

Christina Schäfer
Düsseldorf

Die Entwicklung von Prinzessin Peach Von der Damsel in Distress zur Hauptfigur des Super Mario-Franchises

Abstract: Prinzessin Peach ist eine der ältesten, weiblich gelesenen Figuren in der Spielgeschichte. Seit nunmehr 40 Jahren hält sie als Beispiel für die Jungfrau in Not her, wobei sie sich in den letzten Jahren zunehmend von ihrem stereotypischen Rollenklischee zu lösen scheint. Im Folgenden wird ihre Entwicklung von 1987 bis 2024 als Parallelentwicklung zur Geschichte von Frauen und weiblich gelesenen Figuren in Spielen gezeichnet. Dabei liegt der Fokus vor allem auf ihren Spielauftritten, sowie Marketing und Merchandise. Ziel ist eine umfangreiche Darstellung, auf deren Grundlage weitere Forschungen im Bereich Medien- und Kulturwissenschaften, game studies, gender studies und queer studies gestützt werden können.

Christina Schäfer ist Absolventin des Bachelors Medien- und Kulturwissenschaft mit Schwerpunkt Modernes Japan und studentische Hilfskraft an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf. Ihre Bachelorarbeit schrieb sie über die Entwicklung von Prinzessin Peach. Ihre Schwerpunkte liegen derzeit in den game studies, queer studies und disability studies.

1. Einleitung

Würde man die titelgebende Protagonistin des Spiels *Princess Peach: Showtime!* (2024) in einer prägnanten Aussage zusammenfassen, könnte man von ihr als die Barbie sprechen, die mit nur einem Kostümwechsel alles werden kann: Von der reisenden Prinzessin zur zuckersüßen Patissière, spurensuchenden Detektivin, säbelschwingenden Fechterin, singenden Meerjungfrau bis hin zur respektinflößenden Kung-Fu-Kämpferin. Das ist insofern bemerkenswert, als dass Prinzessin Peach seit fast vierzig Jahren eine Figur des populären Super Mario-Franchise¹ ist und überwiegend als eine Nebenrolle wahrgenommen wurde. Die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian spricht von ihr als „the quintessential stock character version of the Damsel in Distress.“² Sie beschreibt dies wie folgt:

As a trope, the Damsel in Distress is a plot device in which a female character is placed in a perilous situation from which she cannot escape on her own and then must be rescued by a male character, usually providing an incentive or motivation for the protagonist's quest.³

In den letzten Jahren ist Peach zunehmend in den Fokus der allgemeinen Aufmerksamkeit gerückt – sei es durch ihre Spielbarkeit in *Super Mario Bros. Wonder* (2023), dem aktuellen Titel der *Super Mario*-Reihe (seit 1987), in der sie zuvor traditionell entführt wurde, ihren Auftritt als Co-Heldin im Animationsfilm *Der Super Mario Bros. Film* (2023) oder die Hauptrolle in ihrem eigenen Titelspiel *Princess Peach: Showtime!*. Wie sowohl wissenschaftliche Publikationen⁴ als auch zahlreiche populärwissenschaftliche Artikel⁵ aufzeigen, haben sich Peach, ihre Rolle und ihre Darstellung im Laufe der Spielgeschichte in vielerlei Hinsicht verändert. Oft wird im Zusammenhang darauf hingewiesen, dass die Figurendarstellungen in Spielen, insbesondere hinsichtlich Genderrepräsentationen diverser geworden sind.

Prinzessin Peach ist somit das Beispiel für die sich verändernde Frauendarstellung in Spielen. Nicht erst seit den 2020ern, sondern bereits seit fast vierzig Jahren erscheint sie sowohl in der Nebenrolle der Damsel in Distress als auch als Hauptfigur im Super Mario-Franchise. Ihre Entwicklung zieht eine Parallele zu zahlreichen weiteren Frauenrollen in Spielen, aber auch anderen Medien wie Film und Fernsehen. Umso wichtiger wird die Frage, wann und wie sich ihre Entwicklung von einer unsichtbaren (Neben-)Figur zu einer sichtbaren Hauptfigur vollzogen hat.

¹ Wird im Folgenden vom Super Mario-Franchise gesprochen, sind damit alle Produkte gemeint, die unter der Marke Super Mario von Nintendo lizenziert wurden. Darunter fallen neben den *Super Mario*-Spielen und dessen Spin-Offs auch Bücher, Filme, Serien, Comics und Merchandise-Artikel wie (Plüsch-)Figuren, Puzzles, Tassen und Notizhefte.

² „Damsel in Distress: Part 1“, 07:40–07:45.

³ „Damsel in Distress: Part 2“, 01:35–01:49.

⁴ Vgl. Wirmann 2015: 141–142, Stokes 2024: 662.

⁵ Vgl. Brown 2023, Schutze 2023, Liao 2024, Mills 2024, Schmid 2024, Walsdorff 2024.

Daher werden im Folgenden zunächst die Forschungen zu Gender in Spielen beleuchtet mit einem Fokus auf die wahrgenommenen Veränderungen in der Darstellung von Frauen(-rollen) innerhalb der letzten vierzig Jahre. Hierbei wird unter anderem auf das Konzept der „Hegemony of Play“ und die späteren Entwicklungen hin zur Diversität eingegangen. Dies geschieht, um im Anschluss Parallelen zu Peachs Entwicklung zu ziehen. Hierfür wird ihre Rolle in der europäischen Spielgeschichte von ihrem ersten Erscheinen 1987 bis heute mit Beispielen gelistet und diskutiert. Es zeigt sich, dass Peach in den letzten Jahren insbesondere durch das Marketing des Publishers Nintendo zunehmend von ihrer Rolle als Damsel in Distress gelöst wird und zu einer Hauptfigur des Super Mario-Franchises wird.

