.

Tot slot is het interessant om nog een uitbreiding van *Dragon Age Origins* te noemen, namelijk 'The Darkspawn Chronicles'.⁷² Hierin speel je als een *darkspawn*, en het verhaal speelt zich af in een wereld waarin *the Hero of Ferelden* nooit is aangesloten bij de *Grey Wardens*. Het resultaat is dat de *darkspawn* winnen, en de *Blight* zich verder verspreidt over heel Thedas. De protagonist van *Dragon Age Origins* is dus blijkbaar van ongekend belang om de *Blight* te kunnen verslaan.

Samengevat is de protagonist van *Dragon Age Origins* een natuurlijke leider, die moedig, sterk en aantrekkelijk is, en beschikt over een sterk doorzettingsvermogen.

⁶⁹ 'Grey Wardens', http://dragonage.wikia.com/wiki/Grey_Wardens, geraadpleegd 18-01-2019.

⁷⁰ 'Let's Play Dragon Age Origins, Episode 46: Back Alley Justice (17:00). <https://www.youtube.com/watch?v=K54M5OuOesw&index=46&list=PLR2FYtFWHTrXgBkpDZhcMsUcVVp2mS-I>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁷¹ 'Warden flirts with Bann Teagan [Dragon Age: Origins], <https://www.youtube.com/watch?v=Ot2auzHTlKk>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁷² 'The Darkspawn Chronicles', http://dragonage.wikia.com/wiki/The_Darkspawn_Chronicles, geraadpleegd 20-01-2019.

Hoofdstuk 2.2: The Champion of Kirkwall

One person's hero is another person's Blight. Following the events of the mage uprising in Kirkwall, to invoke the name "Hawke" among some was to speak the name of Andraste's betrayer himself. Hawke was a major catalyst in the war between the mages and the templars, and at the center of an expedition that set the vicious element known as red lyrium upon the world. But history may instead remember Hawke as the Champion of Kirkwall – a savior who delivered the city-state from certain destruction and a pillar whose absence would have made a bad situation so much worse.⁷³

In *Dragon Age II* staat je protagonist centraal in een conflict tussen de *Templars* en de *mages*.⁷⁴ Daarnaast is Kirkwall, een stadsstaat in de provincie 'The Free Marches', een tijdelijk thuis geworden voor de Qunari, een ras wat met groot argwaan bekeken wordt.⁷⁵ Wanneer Hawke aankomt in Kirkwall, wordt duidelijk dat hij tezamen met zijn broer/zus één jaar moet werken om de stad binnen te kunnen komen. Meteen wordt duidelijk dat Hawke gezien wordt als sterk en waardevol.⁷⁶ Na één jaar is de schuld afbetaald en stopt Hawke met dat werk. Ongeacht welke keuze Hawke maakt, zijn werkgever profiteert van Hawke's 'combat skills', wederom een bevestiging van Hawke's kracht.⁷⁷

Hawke's rise to infamy was buoyed by an inner circle of trusted companions and contacts. First among them was Aveline, a warrior of significant skill aided by Hawke's family after darkspawn set upon Aveline and her husband, Wesley, while the couple also fled the Fifth Blight in Ferelden. Wesley did not make it, and Aveline accompanied the Hawkes on the voyage to Kirkwall, where she joined the city guard. In Kirkwall, many colorful characters came out of the woodwork: a dwarven writer named Varric; a charismatic, if unpredictable, healer named Anders; an awkward yet charming Dalish mage named Merrill. The infamous raider Isabela, a lyrium-tattooed former slave of Tevinter named Fenris, and the pious prince of Starkhaven, Sebastian Vael were also rumored to fight at Hawke's side.⁷⁸

Al deze mensen, inclusief Hawke zelf, worden niet afgeschilderd als helden wanneer ze voor het eerst verschijnen in de game. Net zoals Hawke (en net zoals *The Hero of Ferelden*) zijn ze per toeval in Kirkwall beland; ze maken het beste van een schijnbare

⁷³ Gelinias, *World of Thedas*, Vol. 2, 147.

