

# Pokolenie BioWare

komputerowe gry fabularne w przestrzeni humanistyki

Międzynarodowa Konferencja Naukowa,  
5–7 grudnia 2017, Wrocław

**W** imieniu Zakładu Literatury i Kultury Amerykańskiej Instytutu Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego oraz Pracowni Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego mamy wielką przyjemność zaprosić Państwa na międzynarodową konferencję naukową **Pokolenie BioWare: komputerowe gry fabularne w przestrzeni humanistyki**. Chcielibyśmy, aby wydarzenie to stało się okazją do namysłu nad ewolucją studia BioWare, a także nad grami wydawanymi przez firmę od 1998 do 2017 roku. Naszym celem jest analiza poszczególnych tytułów studia, rynkowej obecności BioWare, a także zbadanie rozwijającej się wokół studia społeczności fanów.

Okres od 1998 do 2017 roku jest niezwykle istotny w rozwoju zachodnich gier RPG. W tym czasie założone w 1995 roku BioWare stworzyło jedno z najbardziej wpływowych komputerowych gier fabularnych, które odznaczały się wielowątkowymi historiami i występowaniem bohaterów pobocznych posiadających skomplikowaną naturę. Część gier BioWare bazowała na spuściznie znanych światów przedstawionych, wśród których należy wyróżnić wybrane wersje i światy systemu *Dungeons and Dragons* oraz uniwersum *Gwiezdnych Wojen*. W oparciu o nie powstały m.in. takie tytuły, jak *Baldur's Gate* (1998), *Baldur's Gate II: Cienie Amn* (2000), *Knights of the Old Republic* (2003), *Mass Effect* (2007) czy *Dragon Age: Początek* (2009). Pozytywny odbiór produkcji BioWare zachęcił twórców do tworzenia kolejnych części gier, dzięki czemu powstały znane i wpływowe dziś serie. W obrębie kolejnych tytułów studio budowało podstawy swoich systemów karmicznych, a także nowych struktur fabularnych, które bazowały na sprawdzonej mechanice rozgrywki. W efekcie możemy mówić o wypracowaniu charakterystycznego stylu kreowania świata, opowiadania historii i projektowania.

Wpływ wyżej wymienionych gier, ich recepcja, a także pozycja, jaką zyskały w świadomości konsumentów, przyczyniły się do wygenerowania charakterystycznej grupy odbiorców, która dorastała obcując z grami BioWare i w ten sposób kształtowała swoją ogólną wiedzę na temat gier komputerowych. W efekcie gry studia uchodzą dziś za klasyczne wzorce rozbudowanych reprezentantów



Uniwersytet  
Wrocławski



Stowarzyszenie badaczy popkultury  
i edukacji popkulturowej

Trickster



gatunku cRPG. To z nimi porównywane są kolejne produkcje tego typu, to ich duchowych spadkobierców ciągle poszukują recenzenci, czego najlepszym przykładem jest nowa fala gier cRPG takich, jak *Wasteland 2* (2014), *Divinity Original Sin* (2014), *Pillars of Eternity* (2015) czy *Tyranny* (2016).

Biorąc pod uwagę istotność poruszanego problemu, pragniemy stworzyć platformę, która posłuży do całościowego i globalnego ujęcia istotnego problemu badawczego, jakim jest istnienie i funkcjonowanie gier kanadyjskiej firmy w dyskursie graczy i samych badaczy. Mamy również nadzieję na zebranie rozproszonych do tej pory badań dotyczących produkcji BioWare, które prowadzone były przez lata w różnych ośrodkach badawczych.

Do udziału w konferencji pragniemy zaprosić ludologów, twórców gier, teoretyków literatury, językoznawców, medioznawców, filologów, kulturoznawców, informatyków oraz przedstawicieli innych dyscyplin, które zajmują się badaniem gier wideo oraz szeroko rozumianą literaturą i kulturą popularną.

Poniżej prezentujemy proponowane tematy dyskusji, choć mile widziane będą również propozycje wykraczające poza podane zagadnienia:

- narratologia i badanie postaci,
- literackość i ludologiczność,
- socjologiczne uwarunkowania kultury graczy,
- psychologiczne aspekty rozgrywki gier BioWare,
- kulturotwórcza rola gier BioWare,
- gry BioWare a klasyczne gry RPG,
- techniki światotwórcze,
- techniki narracyjne,
- mechanika rozgrywki,
- poetyka gier BioWare,
- problemy etyczne i moralne,
- gry BioWare w kontekście problemu lokalizacji i adaptacji,
- transmedialność i paratekstualność gier BioWare,
- ewolucja marketingu i marki studia na przestrzeni lat,
- BioWare w kontekście zmian rynkowych,
- BioWare w kontekście przemysłu gier komputerowych,
- Ekonomiczne aspekty funkcjonowania studia na przestrzeni kolejnych generacji konsol,
- BioWare w przestrzeni społeczności graczy,
- Interplay, BlackIsle, Troika i Obsidian jako konkurenci i twórcy alternatywnych technik światotwórczych i narracyjnych,
- metody projektowania,
- warstwa wizualna i dźwiękowa.



