



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

# Från rörig adaption till blockbuster: 30 år av *Super Mario*

En intermedial analys av spel till film



**Författare:** Sanna Hallerborn

**Handledare:** Nadi Tofighian

**Examinator:** Anders Åberg

**Lärosäte:** Linnéuniversitetet

**Termin:** VT 2025

**Ämne:** Filmvetenskap

**Nivå:** Kandidat



**Linnéuniversitetet**  
Kalmar Växjö



## Abstract

This bachelor's thesis investigates the question of how adaptations of computer games have changed through the intermedial analysis of the films *Super Mario Bros.* (1993) and *The Super Mario Bros Movie.* (2023) and the games *Super Mario World* (1990) and *Super Mario 3D World* (2013). It does this with a diachronic perspective with transmediation and media representation as focal points. The thesis reaches the conclusion that the subversion of the role of the female character in the latter film as well as the more prevalent media representation of both remembrance of gameplay and the decision to make *The Super Mario Bros. Movie* more aesthetically close to its source material might indicate that adaptations of computer games in Hollywood films are taken more seriously by the film industry.



## Nyckelord

Intermedialitet, media transformation, transmediering, media representation, datorspel, Super Mario

## Tack

Tack till min fina sambo Eli som stöttade mig genom detta arbete, och tack till min handledare Nadi och Anders som gett mig goda råd genom hela processen. Utan er hade denna uppsatsen inte funnits till.



## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Inledning</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Syfte och frågeställning</b> .....	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Material</b> .....	<b>4</b>
3.1	<i>Super Mario Bros.</i> .....	5
3.2	<i>The Super Mario Bros. Movie</i> .....	7
3.3	<i>Super Mario World</i> .....	8
3.4	<i>Super Mario 3D World</i> .....	10
<b>4</b>	<b>Tidigare forskning</b> .....	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>Teori och metod</b> .....	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>Analys</b> .....	<b>23</b>
6.1	Peach: en <i>damsel in distress</i> eller självständig regent? .....	24
6.2	Rör som symbol för interaktivitet .....	28
6.3	Peachs hinderbana och minnet av spelande .....	31
<b>7</b>	<b>Slutdiskussion</b> .....	<b>34</b>
<b>8</b>	<b>Källförteckning</b> .....	<b>36</b>

# 1 Inledning

Karaktern Super Mario dök först upp i Nintendos *Donkey Kong* från 1981, då hette han Jumpman. Fyra år senare blev han rörmokare tillsammans med brodern Luigi i spelet *Super Mario Bros.* till NES (Nintendo Entertainment System) från 1985.<sup>1</sup> Framgången ledde till att Nintendo fortsatte med fler spel och karaktären är idag Nintendos egen maskot med totalt 24 spel i den officiella serien.<sup>2</sup> *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) är det senaste stora 3D-spelet och det har i skrivande stund sålt omkring 29.95 miljoner kopior.<sup>3</sup> Detta gör Super Mario till minst sagt en framgångssaga.

En av de första adaptationerna från datorspel till långfilm någonsin var en tecknad film baserad på *Super Mario* från 1986. Den hette *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!* (vilket översätts till *The Great Mission to Save Princess Peach!* när den släpps i USA).<sup>4</sup> Den släpptes då i ett samhälle som precis börjat skymta möjligheterna med samarbetet mellan film och spel. *TRON* (Steven Lisberger) hade kommit 1982 och började då bana vägen för den konvergens av medierna som sedan skulle komma att ske.<sup>5</sup>

Det skulle dock dröja ytterligare 11 år till, innan det som räknas som den första otecknade långfilmen skulle komma; *Super Mario Bros.* (Anabel Jankel, Rocky Morton, 1993).<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Jamie Russel, *Generation XBOX: How Videogames Invaded Hollywood* (Lewes: Yellow Ant, 2012), 129–130.

<sup>2</sup> "Mario through the years," Mario history, Nintendo, senast uppdaterad 2020, <https://mario.nintendo.com/history/>.

<sup>3</sup> "Top Selling Title Sales Units," IR Information, Nintendo, senast uppdaterad 30 september 2023, <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>.

<sup>4</sup> "Super Mario Bros.: Peach-hime kyushutsu Dai Sakusen!," Super Mario Wiki, senast uppdaterad 31 mars 2024.

[https://www.mariowiki.com/Super\\_Mario\\_Bros.:\\_Peach-hime\\_Ky%C5%BShutsu\\_Dai\\_Sakusen!](https://www.mariowiki.com/Super_Mario_Bros.:_Peach-hime_Ky%C5%BShutsu_Dai_Sakusen!)

<sup>5</sup> *TRON*, regisserad av Steven Lisberg, (Disney mfl. 1982)

<sup>6</sup> *Super Mario Bros*, regisserad av Annabel Jankel & Rocky Morton (Allied Filmmakers mfl. 1993)

Det var ett av de första försöken att göra en kommersiellt gångbar film baserad på spel i Hollywood och det misslyckades totalt. Filmen blev ett kommersiellt fiasko med en budget på 48 miljoner och en intäkt på ungefär 21 miljoner världen över om man också räknar in återutgivningen 2021.<sup>7</sup> Filmen togs emot så negativt att Nintendo höll sig borta från fler filmadaptioner av sina verk efter detta. Produktionen av både film baserade på tv-spel och vice versa fick ett negativt rykte av att endast göras i vinstsyfte utan kvalitet.<sup>8</sup>

Först nu på senare tid har det gått bättre för tv-spelsadaptionerna. En av de mest hyllade exemplen är tv-serien *The Last of Us*, skapad av Craig Mazin och Neil Druckmann (2023) och baserad på tv-spelet med samma titel från 2013, som nått stor framgång och en bred publik. Även *Detective Pikachu* (Rob Letterman, 2019) blev en stor biosuccé när den kom ut och var med att bana vägen för Nintendos andra försök till att placera Mario på den vita duken.<sup>9</sup>

I och med *The Super Mario Bros. Movie* (Aaron Horvath, Michael Jelenic, 2023) har det gått 30 år sedan den ökända skildringen med Bob Hoskins som Mario, men till skillnad från då har man nu en budget på 100 miljoner US dollar (nästan dubbelt så mycket som förra filmen) och får in 1,36 miljarder dollar som totala intäkter världen över.<sup>10</sup> Filmen blir därmed en kommersiell succé och slår *Super Mario Bros.* intäkter med mer än 20 gånger om.

Hur är detta möjligt och vad är det som har hänt med vår syn på relationen mellan film och spel under dessa 30 år?

---

<sup>7</sup> ”Super Mario Bros. (1993)”, Box Office Mojo, IMDbPro, hämtad 2023-12-13, [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0108255/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0108255/?ref=bo_ser_2).

<sup>8</sup> Ibid., 6

<sup>9</sup> *Detective Pikachu*, regisserad av Rob Letterman (Legendary Pictures mfl. 2019)

<sup>10</sup> ”The Super Mario Bros. Movie”, Box Office Mojo, IMDbPro, hämtad 2023-11-20, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/>. ”The Super Mario Bros. Movie (2023)”, The Numbers, hämtad 2023-12-13, [https://www.the-numbers.com/movie/Super-Mario-Bros-Movie-The-\(2022\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Super-Mario-Bros-Movie-The-(2022)#tab=summary).

## 2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur filmadaptioner av spel har förändrats i Hollywood om man ser till transmedieringen av narrativa och interaktiva aspekter. Detta görs genom en intermedial exempelanalys av filmerna *Super Mario Bros.* (1993) och *The Super Mario Bros. Movie* (2023) i förhållande till utvalda spel från spelserien om Super Mario där två frågor diskuteras:

- Hur transmedieras narrativa element från spelet *Super Mario World* till filmen *Super Mario Bros.* i förhållande till hur narrativa element transmedieras från spelet *Super Mario 3D World* till filmen *The Super Mario Bros. Movie*?
- Hur transmedieras interaktiva element från spelet *Super Mario World* till filmen *Super Mario Bros.* i förhållande till hur interaktiva element transmedieras från spelet *Super Mario 3D World* till filmen *The Super Mario Bros. Movie*?



### 3 Material

På grund av den begränsade tid som stått till mitt förfogande har det inte funnits möjlighet att göra en analys av filmerna gentemot hela spelserien *Super Mario*, även om detta hade varit idealt för arbetet. Därför begränsades arbetet till att främst jämföra två spel med filmerna från respektive tidsperiod: *Super Mario World* (SNES, 1990) och *Super Mario 3D World* (Wii U, 2013). Dessa två spel valdes också på grund av att de båda är mer eller mindre strikta plattformsspel, den genre som Super Mario spelen traditionellt tillhör och förknippas främst med. Det finns även en subkategori av Super Mario spel där fokuset istället är utforskning i en 3D-miljö. Trots namnet *Super Mario 3D World*, tillhör detta spel inte denna subkategori. Här ingår till exempel *Super Mario 64* (Nintendo 64, 1996), *Super Mario Sunshine* (Nintendo Gamecube, 2002), och den senaste släppta *Super Mario Odyssey* (Nintendo Switch, 2017).

Arbetets källor är valda utifrån vinkeln på spel i relation till film på grund av att uppsatsen främst tillhör filmvetenskapen och inte spelvetenskapen.

Urvalet av spel är gjort först och främst utifrån vilka spel som kan ha inspirerat respektive film. Både för *Super Mario Bros.* och *The Super Mario Bros. Movie* finns det ett stort antal möjliga inspirationskällor. Här valdes de mest populära och välkända innan respektive film kom ut. För *Super Mario Bros.* var det *Donkey Kong* (1981), *Super Mario Bros.* (1985), *Super Mario Bros. 3* (1988) och *Super Mario World* (1990). På grund av tidsintervallen och storleken på arbetet blev det tvunget att begränsa urvalet ytterligare, till att spela *Super Mario World*. Detta spel använder sig av teman och element som påminner om element i filmen som är intressanta att undersöka i detta arbete.

De möjliga spel som kan anses vara relevanta för *The Super Mario Bros. Movie* är många fler då det utvecklats många *Super Mario*-spel under de 30 åren från seriens begynnelse till idag. Här gjordes först ett urval till *Super Mario Galaxy* (2007), *Super Mario 3D World* (2013), *Mario Kart 8*

*Deluxe* (2017) och *Super Mario Odyssey* (2017) för att sedan begränsas ytterligare till *Super Mario 3D World* som spelats som förberedelse samt *Mario Kart 8 Deluxe* och *Super Mario Odyssey* som sekundära källor, där båda blivit spelade men inte nyligen, varför dessa nu främst studerats via genomgångsvideor online.