1.1 Forschungsstand zu Gender und Spielen

Eine frühe Einführung zu Frauen in Spielen bieten Justine Cassell und Henry Jenkins mit ihrem umfassenden Standardwerk *From Barbie to Mortal Combat* aus dem Jahr 2000, in welchem sie Perspektiven aus verschiedenen Forschungen wie der Medientechnologie, der Erziehungswissenschaft, der Psychologie und dem Game Design zusammentragen, „to examine [...] core assumptions about gender and games, and propose different tactical approaches for bridging the digital gender gap.“⁶ Unter anderem halten sie fest, dass weibliche Figuren selten die Hauptrolle in kommerziellen Spielen übernehmen, und, dass, wenn sie aufträten, sie meist in Nebenrollen wie der Damsel in Distress dargestellt werden würden.⁷ In ihrer Studie hält Tracey L. Dietz fest, dass „the most common portrayal of women was actually the complete absence of women at all.“⁸ In nur 15 Prozent der 33 untersuchten Spiele träten Frauen als Haupt- und Heldencharaktere auf und am zweitmeisten würden sie als Damsel in Distress dargestellt werden.⁹

Damit einher geht das Konzept der „Hegemony of Play“, welches als Kritik gelesen werden kann, an

the way in which a complex layering of technological, commercial and cultural power structures have dominated the development of the digital game industry over the past 35 years, creating an entrenched status quo which ignores the needs and desires of ‘minority’ players such as woman and ‘non-gamers,’ Who in fact represent the majority of the population.¹⁰

Über drei Jahrzehnte lang seien es überwiegend weiße, heterosexuelle, junge Cis-Männer gewesen, welche Spiele für ihresgleichen geschaffen und damit den Markt mit den sogenannten ‚boy’s toys‘ dominiert hätten, obwohl durchaus auch weibliche

⁶ Cassell/Jenkins 2000: 3.

⁷ Vgl. ebd.: 59.

⁸ Dietz 1998: 433.

⁹ Vgl. Dietz 1998: 433–434.

¹⁰ Fron et al. 2007: 309.

Personen gespielt hätten.¹¹ Erst mit dem kommerziellen Erfolg von *Barbie Fashion Designer* (1996) habe die Industrie das Potenzial von Frauen als Konsumentengruppe anerkannt und spezifisch Spiele für Frauen, die ‚Pink Games‘, entwickelt, die sich thematisch mit Fashion, Kochen, dem Versorgen von Tieren oder dem Aufbauen von sozialen Beziehungen auseinandersetzen.¹² Parallel dazu seien weiterhin Spiele für die männlich-heteronormative Zielgruppe, die sogenannten ‚Hardcore Gamer‘ erschienen, in welchen Frauen als Schönheiten, Belohnungen und als zu rettende Prinzessinnen, aber nur selten in der Heldenrolle aufträten.¹³

Mit dem Erscheinen des portablen Handheld Nintendo DS im Jahr 2005 und der Wii als Heimkonsole im Jahr 2006 habe sich der Markt zunehmend für andere Zielgruppen, wie Mädchen und ältere Frauen.¹⁴ Seit 2007 ließe sich eine deutliche Zunahme von weiblichen Spielcharakteren erkennen.¹⁵ In ihrer Studie zur Darstellung von Sexismus in Videospieldmagazinen von 1988 bis 2007 haben Alicia Summers und Monika K. Miller festgestellt, dass Frauen überwiegend nicht mehr als Prinzessinnen, die Rettung benötigen, sondern sexualisiert und mit hautzeigender Kleidung dargestellt werden würden:

In early games, females were put on a pedestal, considered pure and innocent, and needed the hero (a male, of course) to rescue them. In more modern games, this is rarely the case. The females are often the heroes of the game. They are sexy and often portrayed as a sex object. In short, there has been a vast change from a benevolent sexism to a hostile sexism portrayal of female characters as represented in video game magazines.¹⁶

Jedoch merken die Autorinnen selbst an, dass die Darstellung der Charaktere in Videospieldmagazinen nicht zwangsläufig mit der Darstellung dieser innerhalb des tatsächlichen Spiels übereinstimmen müsse.¹⁷ So erschien im Zeitraum der Analyse *New Super Mario Bros.* (2006), in dem Prinzessin Peach entführt wird, was der Hypothese widerspricht, dass 2006 und 2007 keine Frau in einem Videospiel Rettung benötigt habe.¹⁸ Im selben Jahr und als Ergänzung zu den oben genannten Ausführungen haben Jeroen Jansz und Raynel G. Martis in ihrer Inhaltsanalyse von zwölf zeitgenössischen Spielen festgestellt, dass gleich viele Frauen wie Männer die Hauptrolle übernahmen, in 60 Prozent der untersuchten Fälle als Heldinnen aufträten und dass kein weiblicher Charakter in einer unterwürfigen Position beobachtet worden sei, dafür aber 43 Prozent der männlichen Unterstützerrollen.¹⁹ Sie fassen diese Tendenz unter dem Lara-Phänomen zusammen. Das bezeichnet

¹¹ Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 14, Chess 2017: 6.

¹² Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 90, Chess 2017: ix.

¹³ Vgl. Chess 2017: 11.

¹⁴ Vgl. ebd.: 13.

¹⁵ Vgl. Perry 2022: 1104.

¹⁶ Summers/Miller 2014: 10.

¹⁷ Vgl. ebd.: 11.

¹⁸ Vgl. ebd.: 8.

¹⁹ Vgl. Jansz/Martis 2007: 146.