⁷⁴ Zie Bijlage 1 voor een definitie van 'templars' en 'mages'.

⁷⁵ Voor meer informatie, zie <http://dragonage.wikia.com/wiki/Qunari>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁷⁶ 'Let's Play Dragon Age 2, Episode 2: Earning Our Keep (17:00-19:00)', <https://www.youtube.com/watch?v=sAhPt39zU7M&list=PLR2FYtFWHTTrUovRqO5wC-vxrCkM5Kj1nS&index=2>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁷⁷ 'Athenril', <http://dragonage.wikia.com/wiki/Athenril>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁷⁸ Gelinias, *World of Thedas*, Vol. 2, 158.

hopeloze situatie. Om hun eigen situatie te verbeteren, komt Varric met een plan:

Not long after arriving in Kirkwall, Varric encouraged Hawke to join an expedition down the Deep Roads with Varric's brother, Bartrand. Underground, in the long abandoned passageways of the dwarves, they discovered an idol made of a strange, red lyrium – a more potent and unpredictable form of the already dangerous crystal. Bartrand double-crossed Varric and Hawke, absconding with the idol and leaving the party to fend for themselves amid the darkspawn and wraiths down below. Somehow, Hawke's party emerged safely and, with ample wealth to show for the trouble, rebuilt the Hawke family legacy, and rose to noble standing in Kirkwall.⁷⁹

De moeder van Hawke is van oorsprong van adel, maar doordat zij trouwde met een *mage* verloor ze deze status. Hawke 'koopt' als het ware deze status terug, en wordt daarna ook gezien als een edelman. Gedurende deze jaren wordt er steeds vaker naar het advies van Hawke gevraagd met betrekking tot belangrijke (politieke) beslissingen. Wederom zien we dat, net zoals bij *The Hero of Ferelden*, Hawke een invloed heeft over zaken waar hij geen invloed in hoort te hebben.

After the expedition into the Deep Roads, Hawke's wealth and status in Kirkwall rose considerably. In 9:34 Dragon [4 jaar nadat de *Fifth Blight* begon], Hawke became involved in the growing unrest between the landed Qunari and the office of Viscount Dumar. When the Arishok [leider van de Qunari] rose up and killed the viscount, Hawke put an end to the violence and saved Kirkwall from a full-on Qunari occupation.⁸⁰

Door het verslaan van de Arishok krijgt Hawke de titel *The Champion of Kirkwall*. De Arishok is een formidabele tegenstander, en door Hawke's overwinning wordt niet alleen zijn kracht nog meer benadrukt, maar wordt hij nog invloedrijker in Kirkwall. De spanningen tussen de *mages* en de *templars* lopen nog hoger op wanneer Meredith, de leider van de *templars*, de macht grijpt na de dood van de *Viscount*, de leider van Kirkwall.

Following the death of Viscount Marlowe Dumar, tensions mounted between Knight-Commander Meredith and the city Circle, led by First Enchanter Orsino. By 9:37 Dragon, Kirkwall was still without a new viscount. When Anders, possessed by the spirit Justice, destroyed Kirkwall's chantry, war between the templars and the mages of Kirkwall broke out, plunging Kirkwall into chaos and jump-starting conflicts between mages and templars across much of Thedas.⁸¹

⁷⁹ Ibidem, 175.

⁸⁰ Ibidem, 181.

⁸¹ Ibidem, 190.

Deze strijd is het laatste deel van *Dragon Age II*, en het laat wederom de invloed van Hawke zien. Nadat de leiders zowel de *mages* als de *templars* hun verstand verliezen, zorgt Hawke er uiteindelijk voor dat de strijd 'gewonnen' wordt: er zijn veel doden en gewonden, en deze gebeurtenissen leiden uiteindelijk ook tot een oorlog tussen de *mages* en de *templars* op het gehele continent. De gevolgen hiervan zijn te zien in *Dragon Age Inquisition*, die later nog besproken zullen worden.