### 3.1 *Super Mario Bros.*

Filmen *Super Mario Bros.* från 1993 är regisserad av paret ett Rocky Morton och Annabel Jankel som tidigare främst gjort reklamfilmer och musikvideor. Produktionen av filmen präglades av förändringar och omskrivningar i sista minuten och osämja mellan regissörerna och resten av filmens medarbetare.<sup>11</sup> När filmen sedan kom ut blev den inte väl mottagen av vare sig kritiker eller biobesökare, i till exempel *New York Times* ifrågasätts valet att ta avstånd från källmaterialet och istället skapa en, i deras mening, något överkomplicerad, ny värld och berättelse.<sup>12</sup>

Filmen börjar med att förklara att meteoriten som landade på jorden och bidrog till att dinosaurier dog ut i själva verket skapade ett parallellt universum dit dinosaurierna tog sig och evolverade, frånskiljda människorna, och skapade en egen stad: Dinohattan. Efter det görs ett stort tidshopp till nutidens Brooklyn där vi följer två rörmokarbröder, Mario och Luigi. De stöter på arkeologistudenten Daisy och Luigi blir romantiskt intresserad av henne. Samtidigt är Koopa, den nutida härskaren över The Mushroom Kingdom ute efter Daisy och har skickat sina hantlangare, Iggy

---

<sup>11</sup> Keith Stuart, "The stench of it stays with everybody': inside the Super Mario Bros movie," *The Guardian*, 22 mars, 2018, <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/22/super-mario-bros-movie-killing-fields-chariots-fire-video-game>.

<sup>12</sup> Janet Maslin, "Review/film; Plumbing a Video Game to Its Depths," *The New York Times*, 29 maj, 1993, <https://www.nytimes.com/1993/05/29/movies/review-film-plumbing-a-video-game-to-its-depths.html#:~:text=This%20film's%20two%20directors%20and,purpose%20is%20less%20than%20clear>.

och Spike, för att kidnappa henne. De lyckas och bröderna följer efter för att rädda henne, in i The Mushroom Kingdom och staden Dinohattan. De stöter på Toad som hjälper dem, men han blir förvandlad till en Goomba, en evolutionärt mindre utvecklade blandning mellan en dinosaurie och en människa. Daisy får senare reda på att hennes far blev avsatt och förvandlad till ett nätverk av svamp av Koopa så att han kunde ta tronen. Hon får hjälp att fly av Yoshi, i denna version en liten dinosaurie, som hållits fånge av Koopa. Koopa vill ha en kristall som Daisy fick med sig till människovärlden för att slå ihop världarna och förgöra människorna. Kristallen hamnar först hos bröderna men senare hos Koopas fru som är svartsjuk på Daisy och vill hämnas. Hon försöker använda den för att slå ihop världarna men misslyckas och dör, då endast Daisy, som har kungligt blod, kan använda den. Mixtrandet med universumet resulterar i en slutstrid där Koopa och Mario tar sig mellan världarna och slutar med att bröderna förvandlar Koopa till slime. Daisy väljer att stanna i The Mushroom Kingdom och lämnar därför Luigi och Mario i människovärlden när hon sedan måste stänga portalen. I slutet knackar hon dock på deras dörr och ber om deras hjälp igen vilket förebådar framtida äventyr.

*Super Mario Bros.* har tagits del av på Internet Archive, en ideell organisation som har som mål att arkivera och tillgängliggöra digitala och internetbaserade artefakter. De står bland annat bakom funktionen Wayback Machine som ger tillgång till internetsidor som idag inte finns längre.<sup>13</sup> Den version som finns uppladdad på Internet Archive är distribuerad av Pathé och är 1:44:48 min lång.

---

<sup>13</sup> ”About the Internet Archive,” Internet Archive, hämtad 21 december, 2023, <https://archive.org/about/>.

## 3.2 *The Super Mario Bros. Movie*

Om *The Super Mario Bros. Movies* produktion finns inte lika mycket skrivet, till skillnad från *Super Mario Bros.* kaotiska skapande. Filmen handlar om bröderna Mario och Luigi som precis startat ett rörmokarföretag tillsammans. Den första dagen börjar dåligt men när Brooklyn hotas av översvämning på grund av trasiga rör bestämmer de sig för att ta sig ner i stadens kloaker för att åtgärda problemet. Väl där fixar de problemet men blir insugna i ett stort grönt rör som separerar och tar dem till The Mushroom Kingdom (Svampriket), en plats där fiender och allierade från *Super Mario*-spelen lever. Här blir Mario ledsagad av Toad till slottet där Peach, landets regent, bor. Peach lovar att hjälpa Mario hitta Luigi som hamnat i händerna på Bowser som hon själv ska försöka stoppa från att förgöra riket med hjälp av en *power star* han stulit. Detta är en *power-up* tagen från spelen, som gör en odödlig i en kort period. De tar sig till The Jungle Kingdom (Djungelriket), en värld baserad på spelserien *Donkey Kong*, för att be om hjälp. Här slåss Mario med Donkey Kong och vinner, detta leder till att han ansluter sig till dem och att alla blir utrustade med varsina fordon och tar sig vidare på Rainbow Road (Regnbågsvägen), en referens till *Mario Kart*-serien av spel där olika karaktärer från Nintendos spel tävlar i racing. De blir överrumplade av Bowers hantlangare och Mario och Donkey Kong faller ner i vattnet och blir uppätta av en *Maw-Ray*, en stor muränaål, också tagen från spelserien. Peach åker till Svampriket samtidigt som Bowser kommer dit, och hon går under hot med på att bli hans fru. Mario och Donkey Kong tar sig ur Muränäålen och kommer till bröllopet just efter Peach använt en isblomma som *power-up* för att slå tillbaka mot Bowser och avbrutit vigseln. Mario räddar Luigi från att dö i lava med hjälp av ett *Super Leaf*, som ger Mario en tvättbjörnsdräkt och förmågan att sväva. Bowser beordrar att en *Bomber Bill* (en stor bomb med ögon, inspirerad av spelen) förstör Svampriket. Mario flyger upp, distraherar den och får den att flyga in i röret som var portalen in till brödernas värld i Brooklyn. Bomben förstör portalen och detta gör att bröderna, deras allierade, Bowser och andra fiender transporteras dit. I slutet

får de tag på Superstjärnan och använder dess krafter för att slutligen besegra Bowser och hans hantlangare. De ger Bowser en *Mini Mushroom* (minisvamp) som gör honom liten och fångar honom i en burk. Mario och Luigis familj kommer upp till dem och de firar segern tillsammans.

*The Super Mario Bros. Movie* har studerats på blue-ray i svensk utgåva från 2023 och finns med svenskt tal, men sedd på engelska. Längden är 1:32 minuter.

### 3.3 *Super Mario World*

Den narrativa premissen, utifrån spelets manual, är att Mario, Luigi och prinsessan Toadstool har tagit semester i *Dinosaur Land* efter händelserna i *Super Mario 3*. Toadstool blir sedan kidnappad av Bowser och när de letar efter henne träffade de Yoshi, en grön dinosaurie med en sadel på ryggen, som berättar att Bowser kidnappat hans vänner. Med Yoshis hjälp räddar bröderna de andra dinosaurierna och Toadstool och besegrar till slut Bowser och hans hantlangare, efter vilket de tar semester.<sup>14</sup>

Spelaren kan välja att antingen spela som Mario eller Luigi och tar sig an sju världar: *Yoshi's Island*; *Donut Plains*; *Vanilla Dome*; *Twin Bridges and Coochie Mountain*; *Forest of Illusion*; *Chocolate Island* och *Valley of Bowser* där de möter och besegrar Bowser i *Bowser's Castle*. I varje värld finns en miniboss i form av en *koopaling*: Bowsers barn, som finns i olika fort, liknande *Bowser's Castle* i stil. Efter varje miniboss är avklarad kommer en *cutscene* som visar Mario förstöra fortet på något sätt och hur han räddar en av Yoshis vänner som sitter fast i ett ägg (ända tills Bowser är besegrad). Efter denna sista värld finns två extra världar att spela igenom: *Star World* och *Special World* där nu Yoshis vänner också finns att använda med sina olika speciella förmågor.

---

<sup>14</sup> <https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/common/pdf/CLV-P-SAAAE.pdf> manual super mario world, s. 3, pdf

Spelet är uppbyggt i olika banor, som tidigare titlar, men med nya *power-ups*: en fjäder som ger en mantel till Mario och ger honom förmågan att glidflyga och en ballong som gör så att han sväller upp och har förmågan att sväva under en begränsad tid. Det finns även en tidsbegränsning på varje bana där man förlorar och måste starta om när den går ut. Oftast är den på 300 sekunder. Man kan välja att spela som två spelare men detta innebär inte *multiplayer* då man här spelar en i taget, som Mario eller Luigi och den andra tar över när den ena misslyckas med en bana och så turas man om, fram och tillbaka, istället för att som i moderna *multiplayer*-spel spela simultant med varandra. Yoshi finns i spelet som en typ av *power-up*, han hittas av spelaren i ett ägg, kläcks och går sedan att rida genom banan där hans förmågor är att svälja frukt och fiender på vägen. Om Mario skadas när han rider Yoshi ramlar han av och måste jaga Yoshi för att hoppa upp på honom igen. Varje bana vinnas genom att ta sig till mållinjen genom en stor port.

*Super Mario World* (Nintendo) har spelats på Switch inför detta arbete, versionen är dock nästan exakt likadan som originalet som släpptes till SNES (Super Nintendo Entertainment System) 1990. På grund av svårighetsgraden har inte hela *Super Mario World* spelats igenom. Det har därför kompletterats med en genomgångsvideo av användaren Typhlosion4President på youtube.com.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> ”Super Mario World - Complete Walkthrough” Typhlosion4President, Youtube, hämtad 12 december, 2023

[https://www.youtube.com/watch?v=3Tc\\_Ek0ASSA&ab\\_channel=Typhlosion4President](https://www.youtube.com/watch?v=3Tc_Ek0ASSA&ab_channel=Typhlosion4President)

### 3.4 *Super Mario 3D World*

*Super Mario 3D World* (Nintendo, Wii U, 2013) är ett plattformsspel i en 3D-miljö. Målet är att spela igenom ett antal hinderbanor och besegra bossar där den slutgiltiga bossen är Bowser som man vinner över för att klara spelets huvudmål. På varje nivå kan man samla gröna stjärnor och dessa används för att låsa upp slotten, ett i varje värld, där mini-bossar finns som måste besegras för att komma vidare. Det finns tolv världar där den åttonde är slutet på huvudnarrativet då man i åttonde världen besegrar Bowser, övriga fyra låses upp efter detta som extra innehåll.