„the appearance of a strong, and competent female character in a dominant position.“²⁰

Parallel zu den Veränderungen von Genderdarstellungen in Spielen bildete sich 2014 GamerGate, „a movement of hate speech wherein young, primarily male gamers have attacked, doxxed (publishing personal information about an individual), and threatened women in and commenting on the video game industry,“²¹ unter anderem Indie Game Designerin Zoe Quinn und die eingangs erwähnte Anita Sarkeesian. Chess spricht von GamerGate als „a catalyst for change in the way that many people – gamers, nongamers, feminists, journalists, and audiences – think about video games“²² und argumentiert,

GamerGate is not only responding to the emergence of women players but is also evidence of the fading dominance of what is often considered the primary audience of video games. The rapid growth and changes to the industry have created a level of anxiety that has supported violent hate speech. Yet these very changes have also turned a medium that had formely been highly targeted to one with far more mass appeal.²³

Diese Arbeit schließt sich dem Argument an, dass GamerGate – trotz seiner gravierenden Konsequenzen für Frauen und Minderheiten in der Spielindustrie – als Zeichen einer Veränderung innerhalb der Spielkultur gesehen werden kann, auch gerade deswegen, weil „the troubling actions of the individuals who have associated themselves with the larger group have forever connected the entire movement with a kind of bullying political position.“²⁴

Mit der Diskussion, die GamerGate anstieß, der Anerkennung von Spielen als allgemeines Kulturgut, dem Aufstieg der Spielindustrie als drittstärkster ökonomischer Markt und der zunehmenden Globalisierung haben sich auch die Darstellungen von Charakteren innerhalb von Spielen verändert und sind insbesondere hinsichtlich Gender diverser geworden. So stehen heute in den meisten Spielen zu Beginn sowohl ein weibliches als auch ein männliches Aussehen für die eigene Figur zur Verfügung oder in Spielen wie *Animal Crossing: New Horizons* (2020) können Pronomen für eben diese Figur ausgewählt werden.

Dies geht mit der Anerkennung einher, dass ungefähr eine gleiche Anzahl von Frauen wie auch Männer spielen. Zudem positionieren sich zunehmend auch andere, aus dem binären Genderspektrum fallende Identitäten wie Genderfluid, Non-Binary und Trans-Identitäten, offen zu ihrer Spielleidenschaft. Laut einer Statistik der Entertainment Software Association würden sich 52 Prozent der Spielenden als männlich und 46 Prozent als weiblich identifizieren, wobei das

²⁰ Vgl. ebd.: 147.

²¹ Chess 2017: xii.

²² Ebd.: xii.

²³ Ebd.: xiii.

²⁴ Ebd.: xii.

Durchschnittsalter 2024 bei 36 Jahren läge.²⁵ Elf Prozent der Spielenden würden sich selbst als LGBTQ-Menschen bezeichnen.²⁶

Trotz der diversen Spielerschaft gibt es zahlreiche AAA-Spiele²⁷ wie *Super Mario Odyssey* (2017), *Luigi's Mansion 3* (2019) und *Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023), in denen allein ein weißer, cis-gendered, heterosexueller Mann gespielt werden kann. Im Gegensatz dazu übernehmen (Trans-)Frauen überwiegend in Indie-Spielen wie *Celeste* (2018), *Spiritfarer* (2020) und *A YEAR OF SPRINGS* (2021) die alleinige Hauptrolle. *Super Princess Peach* (2006) und *Princess Peach: Showtime!* gehören neben der *Tomb Raider*-Reihe (seit 1996) und der *Bayonetta*-Reihe (seit 2010) zu den wenigen AAA-Titeln, in denen eine weiße Frau die Hauptrolle übernimmt. Zudem ist Prinzessin Peach bislang der einzige weibliche Charakter des Super Mario-Franchise, der seine eigenen AAA-Spiele erhalten hat, während andere männlich gelesene Charaktere wie Luigi, Wario, Toad und natürlich Mario selbst deutlich mehr eigene Titel mit ihrem Namen versehen.

Aus diesem Grund nimmt Peach sowohl im Super Mario-Franchise als auch in der Spielkultur eine besondere Stellung ein. Sie taucht seit 1987 bis heute kontinuierlich auf, ist der weibliche Charakter mit den meisten Spielauftritten und wird im MarioWiki als ein „major character in the *Super Mario* franchise“²⁸ aufgeführt. Auch außerhalb der Spiele sei Peach durch die um sie gebildete Fankultur ein beliebter Charakter.²⁹ Neben Mario und Luigi ist sie eines der Aushängeschilder des Super Mario-Franchises wie sich an Promotionsmaterial und zahlreichen Merchandise-Artikeln erkennen lässt (Abb. 1).

²⁵ Vgl. Entertainment Software Association 2024.

²⁶ Vgl. ebd.

²⁷ Als AAA-Spiele werden umgangssprachlich Spiele von großen Publishern wie Nintendo, Microsoft und Ubisoft bezeichnet.

²⁸ MarioWiki 2024.

²⁹ Vgl. Wirman 2015: 131.



Abb. 1: Werbematerial des Super Mario-Franchise aus dem MediaMarkt Aachen

Peachs Spielgeschichte ist umfangreich und bisher nur in Teilen von der Wissenschaft erfasst worden.³⁰ Daher führt der folgende Abschnitt ihre Spielrollen in chronologischer Reihenfolge auf und untersucht diese parallel zu der Entwicklung von Frauen und weiblichen Charakteren in Spielen. Dabei sind folgende Fragen leitend: Wer ist Prinzessin Peach? Wie hat sie sich im Verlauf der Spielgeschichte, die von mehrschichtigen Figurendarstellungen geprägt ist, entwickelt? Und ab wann lässt sich ein Wandel bei Peach von der Nebenrolle zur Hauptfigur im Mario-Franchise feststellen?