Ook in *Dragon Age II* wordt de protagonist gezien als mooi, knap en aantrekkelijk; hoe misvormd hij er ook uitziet. Zo zal Anders, een van de personen met wie een romantische relatie kan worden gestart, toegeven dat hij al jaren verliefd op Hawke is.⁸²

Wanneer Hawke vergeleken wordt met *The Hero of Ferelden*, wordt duidelijk dat zij dezelfde eigenschappen bezitten: ook Hawke is een natuurlijke leider, die moedig, sterk en aantrekkelijk is, en beschikt over een sterk doorzettingsvermogen. Uiteindelijk kijkt iedereen naar Hawke om de problemen in Kirkwall op te lossen, en hoe hard Hawke z'n best ook doet, het conflict tussen de *mages* en *templars* is onvermijdelijk.

⁸² 'Dragon Age 2 – Romance Scene with Anders (female Hawke). <https://www.youtube.com/watch?v=XNYb5EbOr6w>, geraadpleegd 20-01-2019.

Hoofdstuk 2.3: The Inquisitor

War raged between mages and templars across much of Thedas, buoyed by the violence at Kirkwall and the White Spire. Much of Ferelden was still haunted after the horrors of the Fifth Blight. In Orlais, Empress Celene struggled to maintain order as her cousin challenged her authority. It was in these already trying times, as Thedosians did their best to tear each other apart, that Corypheus tore a hole in the sky itself – killing the head of the Chantry and plunging Thedas into anarchy.⁸³

Net zoals bij *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II* komt de protagonist bij toeval in het middelpunt van alle gebeurtenissen te staan.

The one they called the Herald of Andraste miraculously emerged from the blast bearing a mark with the power to close tears in the Veil. Under the banner of the Inquisition, it fell upon this hero of circumstance to bring Thedas back together and stop Corypheus from gaining the power of a god.⁸⁴

Meteen aan het begin van het spel is de protagonist instrumenteel om de *Breach* te sluiten en de groeiende hoeveelheid demonen een halt toe te roepen. Na de eerste, deels succesvolle, poging, wordt de *Inquisition* opnieuw opgericht, een eeuwenoude organisatie bedoeld om de chaos in de wereld te stoppen en orde te herstellen, en krijgt de protagonist de titel *the Herald of Andraste*.⁸⁵ Er wordt geloofd dat de protagonist een heraut van Andraste is.⁸⁶ Net zoals in *Dragon Age Origins*, is er een duidelijke vijand: Corypheus, die tot doel het worden van een god heeft en wat enorme chaos tot gevolg heeft.

As the Inquisition grew, so did its influence. The Herald of Andraste recruited a great many heroes to fight for the cause. There was the apostate spirit mage Solas, the Tevinter expatriate Dorian Pavus, and Warden hero Blackwall. Figures as disparate as the notorious mercenary Iron Bull and the well-connected First Enchanter Vivienne joined as well, along with author Varric Thetras and the notorious troublemaker known to most as Red Jenny. There are even rumors of a spirit seen fighting by the Inquisitor's side, though firsthand accounts of this boy are scarce and unreliable.⁸⁷

⁸³ Gelinas, *World of Thedas*, Vol. 2, 219.

⁸⁴ Ibidem.

⁸⁵ 'Inquisition', <http://dragonage.wikia.com/wiki/Inquisition>, geraadpleegd 20-01-2019.

⁸⁶ In deze context kan Andraste gelijk gesteld worden aan Jezus Christus.

⁸⁷ Gelinas, *World of Thedas*, Vol. 2, 219-220.

Ook hier is de protagonist weer omringd door een vast aantal mensen die allemaal helpen om de orde in de wereld te herstellen. Opmerkelijk in de bovenstaande quote is het gebruik van het woord 'heroes'. Deze karakters zijn niet heldhaftiger dan de karakters uit *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II*, en hebben, wellicht met uitzondering van de *Grey Warden Blackwall*, geen heroïsche daden op hun naam staan. Mijn vermoeden is dat de makers alle hoofdpersonages uit *Dragon Age* zien als helden, maar nu pas het woord 'heroes' ervoor gebruiken.