Varje bana är unikt utformad men alla har vissa likheter, det finns till exempel alltid en tidsbegränsning och två flaggor där en liten markerar att man tagit sig halvvägs och fungerar som en sparpunkt, och en stor flagga som markerar slutet på banan. Här finns även karaktärer, byggstenar, *power-ups* och konventioner som inte bara upprepas och utvecklas inom detta spel utan även hämtas från hela *Super Mario*-seriens historia. Om det finns ett intresse av att utforska detta mer hänvisas det till [mariowiki.com](http://mariowiki.com).

Detta är ett av Mario-spielen med en *multiplayer*-funktion som innebär fullt kontrollerade karaktärer, med samma nivå av självständighet som karaktären Mario, i ett plattformformat. Man kan spela som Mario, Luigi, Peach eller Toad. Till skillnad från till exempel *Super Mario Galaxy* (1 och 2) och *Super Mario Odyssey* som i första hand är gjorda för en spelare men där en annan spelare kan ta kontroll över Marios maskot som dock har väsentligt färre handlingar att välja mellan. *Super Mario 3D World* har även multiplayer för upp till fyra personer, något som blivit vanligare i spelserien den senaste tiden (se *New Super Mario Bros. U*, *Super Mario Maker 2* och *Super Mario Bros. Wonder*).

Den narrativa kärnan i spelet är att Bowser kidnappat sju féer i glasburkar och det är upp till Mario, Luigi, Peach och Toad att rädda dem och besegra Bowser. På vägen måste spelaren besegra olika *koopalings*, minibossar som liknar Bowser i utseendet med ett sköldpaddsskal på ryggen.

Ett annat tema i spelet är cirkus och två gånger stöter man på specialbossar utifrån detta tema på skepp som ser ut som karnevaltält, dessa är Hisstocrat och Motley Bossblob, som sedan återvänder i svårare versioner precis innan sista nivån med Bowser. När Bowser besegrats släpps féerna ut och bygger ett rymdskepp som spelaren kan åka med till ytterligare fyra världar som bonusmaterial.

## 4 Tidigare forskning

När det kommer till det mycket specifika och begränsade området 'forskning om *Super Mario*' finns inte mycket skrivet, särskilt vad gäller det som behandlar *Super Mario* på film. Här presenteras de två verk som närmast berört temat för denna uppsats.

I den vetenskapliga artikeln "A paleontological outlook on the Super Mario Bros. movie" diskuterar Henry N. Thomas kort filmens koppling till dinosaurier och evolutionsteori.<sup>16</sup>

"Play the game in the opening scene A (sic.) multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World" är en artikel skriven av Enrico Gandolfi och Roberto Semprebene.<sup>17</sup> Den redogör för ett multidisciplinärt verktyg för att analysera filmer baserade på spel utifrån en ludistisk (spelveenskaplig) synvinkel.

Vad gäller filmadaptioner av spel och interaktionerna mellan film och spel finns det mer forskning.

---

<sup>16</sup> Henry N. Thomas, "A paleontological outlook on the Super Mario Bros. movie," *Journal of Geek Studies* 7, nr. 1 (2020), <https://doi.org/10.5281/zenodo.8351878>.

<sup>17</sup> Enrico Gandolfi och Roberto Semprebene, "Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World," *Game: The Italian Journal of Game Studies* 4 (2015), [https://www.gamejournal.it/gandolfi\\_play/](https://www.gamejournal.it/gandolfi_play/).



Fyra relevanta böcker är: *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*<sup>18</sup>, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*<sup>19</sup>, *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema*<sup>20</sup> och *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*.<sup>21</sup> Av dessa har endast den första använts som källa i uppsatsen. *Gaming Film* är en välgjord text om hur spel påverkat och påverkar filmindustrin på olika sätt, *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces* är en antologi av artiklar om hur analysen av spel kan få oss att omvärdera hur vi förstår film, och *Hollywood Gamers* är en samling vetenskapliga artiklar som handlar om Hollywoods relation med spelindustrin på olika sätt. Dessa blev tyvärr inte aktuella men hade kunnat användas för bredda arbetet ytterligare, de rekommenderas varmt för vidare läsning.

*Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema* är en antologi som behandlar olika underteman där film och spel möts. Den är uppdelad i tre delar: Part I. The Rules of Engagement: Watching, Playing and Other Narrative Processes, Part II. The Terms of the Tale: Time, Place and Other Ideologically Constructed Conditions, Part III. Stories, Stories Everywhere (and Nowhere Just the Same): Transmedia Texts.

Kapitel 5, ”Translation Between Forms of Interactivity: How to Build the Better Adaptation” av Marcus Schulzke handlar om hur film och spel som medier använder sig av interaktivitet på olika sätt. Schulzke menar att tolkningsprocessen är en form av interaktivitet för filmer och att spel

---

<sup>18</sup> Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, red., *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema* (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013).

<sup>19</sup> Robert Alan Brookey, *Hollywood Gamers Digital Convergence in the Film and Video Game Industries* (Bloomington: Indiana University Press, 2010).

<sup>20</sup> Jasmina Kallay, *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema* (Palgrave Macmillan, 2013).

<sup>21</sup> *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, redigerad av Geoff King och Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002).

främst använder sig av interaktivitet i form av deltagande.<sup>22</sup> Vidare argumenterar han för att en framgångsrik adaptation av ett spel ska använda sig främst av den interaktiva interpretationen för att väga upp för avsaknaden av deltagande interaktion som spel specialiserar sig på, och vice versa. Här har artikeln använts för att koppla Schulzkes teori om relationen av *deltagande interaktivitet* och *interpretativ interaktivitet* till analysen av hur de narrativa aspekterna av spelen transmedierats i filmerna.

”Zombie Stripper Geishas in the New Global Economy: Racism and Sexism in Video Games” av Stewart Chang i kapitel 9 behandlar rasism och sexism i Japanska spel och vad som händer när dessa konsumeras av en västerländsk publik.<sup>23</sup> Han problematiserar den västerländska bilden av Japan som moraliskt underordnad västvärlden och beskriver hur västerlänningar på så sätt kan leva ut sin egen rasism och sexism på ett distanserat, till synes skuldfritt sätt. Denna text användes för att belysa vissa skillnader mellan den japanska spelkulturen och den amerikanska filmvärlden vad gäller representationen av kvinnor.

Övriga exempel på enskilda artiklar som är relevanta för området är Mike Sells artikel ”What Is a Videogame Movie?”<sup>24</sup>, Jonathan Barbaras artikel ”The Narrative Consistency of the *Warcraft* Movie”<sup>25</sup> och ”Sea, Too? You Adapted my Battleship!: Problems of Narration and Adaptation” av Wickham Clayton.<sup>26</sup> Dessa användes inte som källor i arbetet men ger intressanta inblickar i forskningsläget om det område där film och spel samspekar.

---

<sup>22</sup> Marcus Schulzke, ”Translation Between Forms of Interactivity: How to Build the Better Adaptation” i *Game On, Hollywood!*, Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, red. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013).

<sup>23</sup> Stewart Chang, ”Zombie Stripper Geishas in the New Global Economy: Racism and Sexism in Video Games” i *Game On, Hollywood!*, Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, red. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013).

<sup>24</sup> Mike Sell, ”What Is a Videogame Movie?,” *Arts* 10, nr. 2 (2021): 24, <https://doi.org/10.3390/arts10020024>.

<sup>25</sup> Jonathan Barbara, ”The Narrative Consistency of the *Warcraft* Movie,” *International Journal of Transmedia Literacy* 4 (december 2016), <https://doi.org/10.3390/arts10020024>.

<sup>26</sup> Wickham Clayton, ”Sea, Too? You Adapted my Battleship!: Problems of Narration and Adaptation,” *Intensities: The Journal of Cult Media*, nr. 7 (augusti 2014): 36, <https://research.uca.ac.uk/3287/1/4-clayton-see-too-battleship-pp-36-43%20%281%29.pdf>.

I Mike Sells artikel argumenterar han för en omvärdering och breddning av definitionen *videogame movie*. Han använder en tropologisk vinkel, vilket betyder att han ser till det bildliga och symboliska, för att definiera vilka filmer som kan räknas till datorspelsfilmer. Detta gör han genom att lyfta upp sex olika konventioner (*tropes*) för datorspelsfilmer och använder sedan dessa på *Her* (Spike Jonze, 2013) och *1917* (Sam Mendes, 2019), filmer som inte har datorspel som central punkt.

I ”The Narrative Consistency of the *Warcraft* Movie” har Jonathan Barbaras gjort en empirisk studie av intervjuer där frågorna handlade om hur filmen *Warcraft* från 2016 är sammanhängande i förhållande till spelvärlden i *World of Warcraft*-franchisen. Detta för att argumentera för att det är denna följdriktighet, samt konsekvent översättning av spelmekaniken, som gör en filmadaption av spel framgångsrik för publiken.

Wickham Clayton använder Thomas Leitchs postlitterära adaptionsmodell i sin artikel för att analysera filmen *Battleship* (2012) som adapterats från Hasbros brädspel *Sänka Skepp*. Han analyserar först den negativa inställning filmen möttes av i förproduktion och analyserar sedan de stilistiska och berättande elementen för att ta reda på varför den fick ett negativt bemötande i pressen och hur den fungerar som en post-litterär adaption.

Utöver dessa specifika arbeten kopplade till samspelet mellan film och spel finns även Linda Hutcheons *A Theory of Adaptation* som en viktig text för ämnet adaptionsstudier av spel. Detta på grund av att hon inkluderar spel (och andra icke-traditionella mediaprodukter). Tidigare har det främst varit film och böcker i fokus.<sup>27</sup>

Ett annat också mer övergripande verk är *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ* som

---

<sup>27</sup> Linda Hutcheon, *A Theory of Adaption* (New York: Routledge, 2006); Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, 12.