2. Prinzessin Peachs Rolle innerhalb der europäischen Spielgeschichte von 1987 bis 2024

Prinzessin Peach taucht in den meisten der über 300 Spiele des Super Mario-Franchises und darüber hinaus in weiteren Nintendo-Titeln wie der *Super Smash Bros.*-Reihe (seit 1999) als einer der spielbaren Charaktere auf. Dadurch sei sie neben Mario einer der sichtbarsten Spielfiguren und eine weibliche Ikone für zahlreiche Spielende.³¹ Noch bevor Dietz den Begriff der Damsel in Distress aus den Kunst- und Kulturwissenschaften in die Game Studies eingeführt hat,³² trat Peach zum ersten Mal in *Super Mario Bros.* (1987) auf. In dem Spiel hat Bowser, König der schildkrötenartigen Koopas, die Bewohner des Pilz-Königreichs in Blöcke, Felsen

³⁰ Vgl. Wirman 2015: 141–142, Stokes 2024: 669–670.

³¹ Vgl. Enevold/MacCallum-Stewart 2015: 13.

³² Vgl. Peric 2014.

und Monster verwandelt und hält deren Prinzessin in einem Schloss gefangen, weil sie die Einzige ist, die mit ihrer Magie den Fluch brechen könne.³³ Die spielbare Figur Mario begibt sich auf ein Abenteuer, um „die Prinzessin aus den Händen der bösen Kupas [sic] zu befreien und das zerfallene Pilzmenschenreich zu erlösen.“³⁴ Dieses Narrativ zieht sich durch die darauffolgenden Teile der *Super Mario*-Spielreihe und wird in der Forschung oft als Beispiel für eine Heldenerzählung in Spielen genannt.³⁵ Hierbei wird oft vereinfacht davon gesprochen, dass der Held Mario die Prinzessin rettet, wodurch stets weggelassen wird, dass Mario Peach zurückholt, damit sie das Königreich vom Fluch befreit. Die Rettung des Königreichs erfolgt demnach bereits im ersten Spiel durch Mario und Peach, jedoch wird lediglich von Mario als Held gesprochen.

Dabei hatte Peach ihren ersten spielbaren Auftritt bereits zwei Jahre später in dem als Nachfolger dessen erschienene *Super Mario Bros. 2* (1989). In diesem ist sie laut der offiziellen Spielbeschreibung der schwächste und langsamste Charakter von den vier zur Auswahlstehenden, habe dafür aber im Gegensatz zu den anderen Schwebefähigkeiten.³⁶

Während Kristina Stokes anerkennt, dass Peach in diesem Spiel als fähige Heldin dargestellt wird, hält sie fest, dass „the popular view of women as damsels in distress could not be overcome by simply moving a formerly distressed damsel into the role of a hero.“³⁷ Das werde vor allem dadurch verstärkt, dass es sich bei dem Spielnarrativ um eine Traumsequenz von Mario handle, „which means that Princess Toadstool was never truly a hero in the real (albeit virtual) world.“³⁸ Sowohl Stokes als auch Sarkeesian merken an, dass Peachs Spielbarkeit in *Super Mario Bros. 2* aufgrund des Produktionshintergrunds eher Zufall gewesen sei.³⁹ Beide bekräftigen dieses Argument damit, dass Prinzessin Peach vor und nach dem Erscheinen von *Super Mario Bros. 2* kontinuierlich – mit Ausnahme von *Super Mario 3D World* (2013) – in der *Super Mario*-Reihe als nicht spielbare Damsel in Distress auftrete.⁴⁰ Jedoch wird Peach parallel zur ‚Pink Games‘-Bewegung seit den frühen 1990ern zunehmend zu einem spielbaren Charakter in zahlreichen Spin-Off-Titeln wie *Super Mario Kart* (1993), *Mario Party* (1999) und *Paper Mario: Die Legende des Äonentors* (2004). Gleichzeitig wird sie in *Super Mario 64* (1996), *Super Mario Sunshine* (2002) und *Mario & Luigi: Superstar Saga* (2003) als Damsel in Distress dargestellt.

Ein Jahr nach der Einführung des Nintendo DS, welcher eine revolutionäre Veränderung nicht nur für die Arten des Spielens, sondern auch für Genderdarstellungen bewirkte, erschien der Spin-Off-Titel *Super Princess Peach* als

³³ Vgl. Scholz/Spinrath 2017: 17.

³⁴ Nintendo 1990: 2.

³⁵ Vgl. Sherman 1997: 246, Chess 2016: 89, Igarzábal 2023: 139.

³⁶ Vgl. Scholz/Spinrath 2017: 66, Stokes 2024: 663.

³⁷ Stokes 2024: 664.

³⁸ Ebd.: 664.

³⁹ Vgl. „Damsel in Distress – Part 1: 09:08–09:13, Stokes 2024: 660.

⁴⁰ Vgl. „Damsel in Distress – Part 1“: 09:20–09:30, Stokes 2024: 670.

das erste Solo-Abenteuer der Prinzessin im europäischen Raum. Das Spiel geriet im populärwissenschaftlichen Raum in feministische Kritik „for perpetuating outdated gender stereotypes by weirdly focusing on Peach’s emotions as her source of power.“⁴¹ Lukas Schmid von PCGames schreibt dazu, dass „Peach ihre Feinde mit... Emotionen bekämpfte, etwa indem sie heulend und mit aus ihren Augen spritzenden Wasserfontänen durch die Gegend rannte.“⁴² Sarkeesian treibt die Kritik mit den Worten „Essentially Nintendo has turned a PMS joke into their core gameplay mechanic“⁴³ an die satirische Spitze.