Wanneer Corypheus zich voor het eerst laat zien, offert de protagonist zich schijnbaar op zodat de Inquisition een veilig heenkomen kan vinden. *The Herald of Andraste* vindt uiteindelijk de weg terug naar de Inquisition, en na de ontdekking van een nieuwe woonplek in de vorm van het kasteel 'Skyhold', wordt hij uitgeroepen tot *the Inquisitor*, de leider van de Inquisition.⁸⁸ Net als in *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II* heeft de protagonist de rol van de leider. De Inquisitor heeft nog meer invloed dan *The Hero of Ferelden* of *Hawke*; het besluit wie uiteindelijk de provincie Orlais mag regeren wordt gemaakt door de Inquisitor. Deze keer is er echter wel sprake van een invloed die logisch is: de protagonist staat aan het hoofd van een organisatie die alleen maar toeneemt in grootte en macht, waardoor de Inquisitor steeds belangrijker wordt in heel Thedas. Het spel eindigt er uiteindelijk mee dat de Inquisitor het opneemt tegen Corypheus en overwint – Corypheus wordt verslagen en de *Breach* wordt voorgoed gesloten.

Een aspect waarin *Dragon Age Inquisition* verschilt van *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II* is de rol van religie, die vele malen groter is. Er heerst een sterk geloof in de Inquisitor als de heraut van Andraste, de profeet van de Maker. Alle heroïsche acties worden (deels) gezien als een zegen van de Maker. Zelfs wanneer duidelijk wordt dat de Inquisitor niet gered is door Andraste, blijft dat geloof in een gezegende Inquisitor voortduren. Heide Campbell en Gregory P. Grieve laten in een casestudy van *Dragon Age* zien dat religie een degelijke bijdrage levert aan het creëren van een fantasie wereld.⁸⁹ Het is daarom opvallend dat religie geen grote rol speelt in *Dragon Age Origins* en *Dragon Age II*, zeker in vergelijking met *Dragon Age Inquisition*.

⁸⁸ 'Let's play Dragon Age: Inquisition Part 32 – Welcome to Skyhold'. <https://www.youtube.com/watch?v=sxYxUrybkSQ&list=PL5dr1EHvfwpNbGW1MP6pRbmy68xtEHCf&index=36> (07:00 – einde), geraadpleegd 20-01-2019.

⁸⁹ Heidi Campbell en Gregory Price Grieve, *Playing with Religion in Digital Games* (Indiana 2014) 265-267.

De Inquisitor wordt, net zoals in *Dragon Age Origins*, en *Dragon Age II* gezien als mooi, knap en aantrekkelijk – hoe onaantrekkelijk hij er ook uit ziet. In *Dragon Age Inquisition* zijn er ook weer mensen waarmee een romantische relatie begonnen kan worden – en ook hier wordt duidelijk gemaakt dat zij de Inquisitor aantrekkelijk vinden.⁹⁰

Samengevat is de Inquisitor een leidend figuur, die moedig, sterk en aantrekkelijk is, en ook beschikt over een sterk doorzettingsvermogen. Dat zijn de eigenschappen van alle drie de protagonisten van de *Dragon Age* trilogie. Wat nog belangrijk is om te vermelden, is dat geen van de protagonisten voorbestemd was voor de heroïsche daden die op hun naam staan. Alle drie staan ze voor een onmogelijke taak: de chaos bedwingen en orde te herstellen, ieder op een andere manier. Ondanks alle tegenslagen, zetten ze door en bewijzen ze aan zichzelf en de rest van Thedas dat ze deze taak kunnen volbrengen. Ongeacht de manier waarop het spel gespeeld wordt, als iemand die alles goed wil doen of iemand die alles met tegenzin en agressie doet, aan het eind van de dag blijven de protagonisten de helden van Thedas.