är Thomas Leitchs diskussion av adaptionsstudier.<sup>28</sup> Han problematiserar, breddar och fördjupar forskningsområdet. Bland annat tar han upp postlitterära adaptionsstudier (definierat som bortom bok-till-filmadaptioner) och här ingår adaptioner från spel till film.<sup>29</sup> Leitchs anpassningsstrategi, *expansion* används för analysen av hur de interaktiva elementen transmedieras.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007).

<sup>29</sup> *Ibid.*, 257–279.

<sup>30</sup> *Ibid.* 99.

## 5 Teori och metod

Analysen görs från ett intermedialt perspektiv på utvalda spel och filmer, med avstamp i den teori och de verktyg som presenteras i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media* och i de klassifikationer för återskapande av kognitiva spelminnen som framförs av Bjarke Liboriussen i "Videogame Adaptations as Opportunities for remembering Gameplay". Även Péter Kristóf Makais kapitel; "Media and modalities – Computer games" och "A toolkit for the intermedial analysis of computer games" ur *Intermedial Studies* har använts som metodologisk inspiration i främst den initiala delen av arbetet.

Intermedial studies is interested in the interaction of similarities and differences between media and the changes that may occur in communicative material when it is transported from one media type to another. It is also interested in how the differences between media types are bridged by similarities on other levels.<sup>31</sup>

Detta är beskrivningen redaktörerna för *Intermedial Studies* själva gör av vad intermediala studier ämnar undersöka, alltså i breda drag hur olika mediatyper interagerar med varandra på olika sätt. Bruhn och Schirmmacher framhåller att *mediaaspekter* och *mediamodaliteter* används inom området för att kunna uttrycka olika delar av mediaprodukter och för att kunna analysera samspelet mellan dessa.<sup>32</sup> Mediaaspekterna inkluderar det *tekniska mediet för visning*, *grundläggande mediatyper* och *kvalificerade mediatyper* (översatta från engelska). Det *tekniska mediet för visning*, innebär det vi använder för att ta till oss mediaprodukten, till exempel en bok eller skärm.

---

<sup>31</sup> Jørgen Bruhn och Beate Schirmmacher, "Intermedial Studies," i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, red. Jørgen Bruhn och Beate Schirmmacher (London & New York: Routledge, 2022), 3.

<sup>32</sup> Bruhn och Schirmmacher, "Intermedial Studies," 14–17.

*Grundläggande mediatyper* är delar som mediaprodukten använder, till exempel text, bilder eller organiserat ljud.<sup>33</sup> De är delarna som tillsammans med det *tekniska mediet för visning* utgör *kvalificerade mediatyper* som till exempel kan vara romanen, dikten, filmen eller datorspelet.<sup>34</sup>

De fyra *mediamodaliteterna* är den *materiella modaliteten*, den *sensoriska modaliteten*, den *spatiotemporal modaliteten* och den *semiotiska modaliteten*. Den *materiella modaliteten* syftar till ”materiella objekts funktion som en kontaktyta för kommunikation” vilket innebär vilka de materiella aspekterna av det *tekniska mediet för visning* är och vad dessa har gemensamt.<sup>35</sup> Den *sensoriska modaliteten* berör vår uppfattning av den materiella kontaktytan vi interagerar med när vi upplever en mediaprodukt.<sup>36</sup> Den *spatiotemporal modaliteten* handlar om rum och tid, alltså hur vi uppfattar mediaprodukten utifrån spatiala och temporala egenskaper.<sup>37</sup> Till sist har vi den *semiotiska modaliteten* som kopplas till hur människor tolkar media genom tecken. Här använder Bruhn och Schirmmacher Charles Sanders Peirce definition av tecken, som beskriver tre olika typer av teckenrelationer: *symboliska* tecken, *ikoniska* tecken och *indexikala* tecken.<sup>38</sup> Dessa begrepp används främst i relation till en grundad intermedial analys vilket är det Liboriussen gör i hans text där han använder ett grundat kognitivt perspektiv, vars text kommer diskuteras längre fram.

Det finns dock tre olika sätt att förhålla sig till en intermedial analys av en mediaprodukt, dessa olika perspektiv beskrivs av Bruhn och Schirmmacher i ”Media combination, transmediation and media representation”.<sup>39</sup> *Mediakombinering* innebär att man analyserar media utifrån ett *synkroniskt* perspektiv och gör detta genom att man undersöker ”kombinationen och interaktionen av mediatyper i specifika mediaprodukter

---

<sup>33</sup> Ibid. 17–18.

<sup>34</sup> Ibid. 18–19.

<sup>35</sup> Ibid. 20.

<sup>36</sup> Ibid. 21.

<sup>37</sup> Ibid. 21–22.

<sup>38</sup> Ibid. 24–25.

<sup>39</sup> Bruhn och Schirmmacher, ”Media combination, transmediation and media representationmed,” 103–105.

tillhörande kvalificerade mediatyper.”<sup>40</sup> När man talar om *mediatransformation* är det en del av det diakroniska perspektivet, här ingår *mediarepresentation* som innebär företeelsen då man i en mediatyp refererar till en annan mediatyp.<sup>41</sup> Här ingår även *transmediering*, som detta arbetet främst inriktat sig på även om det även berör *mediarepresentation*. Begreppet syftar på att man undersöker hur olika idéer överförs och förändras från en mediaprodukt till en annan, man kan till exempel se på hur narrativet överförs.<sup>42</sup>

Detta arbete har ett diakroniskt perspektiv, det vill säga, ett perspektiv baserat på *mediatransformation*. Särskild vikt har lagts på *transmediering* på grund av att arbetet just undersöker vad som händer när produkter rör sig från spel till film.

Kapitlet ”Transmediation” i *Intermedial Studies* är skrivet av Jørgen Bruhn, Anna Gutowska, Emma Tornborg och Martin Knust och redogör för vad transmediering är och hur man använder det.<sup>43</sup> De diskuterar både adaptationsstudier generellt, utifrån Linda Hutcheons definition (Hutcheon and O’Flynn 2013), och vidareutvecklar detta genom att koppla diskussionen till en intermedial vinkel utifrån Salmose och Elleström (2020).<sup>44</sup> De tar även upp Thomas Leitchs *adjustment strategies* för olika strategier när en adaptation blir till.<sup>45</sup> De presenterar här även en metod på fem steg för hur man ska gå till väga för att göra en transmedial analys.<sup>46</sup> dessa är:

1. att man ska smalna ner sin hypotes till en specifik fråga.

---

<sup>40</sup> Ibid. 103.

<sup>41</sup> Ibid. 104.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Jørgen Bruhn, Anna Gutowska, Emma Tornborg och Martin Knust, ”Transmediation,” i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, red. Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher (London & New York: Routledge, 2022).

<sup>44</sup> Ibid. 139.

<sup>45</sup> Ibid. 140.

<sup>46</sup> Ibid. 141–142.

2. att man gör en närläsning och jämförelse av de material man behandlar.
3. att transmediala och mediaspecifika drag definieras och undersöks.
4. att de ändringar som är kopplade till de kvalificerade mediatyperna diskuteras utifrån dess kontext och konventioner.
5. att man applicerar ett nytt perspektiv och reflekterar på vad nytt man lärt sig.

Denna metod har varit en utgångspunkt för detta arbete. Närläsning har gjorts av filmerna *Super Mario Bros.* (1993), *The Super Mario Bros. Movie* (2023) samt spelen *Super Mario World* (1990) och *Super Mario 3D World* (2013), därefter har steg tre och fyra gått igenom i varje aspekt av analysen, till sist tillämpas steg fem i diskussionsdelen.

Arbetet använder sig även av Bjarke Liboriussens ”Videogame Adaptations as Opportunities for remembering Gameplay” för att analysera de interaktiva elementen av spelen när de transmedieras till film.<sup>47</sup> Det är en artikel från *Game Studies: the international journal of computer game research*.<sup>48</sup> Liboriussen använder en grundad kognitiv vinkel för att diskutera hur datorspel emuleras och refereras till i filmadaptioner av spel och hur dessa är kopplade till minnet av spelande. ”A Grounded Cognition Approach” definierar Liboriussen som ett kognitivt perspektiv som inkluderar många olika egenskaper som grundar kognitivitet. Liboriussen beskriver här Barsalous definition av begreppet som han sedan använder själv:

”Lawrence Barsalou (2008) therefore prefers ’grounded cognition’ (p. 618) to signal that several domains ground cognition, namely,

---

<sup>47</sup> Bjarke Liboriussen, ”Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay,” *Game Studies : The International Journal of Computer Game Research* 23, nr. 1 (mars 2023), [https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen\\_adaptations](https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations).

<sup>48</sup> Ibid.



the body, the modalities, the physical environment and the social environment (Barsalou, 2020).”<sup>49</sup>

Han använder sedan denna definitionen för att undersöka olika fenomen som sker mellan användare och produkt kopplat till minnet av spelande. De tre kategorier han undersöker är *Remembering Deliberate Gameplay*, *Remembering Repetitive Rehearsal* och *Evoking Players and Avatars through Intermedial Reference*.<sup>50</sup>

*Remembering deliberate gameplay* beskriver Liboriussen som spelmoment som är mer specifika och utmärkande. Han använder spelserien *Assassin's Creeds* "leap of faith" som exempel. Detta är när spelaren kan göra ett hopp från en hög höjd för att sedan landa säkert i till exempel en höbal. Liboriussen definierar detta som ett *mikronarrativ* utifrån Henry Jenkins definition av begreppet (2004): "an 'element within a work that produces a profound emotional impact'" och refererar till Newman (2002) när han beskriver begreppet *Off-Line* och *On-Line* i relation till spelmomentet.<sup>51</sup> *Off-Line* är här när spelaren tryckt på knappen för att hoppa och utför ett så kallat "leap of faith" och sedan blir åskådare tills spelkaraktären till slut landar, då hen blir *On-Line* igen. Liboriussen menar att minnet av denna händelse sitter kvar kognitivt i spelaren och kan sedan användas i en adaption för att erinra åskådaren om detta minne, av att vara *Off-Line* i spelet.

Det andra begreppet, *repetitive rehearsal* används i större utsträckning i detta arbete. Det handlar om minnet spelaren har från att ha upprepat specifika knapptryck och rörelser som översätts till återkommande handlingar i spelet. För att lära sig dessa kognitiva spelmönster krävs det att spelaren upprepar dem, detta är *repetitive rehearsal* utifrån Liboriussen. Detta inlärd beteende menar han, kan även anspelas på i en adaption, där det till exempel kan användas samma typ av skjutsekvenser i en film som i ett

---

<sup>49</sup> Ibid.