Auch in akademischen Publikationen findet das Spiel mehrere Erwähnungen, wobei überwiegend auf die im Gameplay zum Einsatz kommenden Emotionen verwiesen wird und andere Aspekte nicht näher betrachtet werden.⁴⁴ Trotz der Kritik war das Spiel laut dem Blog von Reece Goodall „well-received, with critics and general audiences and [...] one of the best-selling games on the console.“⁴⁵

Drei Monate nach *Super Princess Peach* erschien *New Super Mario Bros.*, ein weiterer Titel der *Super Mario*-Reihe, in dem Peach standardgemäß entführt und von Mario gerettet wird. Das spiegelt den weiteren Trend wider, in welchem Peach weiterhin in den Spin-Offs wie *Mario Strikers Charged Football* (2007), *Mario Kart Wii* (2008) und *Mario Party 9* (2012) als spielbarer Charakter auftritt, während sie in *Super Mario Galaxy* (2007), *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* (2009), *New Super Mario Bros. 2* (2012) und *New Super Mario Bros. U* (2012) entführt und von Mario, Luigi oder einer anderen männlich gelesenen Figur gerettet wird.

Acht Monate nach Sarkeesians einflussreicher Videoessayreihe „Tropes Vs. Women in Video Games“, in der sie Peach als Beispiel einer Damsel in Distress analysiert, erschien *Super Mario 3D World*. Es handelt sich dabei um den ersten Titel der *Super Mario*-Reihe seit 24 Jahren, in denen Peach neben anderen Charakteren spielbar ist. Obwohl sich debattieren lässt, inwiefern Sarkeesians Videoessayreihe und die Ausschreitungen von GamerGate einen Einfluss darauf hatten, so lässt sich beobachten, dass Peach seitdem seltener als Damsel in Distress auftritt.

Zum letzten Mal in einem *Super Mario*-Spiel, das kein Remake ist, wird Peach in *Super Mario Odyssey* von Bowser entführt, damit dieser sie heiraten kann. Mario zieht durch die verschiedenen 3D-Welten, um Peach aus den Fängen des falschen Bräutigams zu retten. Nachdem er Bowser besiegt hat, ringen beide Männer mit Blumen und Gesten um Peachs Zuneigung, bis Peach mit einem aussagekräftigen ‚No!‘ wegschreitet und sich auf ihre eigene Reise begibt. Die Endszene kann als Peachs Loslösung von der Damsel in Distress gelesen werden. *Super Mario Odyssey* erschien sechs Monate nach der Einführung der Nintendo Switch Konsole auf dem

⁴¹ Liao 2024.

⁴² Schmid 2024.

⁴³ „Damsel in Distress – Part 3“: 02:43–02:48.

⁴⁴ Vgl. Shaw 2014: 174, Wirman 2015: 137, Chess 2017: 94, Sá/Alípio/Albino 2020: 546, Stokes 2024: 664.

⁴⁵ Goodall 2022.

weltweiten Markt. Die Nintendo Switch ist die Konsole, deren Spiele vor allem in den letzten Jahren zu einer größeren Charaktervielfalt geführt haben. Peach kann als Teil dieser Veränderung gesehen werden, da sie nach *Super Mario Odyssey* in keinem weiteren Switch-Spiel – mit Ausnahme von Remakes – als Damsel in Distress auftritt, sondern als einer der spielbaren Charaktere wie beispielsweise im eingangs erwähnten *Super Mario Bros. Wonder*.

Mittendrin in dieser Vielfalt von Spielen wurde *Princess Peach: Showtime!* veröffentlicht, in dem Prinzessin Peach nach 18 Jahren erneut die titelgebende Hauptrolle übernimmt. Gleichzeitig mit der Veröffentlichung des Spiels erschienen mehrere Zeitungsartikel mit Überschriften wie „Princess Peach: Showtime! Puts a Damsel in Distress Center Stage as the Leading Lady“⁴⁶, „Princess Peach: Showtime! review – the damsel in distress becomes an RPG queen“⁴⁷ und „Why Princess Peach: Showtime! Is So Important,“⁴⁸ in denen oft ein Vergleich zwischen Peachs früherer Rolle als Damsel in Distress und ihrer jetzigen als Hauptfigur gezogen wird. Meist wird dazu auch *Super Princess Peach* samt feministischer Kritik erwähnt und *Princess Peach: Showtime!* im Kontrast dazu als das neuste Solo-Abenteuer der Prinzessin gepriesen, in welchem sie „instead draws power from her love of acting and her versatility in taking on new roles in a refreshing and welcome twist on the iconic damsel in distress.“⁴⁹

Die zahlreichen Artikel zu ihr deuten darauf hin, dass Peach innerhalb der letzten Jahre verstärkt in den Fokus der allgemeinen Aufmerksamkeit gerückt ist, nicht zuletzt dadurch, dass sie seit 2017 eine sichtbarere Präsenz in der Super Mario-Reihe hat und häufiger bei Merchandise-Artikeln des Mario-Franchise abgebildet ist. Seit 2023 sind zudem eine Vielzahl unterschiedlicher Merchandise-Artikel zu ihr erschienen, was womöglich mit dem Erfolg des *Der Super Mario Bros. Film* zusammenhängt. In diesem kämpft Peach als aktive, selbstständige Co-Heldin an der Seite von Mario, um seinen Bruder Luigi und das Pilz-Königreich vor Bowser zu retten. In dem offiziellen Bilderbuch zum Film wird Peach als „keine typische Prinzessin“⁵⁰ beschrieben: „Sie ist die starke und selbstbewusste Beschützerin der Toads. Schon als Kind hat sie gelernt, die Power-ups zu beherrschen, und sich darauf vorbereitet, das Pilz-Königreich vor allen Gefahren zu beschützen – sogar vor Bowser!“⁵¹

In der Beschreibung einer Spielfigur von Peach aus dem Jahr 2023 steht: „Wenn Prinzessin Peach nicht in ihrem wunderschönen Schloss ist, betreibt sie Sport mit ihren Freunden... oder geht mit Mario auf Abenteuer!“ (Abb. 2).