⁹⁰ 'Dragon Age Inquisition: Solas removing the Vallaslin from Inquisitor Elenya Lavellan (Solas Romance)' (5:15–6:20), <https://www.youtube.com/watch?v=SgabDsw4lvw>, geraadpleegd 20-01-2019.

Conclusie

In dit paper is onderzocht wat er in de beeldvorming van helden uit *Dragon Age* nog terug te zien valt van 'een Middeleeuwse held' – en in welke relatie deze helden tot elkaar staan. Door de belangrijkste kenmerken van de held Lancelot in *Morte D'Arthur* te onderzoeken, en door de belangrijkste kenmerken van helden in *Dragon Age* te onderzoeken, kan er nu een antwoord geformuleerd worden op deze vraag. Om de belangrijkste kenmerken van Lancelot en de protagonisten van *Dragon Age* helder voor de geest te hebben, worden ze nogmaals herhaald. Lancelot kan gekarakteriseerd worden als een sterke, nobele, en eervolle man met doorzettingsvermogen en een sterk loyaliteitsgevoel. De protagonisten van *Dragon Age* kunnen gekarakteriseerd worden als leidende figuren, die moedig, sterk en aantrekkelijk zijn, en ook beschikken over een sterk doorzettingsvermogen.

De kwaliteit 'kracht' is een duidelijke overeenkomst tussen Lancelot en de protagonisten van *Dragon Age*; dat komt duidelijk naar voren in de manier waarop ze beschreven worden en hoe zij gezien worden door andere karakters in de verhalen. Een andere kwaliteit is 'moedig'; Lancelot wordt meerdere malen als moedig beschreven. Bij de protagonisten van *Dragon Age* is dat minder expliciet beschreven, maar desalniettemin zijn zij naar mijn idee geschreven als moedige personages. Verschillende leden van de Facebookgroep 'The Dragon Age Universe' beamen dat; meerdere mensen hebben hun protagonisten als 'brave' of 'couragous' omschreven.⁹¹ 'Doorzettingsvermogen' is een andere kwaliteit die wordt gebruikt om zowel Lancelot als de protagonisten van *Dragon Age* te beschrijven.

Waar Lancelot afwijkt van de karakterisering van de protagonisten in *Dragon Age* is het onderdeel 'een leidend figuur'. Er kan echter beargumenteerd worden als Lancelot ook als een leidend figuur gezien kan worden, ook al wordt dat niet expliciet gezegd; als ridder van de Ronde Tafel gaat hij op vele avonturen waar hij vaak de leidende rol aanneemt. Waar de protagonisten van *Dragon Age* afwijken van Lancelot is de kwaliteit 'loyaliteit'. Ik ben echter van mening dat *The Hero of Ferelden*, Hawke en de Inquisitor zeer zeker beschikken over deze kwaliteit. Alle drie de protagonisten zijn loyaal aan de mensen die ze om zich heen verzamelen. *The Hero of Ferelden* laat loyaliteit zien aan de *Grey Wardens*, en is bereid zichzelf op te offeren om de *Blight* te stoppen – een ultiem teken van loyaliteit aan de plicht van de *Grey Wardens*. Hawke bevecht de Arishok om zo Kirkwall te redden – een teken van loyaliteit aan Kirkwall. De Inquisitor doet alles in zijn macht om Corypheus te stoppen, en gaat er tot twee keer toe bijna aan onderdoor – een teken van loyaliteit aan

⁹¹ Op 10 december 2018 is er een bericht geplaatst in 'The Dragon Age Universe' Facebookgroep met de vraag hoe men het karakter van elke protagonist uit *Dragon Age* zou omschrijven. Hun antwoorden zijn enkel bedoeld als bevestiging van mijn eigen observaties.

zijn plicht als Inquisitor. Desondanks dat het niet expliciet benoemd wordt zou ik 'loyaliteit' zeker als een karaktereigenschap van de protagonisten van *Dragon Age* noemen.