<sup>50</sup> Ibid.

<sup>51</sup> Ibid.

spel för att påminna åskådaren om hans inlärd, kroppsliga minnen. Samma gäller för minnet av spelvärldar och hur spelaren rör sig igenom dem.<sup>52</sup>

Det sista området Liboriussen berör är spelarens minne och relation till spelavataren hen kontrollerar och hur detta kan refereras till intermedieellt i adaptationer. Ett exempel han tar upp är hur filmen *Doom* använder sig av en sekvens där åskådaren ser protagonisten utifrån ett förstapersons perspektiv, detta påminner starkt om hur det ser ut att spela ett skjutspel.<sup>53</sup>

I två kapitel av *Intermedial Studies* redogör Péter Kristóf Makai för hur datorspel kan analyseras utifrån modaliteterna i "Media and modalities – Computer games" och "A toolkit for the intermedial analysis of computer games".<sup>54</sup> Där han i det sistnämnda beskriver ett potentiellt sätt att göra en intermedial analys av datorspel.

I det andra kapitlet presenterar Makai en verktygslåda och förslag på hur man går till väga för att göra en transmedial analys av datorspel. Makais "Toolkit" har främst används för det sätt som den föreslår läsaren att använda spel som material på. Hans värdering av genomgångsvideor av spel som acceptabel källa har använts vad gäller *Super Mario World* då denna titel inte kunde spelas ut i mån av tid. I detta arbete inkorporerades även modaliteterna till de olika aspekterna under analysens gång.

Även Makais "Media and modalities – Computer games" används, detta för definitionen av den typ av datorspel som undersöks i detta arbete:

---

<sup>52</sup> Ibid.

<sup>53</sup> Liboriussen, "Videogames as Opportunities for Remembering Gameplay." Andrzej Bartkowiak, regissör, *Doom* (USA: Universal Studios, 2005), 1 timme och 45 minuter.

<sup>54</sup> Péter Kristóf Makai. "Media and modalities - Computer Games." I *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, redigerad av Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher, 69-85. London & New York: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003174288>. Péter Kristóf Makai, "A toolkit for the intermedial analysis of computer games." I *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, redigerad av Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher (London & New York: Routledge, 2022). <https://doi.org/10.4324/9781003174288>, 69-85.

For the purposes of this chapter, we treat videogames as a qualified media type, defined in its prototypical format as a piece of entertainment software that is run on specific hardware, operated by user(s) via technological interface, who exercise agency in a digitally realized virtual environment created by game designer(s) to influence the internal state of the environment in order to derive enjoyment from their actions at little to no risk to themselves...<sup>55</sup>

Makai använder här denna definition för att avgränsa sig från andra typer av spel som brädspel och rollspel. Hans definition av de olika modaliteterna i relation till spel används också.<sup>56</sup>

I ”Media and Modalities – Film” av Signe Kjær Jensen och Niklas Salmose i *Intermedial Studies* diskuteras film utifrån de fyra olika modaliteterna och även kort utifrån en historisk kontext kopplad till den tekniska utvecklingen av mediet och en redogörelse för ”film som integrerat medium”.<sup>57</sup> Deras begreppsdefinitioner som beskriver kopplingen mellan film och de olika modaliteterna används också i det följande.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Makai, ”Media and modalities - Computer Games,” 69-70.

<sup>56</sup> Ibid. 75.

<sup>57</sup> Signe Kjær Jensen och Niklas Salmose, ”Media and modalities – Film,” i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Making Across Media* (London & New York: Routledge, 2022), 28–41.

<sup>58</sup> Ibid. 38.

## 6 Analys

Filmerna diskuteras först var för sig utifrån två frågor: ”Hur transmedieras narrativa element från spelet *Super Mario World* till filmen *Super Mario Bros.* i förhållande till hur narrativa element transmedieras från spelet *Super Mario 3D World* till filmen *The Super Mario Bros. Movie?*” och, ”hur transmedieras interaktiva element från spelet *Super Mario World* till filmen *Super Mario Bros.* i förhållande till hur interaktiva element transmedieras från spelet *Super Mario 3D World* till filmen *The Super Mario Bros. Movie?*”

På varje fråga undersöks filmerna i relation till spelen utifrån de frågor beskrivna av Bruhn, Gutowska, Tornborg och Knust i deras förslag på analys av transmediering i ”Transmediation.” Dessa är: ”Vad har försvunnit, adderats, transformerats och utvecklats?”, ”Vad finns det för likheter och skillnader utifrån vad som transmedierats och mediaspecifitet?”, ”Vilka ändringar går att koppla till kontexten eller konventionerna av de kvalificerade mediatyperna?”.<sup>59</sup>

I avsnitt 6.1 undersöks den narrativa aspekten av hur karaktären Peach transmedieras från spelen till filmerna, detta kopplas sedan till frågan huruvida varför specifika ändringar gjorts.

I avsnitt 6.2 görs en redogörelse för hur rör som interaktiva, simulerade objekt i spelen transmedieras i form av symboler för Mario och Luigis rörmokaryrke och portaler till andra världar,

I avsnitt 6.3 analyseras en scen i *The Super Mario Bros. Movie* i relation till Liboriussens begrepp *repetitive rehearsal*.

---

<sup>59</sup> Bruhn m.fl. ”Transmediation,” 141-142.

## 6.1 Peach: en *damsel in distress* eller självständig regent?

Eftersom *The Super Mario Bros. Movie* och *Super Mario Bros.* är två filmer som använder sig av Hollywoodfilmens genrekonventioner är det intressant att analysera transformationen av begreppet 'Hollywoodfilm' utifrån filmernas status som amerikanska storfiler. Här används främst den kontextuella definitionen av subkategorin som beskrivits av Kjær Jensen och Salmose men också den operativa definitionen då filmerna båda har många röstskådespelare som förknippas med Hollywoodfilm och även använder sig av ett klassiskt Hollywood-narrativ. Dessutom är de producerade och distribuerade av bolag kopplade till Hollywood.<sup>60</sup>

I spelet *Super Mario 3D World* kan spelaren interagera genom inte bara Mario som sin spelavatar utan även byta till Luigi, Toad och Peach. Historiskt har många av *Super Mario*-spelen gått ut på att rädda Peach som blivit kidnappad av Bowser. Exempel på detta är seriens första spel, *Super Mario Bros.* (1985) men även mer nyligen i *Super Mario Odyssey* (2017), även om narrativet här slutar med att Peach avvisar både Bowser och Mario i slutet. Detta har hänt så många gånger att det blivit en konvention och kan även kopplas till begreppet *damsel in distress* som används för att benämna "en ung kvinna som är i fara och behöver en mans hjälp".<sup>61</sup> Begreppet har funnits mycket länge men i just datorspel uppmärksammades detta i populärkulturen av Feminist Frequency och definieras på deras sida på tumblr som "en del av en intrig där en kvinnlig karaktär hamnar i en farlig situation som hon måste blir räddad från av en manlig hjälte, detta utgör oftast protagonistens motivation för sitt uppdrag".<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Signe Kjær Jensen och Niklas Salmose, "Media and modalities – Film," i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Making Across Media* (Oxford och New York: Routledge, 2022), 37–38 och 28–41.

<sup>61</sup> "Damsel in distress" Cambridge Dictionary. Cambridge University. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/damsel-in-distress> (hämtad 2024-05-23)

<sup>62</sup> @tropesvsowomen, "Bits of Tropes vs Women in Video Games," Tumblr blogg, senast uppdaterad 11 augusti, 2015, <https://www.tumblr.com/tropesversuswomen>.

Till skillnad från tidigare spel så är det inte Peach som kidnappas av Bowser i *Super Mario 3D World*, utan istället sju féer som framställs som feminina, så kallade *Sprixie Princesses* men dessa hade också kunnat gå in under definitionen av *damsel in distress* på grund av deras oförmåga att rädda sig själva. Spelaren behöver inte spela som en man, men på grund av att Mario är den karaktär spelaren startar som och det faktum att spelet är döpt efter Mario finns det en viss implikation att Mario fortfarande är huvudkaraktären. Att *Super Mario 3D World* är ett flerspelarspel där en kan spela som Peach öppnar för möjligheten att Peach inte nödvändigtvis är den som ska räddas.

Det narrativa användandet av *damsel in distress* förändras när begreppet transmedieras från spel till film i *The Super Mario Bros. Movie*. Här ifrågasätts och omvänds konventionen genom att Luigi blir den som kidnappas av President Koopa, som representerar Bowser. Peach får istället en mer aktiv roll där hon till exempel, cirka en timme in i filmen, frivilligt överlämnar sig själv till Bowser för att rädda sitt rike och väl på bröllopsceremonin använder en *power-up* för att befria sig själv.

Filmen *Super Mario Bros.* från 1993 använder sig delvis av en *damsel in distress*, här heter hon Daisy och är en karaktär som inspirerats av både Peach och Daisy. Daisy är annars namnet på en egen distinkt karaktär i spelserien där hon ofta beskrivs som Luigis romantiska intresse.<sup>63</sup> Hon är i filmen dock både regent (som Peach) över dimensionen *Dinohattan* och Luigis romantiska intresse men även arkeologstudent, vilket inte förekommer i spelen. I filmen blir hon kidnappad av Bowser men framställs ändå som relativt aktiv genom till exempel hennes många rymningsförsök. I slutet gör hon även ett aktivt val att isolera sitt rike från den verkliga världen och på så sätt bryta kontakten med Luigi som hon blivit förälskad i. Efter detta kommer hon ändå tillbaka i filmens sista scen där hon dyker upp med en

---

<sup>63</sup> Super Mario Wiki, "Princess daisy," [https://www.mariowiki.com/Princess\\_Daisy](https://www.mariowiki.com/Princess_Daisy) (hämtad 2023-12-14).

praktisk utstyrsel och vapen i hand för att bjuda in bröderna till deras nästa äventyr.