⁴⁶ Liao 2024.

⁴⁷ Bardhan 2024.

⁴⁸ Schutze 2023.

⁴⁹ Liao 2024.

⁵⁰ Nintendo 2023.

⁵¹ Ebd.



Abb. 2: Spielfigur von Prinzessin Peach aus dem MediaMarkt Aachen

Das deckt sich mit der Beschreibung von Prinzessin Peach auf der offiziellen Nintendo-Homepage:

Die allseits beliebte Prinzessin des Pilz-Königreichs. Sie hat ein großes Herz und möchte eine Welt erschaffen, in der alle friedlich miteinander leben können. Sie trägt oft ein reizendes rosa Kleid.

Die Prinzessin ist immer für eine Partie Sport zu haben. Auch Kochen und Backen haben es ihr angetan.

Prinzessin Peach und Mario sind gute Freunde und helfen einander, wo sie nur können.⁵²

Das ist insofern bemerkenswert, als dass Peach in der *Super Mario Bros. Enzyklopädie*, die anlässlich des 30-jährigen Jubiläums des Franchise erschien, als „Prinzessin des Pilz-Königreichs“⁵³ mit dem Zusatz beschrieben wird: „Oft wird sie von Bowser entführt, erlebt aber auch eigene Abenteuer.“⁵⁴ Damit zeigt sich bereits 2015 die Tendenz, Peach nicht mehr primär als Entführungsoffer zu vermarkten, sondern den Fokus auf ihre eigenen Abenteuer wie *Super Princess Peach*, ihre Auftritte in den Sportspielen und ihre Rolle als führungsstarke Prinzessin des Pilz-Königreichs zu legen. Dabei erfahren ihr großes Herz, ihr rosa Kleid, das Schloss und ihre Backfähigkeiten eine positive Aufwertung, obwohl gerade diese Aspekte ihrer

⁵² Nintendo 2024.

⁵³ Scholz/Spinrath 2017: 14.

⁵⁴ Ebd.: 14.

Darstellung oft in Kritik geraten sind weibliche Stereotypen zu fördern.⁵⁵ Es kann sogar argumentiert werden, dass Peach aufgrund ihres Prinzessinnenstatus Mario klassenüberlegen und dadurch die stärkere, dominante Figur ist, was als Lara-Phänomen verstanden werden kann.⁵⁶ In diesem Zusammenhang erkennt Hanna Wirman an, dass „Peach has certainly matured together with game development cultures.“⁵⁷

Letztendlich geht Peachs Loslösung von der Rolle als Damsel in Distress also vom Publisher Nintendo selbst aus. *Princess Peach: Showtime!* scheint der letzte Schritt in dieser Entwicklung zu sein, denn das Spiel wird mit den Worten beworben: „Sie ist nicht hier, um gerettet zu werden!“ (Abb. 3).



Abb. 3: Eintrag zu *Princess Peach: Showtime!* im offiziellen Werbeheft für Spiele des Super Mario-Franchise von Nintendo

3. Fazit

Wie das Aufführen und Untersuchen der Beispiele gezeigt hat, hat sich Prinzessin Peach innerhalb der letzten vierzig Jahre zusammen mit den Darstellungen von weiblichen Spielfiguren entwickelt. Zunächst war sie wie zahlreiche weibliche Charaktere und Frauen in Spielen eine unsichtbare (Neben-)Rolle, bevor sie immer mehr spielbare (Haupt-)rollen erhielt. Vor allem ab 2013, nachdem Sarkeesian auf das Rollenklischee der Damsel in Distress in Spielen aufmerksam gemacht und die

⁵⁵ Vgl. Wirman 2015: 133–138.

⁵⁶ Vgl. Peric 2014; Jansz/Martis 2007: 147.

⁵⁷ Wirman 2015: 142.

Problematik der Darstellung weiblicher Charaktere durch die Reaktionen auf GamerGate die Öffentlichkeit erreichte, tritt Peach verstärkt als spielbare Figur und Handlungsträgerin auf. Nach 2015 wird ihre Darstellung zudem vom Marketing und Merchandise des Publishers Nintendo in eine positive Richtung weg vom Entführungssopfer gelenkt, was sich schließlich 2017 auch in *Super Mario Odyssey* spielintern zeigt. Der Film wie auch *Princess Peach: Showtime!* haben Peachs Rolle als Hauptfigur des Super Mario-Franchises endgültig gefestigt. Des Weiteren spiegelt *Princess Peach: Showtime!* die Entwicklung hin zu diverseren Figurendarstellungen wider: Peach ist nicht mehr die Jungfrau in Not oder die hübsche Prinzessin an Marios Seite, sondern sie kann alles sein und damit auch die Grenzen des Möglichen ausdehnen. Somit hat sich Prinzessin Peach innerhalb der letzten vierzig Jahre zusammen mit den Darstellungen von weiblichen Spielcharakteren zu einer sichtbaren Hauptfigur entwickelt. Sie ist vor allem in ihrer Darstellungsweise diverser geworden.