Dat leidt tot de vraag in welke relatie de gebruikte representatie van een middeleeuwse held en een typering van een *Dragon Age* held tot elkaar staan. Zoals hierboven beargumenteerd is, zijn er zeker kenmerken van een middeleeuwse held terug te zien in de *Dragon Age* held zoals deze in hoofdstuk 1 en 2 geformuleerd zijn. Er valt echter te beargumenteren dat de meeste kenmerken – kracht en moedig – niet typisch 'middeleeuws', maar meer universele kenmerken van een held zijn. Deze termen zouden ook gebruikt kunnen worden om Herakles of Spiderman te omschrijven, twee personages afkomstig uit andere tijdsperiodes. De karaktereigenschappen 'chivalrous' en 'prowess', twee typische kenmerken van Lancelot, zijn daarentegen wel typisch middeleeuws; het is kenmerkend voor het ridderideaal dat eerder in hoofdstuk 1 beschreven is. Deze eigenschappen vertalen zich in eer, moed en loyaliteit; kwaliteiten die de protagonisten ook allemaal bezitten. De conclusie kan daarom getrokken worden dat het beeld van een middeleeuwse held, zoals deze aan de hand van Lancelot is vastgesteld, nog doorwerkt in de protagonisten van *Dragon Age*.

Tot slot zal er gereflecteerd worden op het eigen onderzoek en zullen suggesties gegeven worden voor verder onderzoek. Het gebruik van een casestudy van één video game trilogie zorgt ervoor dat de getrokken conclusie wellicht niet van toepassing is bij andere video games. Door een soortgelijk onderzoek uit te voeren met andere video games als casestudy kan de getrokken conclusie eventueel bekrachtigd worden. De onderzoeksmethode van Bosman, hoewel geschikt voor de analyse van video games, is soms wat lastig in gebruik – vooral de eerste twee stappen zijn moeilijk te verantwoorden. Wellicht dat het gebruik van een andere onderzoeksmethode bij vervolgonderzoek ervoor zorgt dat argumenten beter te verantwoorden zijn. Het gebruik van één specifiek personage uit een 15^e eeuwse literair werk om de belangrijkste kenmerken van een middeleeuwse held te onderzoeken zorgt ervoor dat de getrokken conclusie wellicht niet van toepassing is wanneer er een ander personage gebruikt wordt om een soortgelijk onderzoek uit te voeren – om de getrokken conclusie te bekrachtigen is meer onderzoek gewenst. Daarnaast kan het gebruik van een totaal ander middeleeuws werk – zoals *Beowulf* – ook zorgen voor een andere conclusie, aangezien dit werk uit een andere eeuw komt. Deze mogelijkheden vielen buiten het bereik van dit paper; dit paper kan echter wel als opstap dienen voor vervolgonderzoek zoals hierboven gesuggereerd is.

Literatuurlijst

Primaire Bronnen

Bioware, 'Dragon Age Origins' (2009).

Bioware, 'Dragon Age II' (2011).

Bioware, 'Dragon Age Inquisition' (2014).

Literatuur

Archibald, Elizabeth en Ad Putter (red.), *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend* (Cambridge 2009).

Barber, Richard, *King Arthur. Hero and Legend* (Woodbridge 2009).

Bosman, Frank, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games', *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 11 (2016) 28-45.

Campbell, Heidi, en Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games* (Indiana 2014).

Chapman, Adam, *Digital Games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* (New York 2016).

Cooper, Victoria Elizabeth, *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim* (Scriptie Filosofie, Leeds 2016).

Dirksen, S.J., *Between Authenticity and Fantasy - The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt* (Scriptie Muziekwetenschap, Utrecht 2015).

Jones, Leslie, *Myth & Middle Earth* (New York 2002).

Gelinas, Ben e.a., *Dragon Age. The World of Thedas. Volume 2* (Milwaukie 2015).