Det som händer här i filmerna jämförda med spelen är att rollen som Peach och Daisy har blivit större, de kvinnliga figurerna får ta en större plats och påverka sina egna öden i mycket större utsträckning. I båda filmerna används dock kidnappning och *damsel in distress* som en del i narrativet, men på andra sätt än i spelen, där Peachs endast fyller funktionen som Marios belöning efter han besekrat Bowser och Daisy främst finns till för att ge Luigi en partner. Målet för bröderna i *Super Mario Bros.* är istället att befria Dinohattan från Bowsers terror och rädda både den världen och den verkliga världen, någonstans på vägen blir Daisy kidnappad, men det är inte lika viktigt för narrativet som helhet. I *The Super Mario Bros. Movie* strävar de på ett liknande sätt efter att rädda de båda världarna och således Peachs kungadöme. Här råkar Luigi bli tillfångatagen och räddad, även Peach offerar sig att bli tillfångatagen av Bowser och räddar sedan sig själv, men dessa händelser står i skuggan av att de i båda filmerna måste rädda sina världar istället för att rädda en *damsel in distress*.

En möjlig förklaring till varför detta skiljer sig mellan spelen och filmerna kan vara kulturskillnader. I ”Zombie Stripper Geishas in the New Global Economy: Racism and Sexism in Video Games” diskuterar Stewart Chang olika perspektiv på sexism och rasism i japanska datorspel och hur dessa tas emot i västvärlden. Han tar upp den japanska spelserien *Warriors* och ger exempel på hur begreppet *fanservice* används för att tillgodose en ung, manlig publik på ett sätt som skulle kunna tolkas som mer misogynt i västvärlden.<sup>64</sup> Chang menar att här inkluderas kvinnokarakterer som spelbara avatarer för att tillgodose den manliga blicken, med tajta kläder som visar mycket hud och som rör sig på ett sådant sätt att spelaren kan se till exempel karaktärernas underkläder.<sup>65</sup> Chang kopplar vidare *fanservice* till Anne Allisons beskrivning av erotisk manga i Japan, som inte enbart kan

---

<sup>64</sup> Stewart Chang, 2013, 136–141

<sup>65</sup> Ibid.

vara misogyn i sin natur utan även fungera som en form av kulturuttryck som blandar sexualitet med eskapism och lekfullhet, en form av uttryck som kan stå utanför de vanliga hierarkierna och ideologiska konflikterna och istället främst innebära njutning.<sup>66</sup> Denna artikel tas här upp som ett exempel på hur kontexten kring kvinnorollen i Japanska spel kan skilja sig från synen på kvinnor som finns i amerikansk media. Potentiellt hade detta kunnat vara en av anledningarna till varför Peach och andra feminina karaktärer fortsätter kidnappas och varför Peach endast finns som spelbar karaktär i ett fåtal *multiplayer*-spel och endast har fått figurera i två egna spel under en period på snart 40 år.

Enligt Shigeru Miyamoto, en av Mariospelens skapare, fanns det först ingen tanke på att unga kvinnor också spelade spel när Mariospelen först började produceras under 80- och 90-talen. ”Arkadhallarna var inte ställen tjejer gick till ofta. Och därför tänkte vi inte ens på att göra en karaktär som kunde bli spelad av tjejer.” säger han i en intervju i Kotaku 2013.<sup>67</sup> Denna syn på spelmarknaden som övervägande manlig verkar ha tagit sig uttryck i Peach som en *damsel in distress* istället för en hjälte, något som nu, 2024, verkar luckras upp i och med att Peach fått ett eget spel, *Princess Peach Showtime*.<sup>68</sup>

En annan möjlig förklaring hade kunnat vara att film blivit kritiserad och analyserad utifrån ett feministiskt perspektiv sedan än längre tid tillbaka. Laura Mulvey fick stor uppmärksamhet och genomslag med sin essä ”Visual Pleasure and Narrative Cinema” och detta väckte debatt redan 1975. Idag är det feministiska perspektivet på film relativt väletablerat och känt.<sup>69</sup> Inom spelindustrin ser det inte likadant ut vad gäller normaliseringen

---

<sup>66</sup> Ibid.

<sup>67</sup> Stephen Totilo, ”Shigeru Miyamoto and the Damsel In Distress,” *Kotaku*, 20 juni, 2013, <https://kotaku.com/shigeru-miyamoto-and-the-damsel-in-distress-520259897> (hämtad 2024-05-24).

<sup>68</sup> ”Princess Peach: Showtime! - Nintendo Direct 9.14.2023,” Nintendo of America, Youtube, 14 september, 2023, [https://www.youtube.com/watch?v=qfj6ZEpf78g&ab\\_channel=NintendoofAmerica](https://www.youtube.com/watch?v=qfj6ZEpf78g&ab_channel=NintendoofAmerica).

<sup>69</sup> Laura Mulvey, ”Visual Pleasure and Narrative Cinema,” *Screen* 16, nr. 3, (hösten 1975): 6–18, <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.



av ett feministiskt perspektiv. När det tidigare nämnda projektet Feminist Frequency startades 2009 blev deras feministiska analyser av spel mycket kontroversiella i spelvärlden och togs emot negativt av många, vilket kan kopplas till en högerpolitiskt inriktad motrörelse som blossade upp under denna tiden, kallad *Gamergate*.<sup>70</sup> Detta pågick under 2014 till 2015, relativt nyligen.<sup>71</sup> Detta skulle kunna indikera att här finns en mediaspecifik kontext inom film som förmodligen innebär ett starkare incitament för filmskapare att representera kvinnor på ett mer jämställt sätt. På grund av spelindustrins unga ålder och historiska konsumentmajoritet, och majoritet av unga män bland kreatörerna, skulle det kunna vara rimligt att Peach får en större roll i film gentemot i spelen.

## 6.2 Rör som symbol för interaktivitet

”Filmic adaptations also evoke repetitive rehearsal of movement through gamespaces.”<sup>72</sup> Detta är vad Liboriussen beskriver att *Super Mario Bros.* gör när de presenterar speciella stövlar som anledningen till att bröderna kan hoppa lika högt som de gör i spelen. I filmen finns det fler exempel på hur minnet av det repetitiva spelandet i spelmiljöer transmedieras. Röret som symbol är ett bra exempel på detta och används i spelen och filmerna på olika sätt.

I både *Super Mario World* och *Super Mario 3D World* används rören som dolda genvägar, och ibland omvägar. Mario som spelavatar transporteras antingen till dolda platser i den simulerade spelvärlden där spelaren har chansen att utföra speciella utmaningar och pussel, oftast för att samla olika resurser eller samlarföremål. Interaktionen med rören i spelen leder ofta till att spelaren får omvärdera den spatiotemporal aspekt av

---

<sup>70</sup> Samuel Greengard, ”Gamergate,” *Encyclopedia Britannica*, senast uppdaterad 18 maj, 2023, <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign>.

<sup>71</sup> Ibid.

<sup>72</sup> Liboriussen, “Videogames as Opportunities for Remembering Gameplay.”

spelet då interaktion med rören kan leda till att spelaren måste tänka om vad gäller tidslängden på banan. Spelaren hamnar även på en annan virtuell plats i nivån och detta förändrar därför spelarens syn på det simulerade utrymmet som presenteras i den virtuella spelvärlden. Denna simulerade interaktion som spelaren har med rör i *Super Mario*-serien är unik för spel som kvalificerat medium och hänger ihop med interaktionen mellan programmeringskoden och det *tekniska mediet för visning*, alltså spelet och hur det fungerar i relation till hur spelaren kan interagera med det genom till exempel en konsol.

Då film inte kan använda sig av denna simulerade interaktion som är mediaspecifik för spel har de i filmerna valt att istället representera rörens funktioner på andra sätt. I både *Super Mario Bros.* från 1993 och *The Super Mario Bros. Movie* från 2023 är Mario och Luigi rörmokare som av en händelse råkar hamna i en annan värld. Rören passar här in som en del av Mariobrödernas karaktärsnarrativ som för övrigt också går att koppla till de narrativa konventionerna i klassisk Hollywoodfilmdär en hjälte som har ett mål stöter på olika yttre hinder på vägen för att till slut nå självförverkligande i slutet av berättelsen.<sup>73</sup>

I spelen finns det extremt få tillfällen då Mario och Luigi faktiskt omnämns som eller antyds vara faktiska rörmokare. Att karaktärerna blev just rörmokare går att koppla till spelet *Super Mario Bros.* från 1983 där Mario fick bli rörmokare endast på grund av att spelet hade med avbildningar av rör och därför passade det som narrativ utgångspunkt för spelet.<sup>74</sup> Narrativ i spel förr var minimala eftersom spel inte kunde rymma lika mycket data, det är också en anledning till att det initialt i *Super Mario*-spelen inte fanns plats för en utvecklad bakgrundshistoria eller en större berättelse. Idag finns det mycket större möjligheter för sådant men Marios yrke som rörmokare har

---

<sup>73</sup> David Bordwell, Kristin Thompson och Jeff Smith, *Film Art: An Introduction*, elfte upplagan (New York: McGraw-Hill Education, 2017), s. 97–99.

<sup>74</sup> Seth Porges, "Exclusive Interview With Nintendo Gaming Mastermind Shigeru Miyamoto," *PopularMechanics*, 19 oktober, 2009, <https://web.archive.org/web/20091022053804/https://www.popularmechanics.com/technology/industry/4334387.html> (hämtad 2024-05-20).

fortfarande inte varit en faktor i narativet, utan endast gestaltats estetiskt. Anledningen till att de är rörmokare i båda filmerna skulle kunna vara av att man i film behöver en starkare förankring till verkligheten och en stabil utgångspunkt för huvudkaraktärerna att utgå från för att kunna genomföra den klassiska Hollywoodnarrativet på ett effektivt sätt, där huvudkaraktären är den som bär berättelsen framåt.<sup>75</sup> I spel är simuleringen central och i film spelar narrativet en mycket större roll.

Här skulle det också gå att applicera Marcus Schulzkes teori om *deltagande interaktion* och *interpreterande interaktion* vars användning han menar är nyckeln till en bra filmadaption av spel och vice versa.<sup>76</sup> Schulzke menar med dessa begrepp att spel använder sig av *deltagande interaktion* genom ett aktivt deltagande av spelaren som blir vars deltagande driver spelet framåt. Film, menar han, kan använda *interpreterande interaktion* för att översätta spelens typ av interaktion och även tvärt om, med denna interaktion menas att filmen använder sig av utvecklade karaktärer och ett engagerande narrativ där tittaren blir direkt involverad i tolkningen av filmen som mediaprodukt.<sup>77</sup> På detta sättet fyller filmerna ut narrativet och gör karaktärerna mer komplexa och engagerar en tittare på detta sättet.