Uniwersytet  
Wrocławski



Stowarzyszenie badaczy popkultury  
i edukacji popkulturowej

Trickster



## WAŻNE INFORMACJE

**Abstrakty od 450 do 600 słów** prosimy przesyłać za pomocą [formularza](#) **do 30 września 2017**.

Decyzję o przyjęciu abstraktów prześlemy **do 10 października 2017**.

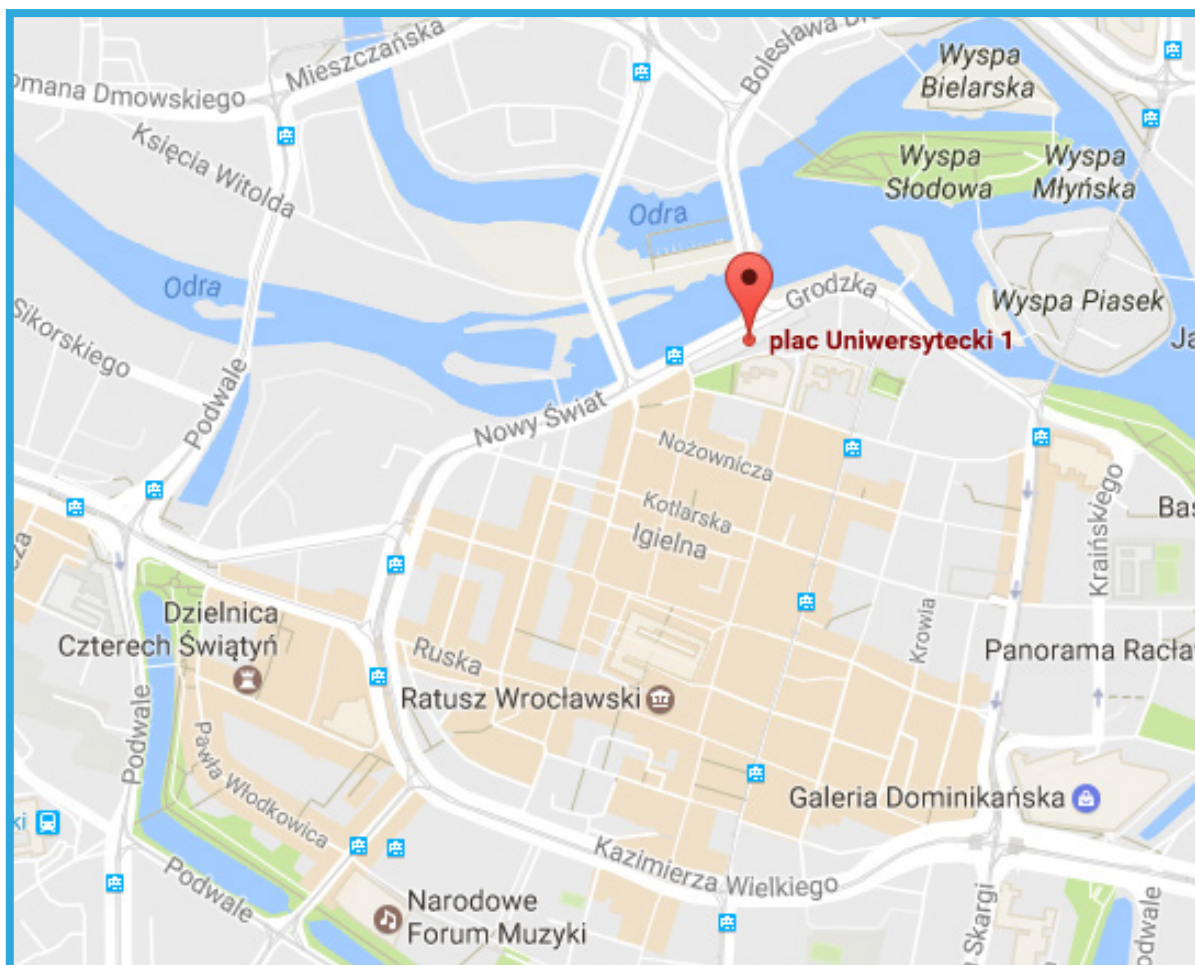
Opłata konferencyjna wynosi **400 złotych** (płatna **do 15 listopada 2017**, szczegóły zostaną dostarczone w decyzji o przyjęciu abstraktów).

**Ze względu na międzynarodowy charakter wydarzenia uprzejmie prosimy o przygotowanie referatów w języku angielskim.**

Wszelkie pytania prosimy kierować na adres [jakub.krogulec2@uwr.edu.pl](mailto:jakub.krogulec2@uwr.edu.pl) lub [jakub.krogulec5@gmail.com](mailto:jakub.krogulec5@gmail.com)

Konferencja jest organizowana przez członków Zakładu Literatury i Kultury Amerykańskiej, Pracowni Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytutu Filologii Polskiej, a także Stowarzyszenia „Trickster” oraz Inicjatywy Polskie Gry Wideo.

**Konferencja odbędzie się w Gmachu Głównym Uniwersytetu Wrocławskiego w Oratorium Marianum, pl. Uniwersytecki 1.**



Uniwersytet  
Wrocławski



Stowarzyszenie badaczy popkultury  
i edukacji popkulturowej

**Trickster**

