

# Streszczenie

Celem niniejszej dysertacji jest analiza znaczeń i funkcji kolorów stosowanych w grach wideo wydawanych przez Nintendo, co rozpoczynam od rozważań na temat cech palety kolorystycznej *Super Mario Odyssey*.

Praca opiera się na szerokim wachlarzu narzędzi, wykorzystującym osiągnięcia naukowe teorii koloru, opracowania groznawcze i wypowiedzi autorów gier, recepcję graczy oraz osobiste doświadczenie autora jako gracza poparte analizą zrzutów ekranu opisywanych w przestrzeni RGB.

Tekst składa się z dziesięciu rozdziałów. Pierwszy rozdział dotyczy ogólnych problemów z teorią koloru, w drugim rozdziale przedstawiana jest metoda analizy, trzeci rozdział przybliża historyczne możliwości wyświetlania koloru przez konsole Nintendo, rozdział czwarty wskazuje na uprzywilejowanie barwy w dziele wizualnym, rozdział piąty koncentruje się na kolorach wartościowanych negatywnie w grach Nintendo, rozdział szósty poświęcony jest barwie fioletowej w grach Nintendo, w rozdziale siódmym pojawia się analiza palety kolorystycznej gier Nintendo, w rozdziale ósmym poruszam kwestię unikania rozbudowanych narracji przez Nintendo, w rozdziale dziewiątym analizuję kwestię niechęci Nintendo do wprowadzania tożsamości wykraczających poza autotematyczne uniwersum, rozdział dziesiąty koncentruje się na związkach barwy z rzeczywistością w grach Nintendo.

Główne wnioski pracy są następujące: paletę kolorystyczną stosowaną przez Nintendo charakteryzują czyste, wysoko nasycone, jasne kolory oparte na kilku rodzajach kontrastu, z czego najważniejszym jest kontrast odcienia. Barwa fioletowa nosi w grach Nintendo cechy pokrewieństwa z kolorem czarnym i wprowadza konteksty negatywne. Jest zazwyczaj wyrazem zaburzonej równowagi świata, której reprezentacją są pozostałe barwy chromatyczne – przypisanie im stałych znaczeń jest, jak sądzę, niemożliwe. Kolorystyka gier Nintendo jest podporządkowana warstwie mechanicznej gier, jednak jej rola jest kluczowa w obliczu ograniczonych narracji prezentowanych przez Nintendo. Kolor w grach Nintendo nie służy reprodukowaniu rzeczywistości, tylko stanowi narzędzie przenoszące gracza w świat zabaw bliski dziecięcemu doświadczeniu.

## Summary

The following dissertation sets out to analyse the meaning and function of colours used in video games released by Nintendo. It commences with an outline of the features of the *Super Mario Odyssey* colour palette.

The scientific foundation is comprised of a plethora of tools, such as colour theory, statements of game authors, players and the author's personal experience as a player supported by the analysis of screenshots described in the RGB space.

The text consists of ten chapters. The first chapter concerns general problems with colour theory; the second presents the method of analysis; the third traces the development of colour capabilities of Nintendo consoles; chapter four describes the privileged status of colour in visual works; chapter five focuses on negatively valued colours in Nintendo games; chapter six is devoted to the colour purple; the seventh is an analysis of the colour palette of Nintendo games, chapter eight discusses the issue of Nintendo avoiding extensive narratives, while nine sheds light on Nintendo's reluctance to introduce identities beyond the self-referential universe. Finally, chapter ten focuses on the relationship between colour and reality in Nintendo games.

The main conclusions of the work are as follows: the colour palette used by Nintendo is characterised by clear, highly saturated bright colours based on several types of contrast, the most important of which is the hue contrast. The colour purple in Nintendo games is closely affiliated with black and serves to convey negative meanings. It usually expresses a disturbed balance of the world, represented by other chromatic colours – the meaning of which, I believe, cannot be fully determined. The colour palette is subordinated to the technical aspects of Nintendo games, but its role is not to be underestimated, considering how rudimentary the narratives offered by Nintendo are. The colour in Nintendo games does not aim to reproduce reality, but rather transports the player into the world of fun and playfulness, reminiscent of childhood experience.