Leitch använder också ett begrepp som passar in på utökandet av en adaptionens narrativ på detta sättet: *expansion*. Det innebär att en adaption fyller på där det i ursprungsmaterialet inte finns tillräckligt med stoff.<sup>78</sup> Detta gör *Super Mario Bros.* och *The Super Mario Bros. Movie* på grund av spelens fokus på interaktion över narrativ.

Rören översätts också på ett mer symboliskt plan. I början av filmen *Super Mario Bros.* ser vi karaktärerna gå genom ett stort, verklighetstroget avloppsrör för att sedan komma till portalen som tar dem till Dinohattan. Efter att de tagit sig genom portalen hamnar de i ett

---

<sup>75</sup> Ibid.

<sup>76</sup> Marcus Schulzke, "Translation Between Forms of Interactivity: How to Build the Better Adaptation," 76–81.

<sup>77</sup> Ibid.

<sup>78</sup> Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents*, 99.

mellanrum innan de springer genom en lång tunnel som ser ut att vara ett stort rör, som tar dem till stadens centrum. Både denna tunnel och det stora röret skulle kunna liknas med rören i spelen som har en likadan funktion, de används för att transportera spelavataren och huvudkaraktärerna till annars dolda miljöer. I *Super Mario Bros.* översätts på så sätt objektets funktion, vad röret representerar, vilket är rörelse genom spelets miljö som utöver faktisk fysisk rörelse även blir rörelse framåt i filmens narrativ.

Rören används på liknande sätt i *The Super Mario Bros. Movie* där själva ingången till The Mushroom Kingdom är ett grönt rör, mycket likt de som finns i spelen, som här också leder huvudkaraktärerna till en parallell värld. Värt att nämna är också den nyöppnade nöjesparken Super Nintendo World i Universal Studios park i Hollywood, som även den använder ett stort rör som ingång för gästerna.<sup>79</sup> Med hjälp av Charles Sanders Peirce tre teckenindelningar, som beskrivna av Bruhn och Schirmmacher, skulle man kunna säga att röret här blivit ett *symboliskt tecken* för en port mellan olika verkligheter.<sup>80</sup>

### 6.3 Peachs hinderbana och minnet av spelande

I *The Super Mario Bros. Movie* finns en scen som direkt för tankarna till hur Liboriussen beskriver minnet av spelande. Den utspelar sig i första delen av filmen, efter att Peach gått med på att hjälpa Mario rädda Luigi med kravet att Mario förbereder sig för att slåss mot Bowser. Hon vill att han klarar av hennes hinderbana innan hon anser att han är redo. Banan består av block gjorda av tegel, något som påminner om hur *Super Mario*-spelens nivåer är uppbyggda. Peach tar sig igenom hinderbanan för att demonstrera för Mario hur man gör, och här visas de olika beståndsdelarna och utmaningarna i

---

<sup>79</sup> "A new way to play. SUPER NINTENDO WORLD™ opens 2/17/2023," Youtubekanalerna Universal Studios Hollywood, <https://youtu.be/H2K4JzHVxpM?si=c-WcF07rDNbpn0p>

<sup>80</sup> Bruhn och Schirmmacher, "Intermedial Studies," i *Intermedial Studies*, 23.

banan upp. Många av banans delar är starkt inspirerade av *Super Mario 3D World* men inga delar är identiska. I filmen förklaras dessa ändringar genom att antyda att banan är hemmagjord, eftersom vissa delar ser ut att vara gjorda av trä, papp och kräppapper. I *Super Mario 3D World* är blocken integrala, naturliga delar av miljön. I *Super Mario Bros.* (spelet från 1985) förklaras detta i spelmanualen med att blocken och fienderna är ett resultat av Koopas invasion av The Mushroom Kingdom, som förvandlade invånarna till tegelstenar och blommor.<sup>81</sup> Estetiken har sedan dess följt med in i princip alla *Super Mario*-spel, men blockens backgrundshistoria framgår inte, istället framställs detta som en självklar och integral del i hur till exempel *Super Mario 3D World* är uppbyggt.

Mario tar sig an hinderbanan men han misslyckas kapitalt. Det som sedan följer är ett träningsmontage där Mario gradvis blir bättre för att till slut nästan klara av banan. Som Liboriussen påpekar i *Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay* kan adaptationer av spel använda sig av hur det känns att spela ett spel. Denna scen i filmen påminner spelaren om just känslan som finns när en av *Super Mario 3D Worlds* nivåer spelas och särskilt det som Liboriussen beskriver som *repetitive rehearsal*: repetitiv inövning. Detta är en spelares förmåga att komma ihåg upplevelser av spelande genom upprepad interaktion och inövning av spelmekaniska koncept, som till exempel när spelaren kör samma bana upprepade gånger och till slut lär in beteendet att trycka "A" på kontrollen för att komma över ett hinder som tidigare varit för svårt.

Här skulle man kunna dra samma parallell mellan *Super Mario 3D World* och *The Super Mario Bros. Movie*, att filmskaparna genom denna scen försöker frambringa eller referera till spelarens minne av repetition i spelen, i detta fallet genom att visa figuren Mario i en liknande process som en typisk spelare av Mario kan tänkas gå igenom, upprepade försök till att klara en svår nivå i ett *Super Mario*-spel. Specifikt fokus läggs

---

<sup>81</sup> "Nintendo Super Mario Bros (NES) manual," Nintendo games, Manua.ls, 1985, 3, <https://www.manua.ls/nintendo/super-mario-bros-nes/manual?p=3>.

här på funktionen att springa snabbt och hoppa vid rätt tillfälle för att som mål ta sig till flaggan och på så sätt avsluta nivån. Denna uppbyggnad av nivåer används i både *Super Mario World* och *Super Mario 3D World*. Genom denna tydliga referens till *Super Mario*-spelen som filmskaparna gör går det även att se detta som en *mediarepresentation*, som beskriven av Bruhn och Schirmacher, en representation av spelmediet inom filmmediet.<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Bruhn och Schirmacher, "Media combination, transmediation and media representationmed," 103.

## 7 Slutdiskussion

I analysen lyftes det hur Peach (och Daisy) som *damsel in distress* transmedierats och transformerats för att passa filmerna. I *The Super Mario Bros. Movie* är det en man som blir kidnappad och räddad istället. Även Peach blir tillfångatagen men gör det av sin egna vilja, hon räddar och fritar sedan sig själv. Källmaterialet uppdateras således för att passa en modern publik som är mer van vid att filmer förhåller sig mer kritiska till hur kvinnliga karaktärer representeras på film. Denna subversion av begreppet *damsel in distress* återfinns inte på samma sätt i *Super Mario Bros.* där karaktären Daisy blir, likt Peach i *Super Mario World*, kidnappad av President Koopa som i filmen representerar Bowser. Trots att hon inte är lika hjälplös som Peach i spelen kvarstår hennes narrativa funktion som en *damsel in distress*. Detta kan vara en av anledningarna till att *The Super Mario Bros. Movie* gick bättre kommersiellt än *Super Mario Bros.*, den senare versionen kan möjligen vara bättre lämpad för en bredare publik bestående av såväl kvinnor som män, som varit den traditionella konsumentgruppen av datorspel.

Målgruppen för spel har också förändrats under dessa trettio år. Idag är det mer kvinnor än någonsin som spelar alla typer av spel, något som med största säkerhet återspeglas i *The Super Mario Bros. Movies* representation av kvinnor. De var tvungna att ge Peach mer plats för att få den stora gruppen av kvinnliga spelare att se och uppskatta filmen. Denna målgrupp var inte något som den äldre filmen nödvändigtvis behövde förhålla sig till på samma sätt, trots det får ändå Daisy ta upp mycket plats och vara drivande i handlingen på ett helt annat sätt än i spelen.

En annan aspekt skulle kunna vara den närmre kopplingen till spelen som filmen från 2023 upprättar genom *mediarepresentationen* av spel och genom användningen av referenser som väcker spelminnet av det Liboriussen kallar *repetitive rehearsal* i Peachs hinderbana. *Super Mario Bros.* å andra sidan, använder sina referenser till spelen sparsamt och väljer att, istället för att vara så nära källmaterialet som möjligt, använda

källmaterialet som inspiration i ett försök att skapa en mer självständig produkt. Detta speglas även i hur ett enkelt men viktigt objekt som rör implementeras på olika sätt i filmerna. I *Super Mario Bros.* representeras de på ett realistiskt sätt och i *The Super Mario Bros. Movie* är det mer likt rören i spelen. Den estetiska aspekten av transmedieringen skulle även kunna ha en inverkan på hur filmerna tas emot, men även på hur man gått tillväga för att göra adaptationerna av spelen. Filmen från 2023 är gjord i animerad stil, därför kan den naturligt komma närmre spelens estetik på ett sätt som filmen från 1993 inte kunde eftersom den är otecknad. I den senare filmen har filmskaparna möjligtvis gått in med en inställning från första början att göra filmen så estetiskt lik källmaterialet som möjligt, något som kanske vittnar om hur Hollywoods förhållningssätt och respekt för spel förändrats.

Den största anledningen till att den tidigare filmen inte gick hem hos publiken när den kom ut och att den nya filmen fått ett stort genomslag anser jag vara kontexten kring filmerna. *Super Mario Bros.* skapades i en tid då spel var nyare och mer experimentella. En så storskalig satsning på adaptation av spel hade i princip inte gjorts tidigare, därför fanns det ingen tydlig bild av hur en film baserad på ett spel skulle se ut. År 2023 hade det experimenterats med adaptationer av kända spelserier i trettio år, något som måste varit till den nya filmens fördel. Även mängden spelande personer som skulle vara intresserade av att se en sådan film hade ökat exponentiellt. Det har hänt mycket på dessa trettio år och spelindustrin fortsätter att växa och sträcka sig över mediagränserna mer och mer. Frågan är hur en *Super Mario*-film ser ut om trettio år?



## 8 Källförteckning

### Tryckta källor:

Bordwell, David, Kristin Thompson och Jeff Smith. *Film Art: An Introduction*, 11e upplagan. New York: McGraw-Hill Education, 2017.

Brookey, Robert Alan. *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

Bruhn, Jørgen, Anna Gutowska, Emma Tornborg och Martin Knust, ”Transmediation,” i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media* (Oxon: Routledge, 2022). 138–161.

<https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Bruhn, Jørgen och Beate Schirmacher. ”Intermedial Studies,” i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*. Red. Jørgen Bruhn och Beate Schirmacher. Oxon: Routledge, 2022. 3–27.