Kaeuper, Richard W., *Chivalry and Violence in Medieval Europe* (Oxford 1999), 129-149.

Kaufman, Amy, 'Medieval Unmoored' *Studies in Medievalism* 19 (2010), 1-11.

Kline, Daniel T., (red.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (New York 2012).

Matthews, David, *Medievalism. A Critical History* (Cambridge 2015).

Malory, Thomas, Dorsey Armstrong (red.), *Sir Thomas Malory's Morte Darthur: A New Modern English Translation Based on the Winchester Manuscript* (California 2009).

Malory, Thomas, Aubrey Beardsley (red.), *Le Morte d'Arthur* (New York 2017).

Pearsall, Derek, *Arthurian Romance. A Short Introduction* (Cornwall 2003).

Robinson Carlo L, en Pamela Clements (red.), *Neomedievalism in the Media. Essays on Film, Television, and Electronic Games* (New York 2012).

Polack, Gillian, 'Setting up Westeros: The Medievallesque World of *Games of Thrones*' in: Brian A. Pavlac (red.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood* (Hoboken 2017) 251-260.

Websites

'The Dragon Age Wikia', http://dragonage.wikia.com/wiki/Dragon_Age_Wiki.

Batchelor, James, 'The man who built Thedas: Interview with David Gaider' (versie 07-06-2016), <https://www.mcvuk.com/development/the-man-who-built-thedas-interview-with-david-gaider>, geraadpleegd op 08 december 2018.

Box Office Mojo (versie 10-01-2019), <https://www.boxofficemojo.com/search/?q=lord%20of%20the%20rings>, geraadpleegd 10-01-2019.

Finn, Richard, 'Arthur and Aragorn - Arthurian Influence in LOTR', *Mallorn* (2005), <https://www.scribd.com/doc/19165420/Arthur-and-Aragorn-Arthurian-Influence-in-LOTR>, geraadpleegd 11-01-2019.

Metacritic, 'The Witcher 3 Wild Hunt (versie 10-01-2019), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-witcher-3-wild-hunt>, geraadpleegd 10-01-2019.

Time, 'At 20 million copies sold Skyrim is in the top 20 bestselling games of all time' (versie 27 januari 2014), (<http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-bestselling-games-of-all-time/>), geraadpleegd 10-01-2019.

Warcraftrealms (versie 10-01-2019), <http://www.warcraftrealms.com/census.php>, geraadpleegd 10-01-2019.

Variety, 'Game of Thrones Season 7 Finale Ratings' (versie 28-08-2017), <https://variety.com/2017/tv/ratings/game-of-thrones-season-7-finale-ratings-2-1202540601/>, geraadpleegd 10-01-2019.

'VGChartz' (versie 10-01-2019), <http://www.vgchartz.com/game/33504/dragon-age-origins/>, geraadpleegd 10-01-2019.

'VGChartz' (versie 10-01-2019), <http://www.vgchartz.com/games/game.php?id=44010>, geraadpleegd 10-01-2019.

'VGChartz' (versie 10-01-2019), <http://www.vgchartz.com/game/81792/dragon-age-inquisition/>, geraadpleegd 10-01-2019.

Overige bronnen

Hoorcollege 'Middeleeuwse Toestanden', 20-09-2018.

'Let's Play Dragon Age Origins, Episode 46: Back Alley Justice (17:00).
<https://www.youtube.com/watch?v=K54M5OuOesw&index=46&list=PLR2FYtFWHTTrXgBkpDZhpcMsUcVVp2mS-J>, geraadpleegd 20-01-2019.

'Warden flirts with Bann Teagan [Dragon Age: Origins],
<https://www.youtube.com/watch?v=Qt2auzHTlKk>, geraadpleegd 20-01-2019.

'Let's Play Dragon Age 2, Episode 2: Earning Our Keep (17:00-19:00),
<https://www.youtube.com/watch?v=sAhPt39zU7M&list=PLR2FYtFWHTTrUovRqQ5wC-vxrCkM5Kj1nS&index=2>, geraadpleegd 20-01-2019.