Bei dieser Entwicklung handelt es sich jedoch nicht um eine neuere. Bereits 1989 tritt sie als spielbare Figur in *Super Mario Bros. 2* auf, und sie hatte 2006 ihr eigenes Titelspiel mit *Super Princess Peach*. In beiden Fällen wurde ihre Rolle als Hauptfigur nicht von der Öffentlichkeit als solche wahrgenommen. Dadurch erscheint es, als habe sich Peach erst in den letzten Jahren von ihrer stereotypischen Rolle der Damsel in Distress gelöst und träte jetzt erst als Hauptrolle auf. Dabei lassen sich Ansätze einer starken weiblichen Rolle schon in *Super Mario Bros.* erkennen, in dem Peach mit ihrer Magie so stark ist, dass Bowser sie entführt. Aus diesem Hintergrund heraus lässt sich die Erkenntnis ziehen, dass Peach sich zwar innerhalb der vierzig Jahre in der öffentlichen Wahrnehmung von einer Damsel in Distress zu einer Hauptfigur des Super Mario-Franchises entwickelt hat, aber dass diese Entwicklung bereits von Anfang an stattgefunden hat. Peach war schon immer sowohl die Jungfrau in Not als auch eine Hauptrolle mit Handlungsmacht, doch erst jetzt, da sie als Hauptfigur des Super Mario-Franchises wahrgenommen wird, erhält ihre positive Darstellungsform als Heldenfigur Beachtung.

Wird ihre Entwicklung als Parallelentwicklung zur Geschichte der Frauen und weiblichen Charakteren in Spielen gelesen, so lässt sich festhalten, dass auch diese stets in beiden Positionen agiert haben. Sie waren sowohl Dekorationen und Trophäen als auch starke Hauptrollen neben den männlichen Helden. Umso wichtiger ist es, dass die Forschung das Augenmerk auf beide Positionen und das Dazwischen legt, um aufzuzeigen, dass vermeintliche Entwicklungen nicht erst jetzt stattfinden, sondern bereits vor Jahrzehnten angestoßen, teils sogar unterdrückt und unsichtbar gemacht worden sind.

Literaturverzeichnis

- Bardan, Ashley (2024): „Princess Peach: Showtime! review - the damsel in distress becomes an RPG queen“. In *EuroGamer*, <https://www.eurogamer.net/princess-peach-showtime-review> (27.08.2025).
- Brown, Tracey (2023): „Princess Peach started out as a boring damsel in distress. Times have changed“. In: *Los Angeles Times*, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-04-06/super-mario-bros-princess-peach-feminine-damsel-distress> (26.08.2025).
- Cassell, Justine/Jenkins, Henry (2000): *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*. USA: MIT Press.
- Chess, Shira (2016): „The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative“. In: *Critical Studies in Media Communication* 33.1, S. 84–94.
- Chess, Shira (2017): *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. GB: University of Minnesota Press.
- Dietz, Tracey L. (1998): „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior“. In: *Sex Roles* 38, S. 425–442.
- Enevold, Jessica/MacCallum-Stewart, Esther (2015): „Introduction“. In: Enevold, Jessica/MacCallum-Stewart, Esther (Hrsg.): *Game Love: Essays on Play and Affection*. USA: McFarland & Company, S. 1–21.
- Entertainment Software Association (2024): „2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry“ (Bericht). *Entertainment Software Association*. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/> (26.08.2025).
- Fron, Janine et. al (2007): „The Hegemony of Play“. In: *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, <https://doi.org/10.26503/dl.v2007i1.283> (26.08.2025).
- Goddall, Reece (2022): „Princess Peach isn't a damsel-in-distress in her solo game“ (Blog-Eintrag). *TheBoar*, <https://theboar.org/2022/10/super-princess-peach/> (27.08.2025).
- Igarzábal, Federico Alvarez (2023): *Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach*. D: transcript.
- Jansz, Jereon/Martis, Raynel G. (2007): „The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games“. In: *Sex Roles* 56, S. 141–148.
- Liao, Shannon (2024): „Princess Peach: Showtime! Puts a Damsel in Distress Center Stage as the Leading Lady“. In: *Inverse*, <https://www.inverse.com/gaming/princess-peach-showtime-gameplay-hands-on-preview> (26.08.2025).
- MarioWiki (2024): „Princess Peach“ (Wiki-Beitrag). *MarioWiki*. https://www.mariowiki.com/Princess_Peach (27.08.2025).
- Mills, Bobby (2024): „10 Times Princess Peach Was The Real Hero“. In: *TheGamer*, <https://www.thegamer.com/princess-peach-real-hero-saved-the-day/> (26.08.2025).
- Miller, Monika K./Summers, Alicia (2014): „From Damsels in Distress to Sexy Superheroes: How the Portrayal of Sexism in Video Game Magazines has Changed in the Last 20 Years“. In: *Feminist Media Studies* 14.6, S. 1028–1040.
- Nintendo (1990): „Super Mario Bros - NES – Spielanleitung“ (Bedienungsanleitung). *InternetArchive*. <https://archive.org/details/super-mario-bros-nes-spielanleitung/page/n11/mode/2up> (27.08.2025).
- Nintendo (2023): *Der Super Mario Bros. Film – Das offizielle Bilderbuch*. D: Egmont BÄNG!