<https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Bruhn, Jørgen och Beate Schirmacher. ”Media combination, transmediation and media representation,” i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*. Red. Jørgen Bruhn och Beate Schirmacher. Oxon: Routledge, 2022. 103–105. <https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Bruhn, Jørgen och Beate Schirmacher, red. *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*. Oxon: Routledge, 2022.

<https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Howells, Sacha A. "Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide," i *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. Redigerad av Geoff King och Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002. 110-121.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

Kallay, Jasmina. *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan, 2013.

King, Geoff och Tanya Krzywinska, red. *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press, 2002.

Kjær Jensen, Signe och Niklas Salmose. "Media and modalities – Film" i *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Making Across Media*. Oxford och New York: Routledge, 2022. s. 28–41.  
<https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Leitch, Thomas. *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007.

Liang Tong, Wee och Marcus Cheng Chye Tan, "Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games" i *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. redigerad av Geoff King och Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002. 98–109.

Makai, Péter Kristóf. "A toolkit for the intermedial analysis of computer games." I *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, redigerad av Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher, 69–85. Oxton: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Makai, Péter Kristóf. "Media and modalities – Computer Games." I *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*, redigerad av Jørgen Bruhn och Beate Schirmmacher, 69–85. Oxton: Routledge, 2022.  
<https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16, nr. 3, hösten 1975: 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.

Papazian, Gretchen och Joseph Michael Sommers, red. *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

Russel, Jamie. *Generation XBOX : How Videogames Invaded Hollywood*. Lewes: Yellow Ant, 2012.

### **Artiklar:**

Barbara, Jonathan. "The Narrative Consistency of the *Warcraft* Movie." *International Journal of Transmedia Literacy* 4 (december 2018).  
<https://doi.org/10.3390/arts10020024>.

Chang, Stewart. "Zombie Stripper Geishas in the New Global Economy: Racism and Sexism in Video Games" i *Game On, Hollywood!*. Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, red. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013). S. 129–142.

Clayton, Wickham. "Sea, Too? You Adapted my Battleship!: Problems of Narration and Adaptation." *Intensities: The Journal of Cult Media*, nr. 7 (augusti 2014): 36–43. <https://research.uca.ac.uk/3287/1/4-clayton-see-too-battleship-pp-36-43%20%281%29.pdf>.

Gandolfi, Enrico och Roberto Semprebene. "Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World." *Game: The Italian Journal of Game Studies* 4 (2015).

[https://www.gamejournal.it/gandolfi\\_play/](https://www.gamejournal.it/gandolfi_play/).

Liboriussen, Bjarke. "Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 23, nr. 1 (mars 2023).

[https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen\\_adaptations](https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations).

Maslin, Janet. "Review/film; Plumbing a Video Game to Its Depths." *The New York Times*, 29 maj, 1993.

<https://www.nytimes.com/1993/05/29/movies/review-film-plumbing-a-video-game-to-its-depths.html#:~:text=This%20film's%20two%20directors%20and,purpose%20is%20less%20than%20clear>.

Porges, Seth. "Exclusive Interview with Nintendo Gaming Mastermind Shigeru Miyamoto." *PopularMechanics*. 19 oktober, 2009. Hämtad 2024-05-20.

<https://web.archive.org/web/20091022053804/https://www.popularmechanics.com/technology/industry/4334387.html>.

Schulzke, Marcus. "Translation Between Forms of Interactivity: How to Build the Better Adaptation" i *Game On, Hollywood!*. Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers, red. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013). S. 70–83.

Sell, Mike. "What Is a Video Game Movie?." *Arts* 10, nr. 2 (2021): 24.

<https://doi.org/10.3390/arts10020024>.

Stuart, Keith. "The stench of it stays with everybody': inside the Super Mario Bros movie." *The Guardian*, 22 mars, 2018.

<https://www.theguardian.com/games/2018/mar/22/super-mario-bros-movie-killing-fields-chariots-fire-video-game>.

Thomas, Henry N. "A paleontological outlook on the Super Mario Bros. movie." *Journal of Geek Studies* 7, nr. 1 (2020): 1–6.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8351878>.

### **Webbaserade källor:**

Cambridge Dictionary. "Damsel in distress." Cambridge University. Hämtad 2024-05-23. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/damsel-in-distress>.

Greengard, Samuel. "Gamergate." *Encyclopedia Britannica*. Senast uppdaterad 18 maj, 2023. <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign>.

IMDbPro. "Super Mario Bros. (1993)." Box Office Mojo. Hämtad 13 december 2023.

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0108255/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0108255/?ref_=bo_se_r_2).

IMDbPro. "The Super Mario Movie (2023)." Box Office Mojo. Hämtad 20 november 2023. <https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/>.

Internet Archive. "About the Internet Archive." Hämtad 21 december, 2023. <https://archive.org/about/>.

Nintendo Games, Manua.Is. "Nintendo Super Mario Bros (NES) manual." 1985. S. 3. <https://www.manua.ls/nintendo/super-mario-bros-nes/manual?p=3>.

Nintendo. "Mario through the years." Mario history. Senast uppdaterad 2020.  
<https://mario.nintendo.com/history/>.

Nintendo of America. "Princess Peach: Showtime! - Nintendo Direct 9.14.2023." Youtube. 14 september, 2023.  
[https://www.youtube.com/watch?v=qfj6ZEpf78g&ab\\_channel=NintendoofAmerica](https://www.youtube.com/watch?v=qfj6ZEpf78g&ab_channel=NintendoofAmerica).

Nintendo. "Super Mario World Instruction Booklet." 1991.  
<https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/common/pdf/CLV-P-SAAAE.pdf>.  
Hämtad från [https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/en\\_us/index.html](https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/en_us/index.html).

Nintendo. "Top Selling Title Sales Units." IR Information. Hämtad 19 november 2023.  
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>.

NIWA. "Super Mario Wiki." <https://www.mariowiki.com/>.

Super Mario Wiki. "Super Mario Bros.: Peach-hime kyushutsu Dai Sakusen!." Senast uppdaterad 31 mars 2024.  
[https://www.mariowiki.com/Super\\_Mario\\_Bros.:\\_Peach-hime\\_Ky%C5%ABshutsu\\_Dai\\_Sakusen!](https://www.mariowiki.com/Super_Mario_Bros.:_Peach-hime_Ky%C5%ABshutsu_Dai_Sakusen!).

The Numbers. "The Super Mario Bros. Movie (2023)." Hämtad 13 december 2023. [https://www.the-numbers.com/movie/Super-Mario-Bros-Movie-The-\(2022\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Super-Mario-Bros-Movie-The-(2022)#tab=summary).

Tropes vs Women (@tropesvswomen). "Bits of Tropes vs Women in Video Games." Tumblr, senast uppdaterad 11 augusti, 2015.  
<https://www.tumblr.com/tropesversuswomen>.

Typhlosion4President. ”Super Mario World – Complete Walkthrough.”

Uppladdad 8 oktober 2020. Youtube. Hämtad 12 december, 2023.

[https://www.youtube.com/watch?v=3Tc\\_Ek0ASSA&ab\\_channel=Typhlosion4President](https://www.youtube.com/watch?v=3Tc_Ek0ASSA&ab_channel=Typhlosion4President).

Universal Studios Hollywood. ”A new way to play. SUPER NINTENDO WORLD™ opens 2/17/2023.” Youtube. 14 december, 2022.

[https://youtu.be/H2K4JzHVxpM?si=c-WcF07rDNbpn0p\\_](https://youtu.be/H2K4JzHVxpM?si=c-WcF07rDNbpn0p_).

### **Rörlig Media:**

Bartkowiak, Andrzej, regissör. *Doom*. USA: Universal Studios, 2005. 1 timma och 45 minuter.

Druckmann, Neil och Craig Mazin, skapare. *The Last of Us*. Släpptes 15 januari, 2023. <https://www.max.com/se/sv/shows/last-of-us/93ba22b1-833e-47ba-ae94-8ee7b9eefa9a>.

Horvath, Aaron, och Michael Jelenic, regissörer. *The Super Mario Bros. Movie*. USA: Universal Pictures, 2023. 1 timme och 32 minuter. Blue-ray.

Jankel, Anabel, och Rocky Morton, regissörer. *Super Mario Bros.*. USA: Buena Vista Pictures Distribution, 1993. 1 timme och 44 minuter.

[https://archive.org/details/mario\\_movie\\_1993/title\\_t00.mkv](https://archive.org/details/mario_movie_1993/title_t00.mkv).

Letterman, Rob, regissör. *Detective Pikachu*. USA: Warner Bros. Pictures, 2019. Japan: Toho, 2019. 1 timme och 44 minuter.

Naughty Dog. *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment. Playstation 4, 2014.

Nintendo EAD. *New Super Mario Bros. U*. Nintendo. Wii U, 2012.

Nintendo EAD, Nintendo EPD. *Mario Kart 8 Deluxe*. Nintendo. Nintendo Switch, 2017.

Nintendo EAD. *Super Mario 3D World*. Nintendo. Wii U, 2013.

Nintendo EAD, *Super Mario 64*. Nintendo. Nintendo 64, 1996.

Nintendo EAD. *Super Mario Bros.*. Nintendo. NES, 1985. Nintendo Switch, 2018.

Nintendo EAD. *Super Mario Sunshine*. Nintendo. Nintendo Gamecube, 2002.

Nintendo EAD. *Super Mario World*. Nintendo. SNES, 1990. Nintendo Switch, 2018.

Nintendo EAD Tokyo. *Super Mario Galaxy*. Nintendo. Wii, 2007.

Nintendo EPD. *Super Mario Odyssey*. Nintendo. Nintendo Switch, 2017.

Nintendo EPD. *Super Mario Bros. Wonder*. Nintendo. Nintendo Switch, 2023.

Nintendo EPD. *Super Mario Maker 2*. Nintendo. Nintendo Switch, 2019.

Nintendo EPD Tokyo och 1-UP Studio. *Super Mario Odyssey*. Nintendo och Tencent Games. Nintendo Switch, 2017.

Nintendo m.fl. *Donkey Kong*. Nintendo m.fl. Arkadmaskin, 1981. Nintendo Switch, 2018.



Nintendo R&D4. *Super Mario Bros. 3*. Nintendo. NES, 1988. Nintendo Switch, 2018.

Lisberger, Steven, regissör. *Tron*. USA: Walt Disney Productions, Lisberger-Kushner Productions, 1982. 1 timme och 32 minuter.