'Dragon Age 2 - Romance Scene with Anders (female Hawke),
<https://www.youtube.com/watch?v=XNYb5Eb0r6w>, geraadpleegd 20-01-2019.

'Let's play Dragon Age: Inquisition Part 32 - Welcome to Skyhold',
<https://www.youtube.com/watch?v=sxYxUrybkS0&list=PL5dr1EHvfwPnbGW1MP6pRbymy68xtEHCf&index=36> (07:00 - einde), geraadpleegd 20-01-2019.

'Dragon Age Inquisition: Solas removing the Vallaslin from Inquisitor Elenya Lavellan (Solas Romance)' (5:15-6:20), <https://www.youtube.com/watch?v=SgabDsw4lvw>, geraadpleegd 20-01-2019.

Bijlage 1: Definities

Onderstaande definities zijn geordend in de volgorde waarin ze in de hoofdstuktekst benoemd worden.

Video game - het definiëren van 'video-game' blijkt een lastige opgave; ten grondslag aan de definitie hiervan ligt het debat *ludology-versus-narratology* debat. Op welke manier moeten video-games onderzocht worden: volgens theorieën van de narratologie (zoals ook bij boeken gebeurt) of volgens een redelijk nieuw onderzoeksveld, ludologie, dat video games als wezenlijk anders ziet en niet als een puur narratief en daardoor ook andere onderzoeksmethoden heeft ontwikkeld/aan het ontwikkelen is. Frank Bosman schrijft in 2016 in 'The Word has Become Game: Researching Religion in Digital Games' kort over dat debat (wat voldoende informatie biedt om de discussie te begrijpen) en stelt een definitie voor die zowel narratieve als ludologische elementen bevat: 'Video games are digital (interactive), playable (narrative) texts'. Voor verdere uitleg van deze definitie, zie p. 31-33 van 'The Word has Become Game'.

Role Playing Game - een type video game waarin de speler als het ware 'in de huid kruipt' van een fictief personage.

Massively Multiplayer Online RPG - een type video game waarin de speler als het ware 'in de huid kruipt' van een fictief personage in een online wereld met enorm veel spelers. World of Warcraft is zo'n soort spel.

dark fantasy - de letterlijke vertaling, 'duistere fantasie' zegt het eigenlijk al: het normale fantasy genre tezamen met elementen uit het horror genre. De *darkspawn* uit *Dragon Age Origins* zijn hier een voorbeeld van.

NPC - 'Non Playable Character'; alle karakters die zich in de game wereld bevinden die de speler zelf niet kan besturen. Voorbeelden hiervan zijn kooplieden, karakters die je protagonist een quest geven, en willekeurige karakters die je tegen kan komen in de game wereld. Met sommige NPC's kan een gesprek gevoerd worden, andere NPC's maken alleen maar opmerkingen in het algemeen.

Canon - de standaard, geaccepteerde staat van de wereld.

darkspawn - vergelijkbaar met demonen, 'a race of humanoid tainted creatures that

mostly dwell in the underground of Thedas' (Dragon Age Wikia', <http://dragonage.wikia.com/wiki/Darkspawn>).

Blight – de gebeurtenis wanneer de *darkspawn* een van de Oude Goden (die de vorm van een draak hebben) vinden en corrumperen, waardoor deze verandert in een archdemon. De aanval op de wereld wordt een Blight genoemd. In *Dragon Age Origins* speelt zich de vijfde Blight af.

party – het team van de protagonist tezamen met drie andere karakters. Vaak is er de keuze uit meerdere spelers, maar de protagonist kan op elk moment maximaal drie karakters kiezen om mee te nemen.

templars – leden van de *Templar Orde*, een militaire macht in Thedas die als hoofdtaak het overzien van de *mages* hebben. Voor meer informatie, zie http://dragonage.wikia.com/wiki/Templar_Order.

mages – een karakter die magie kan gebruiken.