- Nintendo (2024): „Charaktere“ (Produktbeschreibung). *Nintendo*, <https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Portal/Super-Mario-Portal/Charaktere-2493286.html> (27.08.2025).
- Peric, Bojan (2014): „Gender und Pixel: Damsel in Distress, Gender und Gaming“. In: *PAIDIA: Sonderausgabe "Gender in Games and Gaming"*, <https://paidia.de/gender-und-pixel-damsel-in-distress-gender-und-gaming/> (27.08.2025).
- Perry, Kelsea (2022): „Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities“. In: *Feminist Media Studies* 22.5, S. 1102–1119.
- Sá, Francisca/Alípio, Luís Félix/Albino, Manuel (2020): „Designing the Body: Female Monster Design in Video Games“. In: *CONFIA . International Conference on Illustration & Animation*, https://www.academia.edu/45113000/Designing_the_Body_Female_Monster_Design_in_Video_Games (27.08.2025).
- Schmid, Lukas (2024): „Princess Peach: Showtime! schickt die Switch in Rente - nicht mit viel Substanz, aber mit viel Herz“. In: *PCGames*, <https://www.pcgames.de/Princess-Peach-Showtime-Spiel-74538/Specials/Vorschau-Hands-on-Preview-Gameplay-Release-Termin-veroeffentlichung-Nintendo-Switch-1440937/> (26.08.2025).
- Scholz, Sabine/Spinrath, Benjamin (2017): *Nintendo Official Guide Book. Die Ersten 30 Jahre Super Mario Enzyklopädie 1985 - 2015*. Deutsche Ausgabe, D: TOKYOPOP.
- Schutze, Katie (2023): „Princess Peach: Showtime! is Vital for Both the Mario Franchise and Nintendo Itself“. In: *CBR*, <https://www.cbr.com/nintendo-princess-peach-showtime-importance-relevance/> (26.08.2026).
- Sherman, Sharon R. (1997): „Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games“. In: *Western Folklore* 56.3/4, S. 243–258.
- Stokes, Kristina (2024): „Perils of the princess 2.0: an (auto)ethnographic study of girls playing *Super Mario Bros. 2*“. In: *Feminist Media Studies* 25.3, S. 659–673.
- Wirman, Hanna (2015): „Princess Peach Loves Your Enemies, Too“. In: Enevold, Jessica/MacCallum-Stewart, Esther (Hrsg.): *Game Love: Essays on Play and Affection*. USA: McFarland & Company, Inc., S. 131–148.
- Shaw, Adrienne (2014): *Gaming At The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. GB: University of Minnesota Press.
- Walsdorff, Finja (19.10.2024): „Genderkonstruktionen in digitalen Spielen“ (Themen-Beitrag). *Bundeszentrale für politische Bildung*. <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/541912/genderkonstruktionen-in-digitalen-spielen/> (26.08.2025).

Medienverzeichnis

- Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo, 2020; Nintendo Switch.
- A YEARS OF SPRINGS*. Npckc, 2021; Nintendo Switch.
- Barbie Fashion Designer*. Digital Domain/Mattel Media, 1996; PC.
- Celeste*. Maddy Thorson und Noel Berry/Extremely OK Games, 2018; Nintendo Switch.
- „Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs. Women in Video Games“. *Feminist Frequency*, *YouTube* (07.03.2013), https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q (26.08.2025).
- „Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games“. *Feminist Frequency*, *YouTube* (28.05.2013), https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs&t=71s (26.08.2025).

„Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games“. Feminist Frequency, YouTube (01.08.2013), https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM (27.08.2025).

Der Super Mario Bros. Film. Japan/USA 2023, Arron Horvath und Michael Jelenic, 93 Min.

Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Nintendo, 2023; Nintendo Switch.

Luigi's Mansion 3. Nintendo, 2019; Nintendo Switch.

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser. Nintendo, 2009; Nintendo DS.

Mario & Luigi: Superstar Saga. Nintendo, 2003; Gameboy Advance.

Mario Kart Wii. Nintendo, 2008; Wii.

Mario Party. Nintendo, 1999; Nintendo 64.

Mario Party 9. Nintendo, 2012; Wii.

Mario Strikers Charged Football. Nintendo/Next Level Games, 2007; Wii.

New Super Mario Bros.. Nintendo, 2007; Nintendo DS.

New Super Mario Bros. 2. Nintendo, 2012; Nintendo 3DS.

New Super Mario Bros. U. Nintendo, 2012; Wii U.

Paper Mario: Die Legende des Äonentors. Nintendo, 2004; Nintendo GameCube.

Princess Peach: Showtime!. Nintendo, 2024; Nintendo Switch.

Spiritfarer: Farewell Edition. Thunder Lotus, 2020; Nintendo Switch.

Super Mario 3D World. Nintendo, 2013; Wii U.

Super Mario 64. Nintendo, 1997; Nintendo 64.

Super Mario Bros.. Nintendo, 1987; Nintendo Entertainment System.

Super Mario Bros. 2. Nintendo, 1989; Nintendo Entertainment System.

Super Mario Bros. Wonder. Nintendo, 2023; Nintendo Switch.

Super Mario Galaxy. Nintendo, 2007; Wii.

Super Mario Kart. Nintendo, 1993; Super Nintendo Entertainment System.

Super Mario Odyssey. Nintendo, 2017; Nintendo Switch.

Super Mario Sunshine. Nintendo, 2002; Nintendo GameCube.

Super Princess Peach. Nintendo, 2006; Nintendo DS.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Werbematerial des Super Mario-Franchise aus dem MediaMarkt Aachen 2024. Eigene Fotografie und Verarbeitung.

Abb. 2: Spielfigur von Prinzessin Peach aus dem MediaMarkt Aachen 2024. Eigene Fotografie und Verarbeitung.

Abb. 3: Eintrag zu *Princess Peach: Showtime!* im offiziellen Werbeheft für Spiele des Super Mario-Franchise von Nintendo, 2024. Eigener Scan.