

# **Diplomarbeit**

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag<sup>a</sup>. art.“ (Magistra artium)

## **Auf großer Fahrt mit einer Pionierin.**

**Über das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“  
(USA, 1890).**

Betreuer: Univ.-Prof. Dr.phil. Ernst Strouhal

Eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien am Institut für  
Kunstwissenschaften

in den Studienrichtungen Kunst und Kommunikative Praxis, Textil – freie,  
angewandte und experimentelle künstlerische Gestaltung  
Klassenleitung: Univ.-Prof. Mag<sup>a</sup>.art. Barbara Putz-Plecko

Mag<sup>a</sup>.art. Anna Gaya Nidzgorska

Matrikelnummer: 0270033

Wien, Januar 2020

## Inhaltsverzeichnis:

Vorwort.....	4	
Einleitung:		
Ein Spiel als Merchandise-Artikel.....	6	
Nellie Bly: eine investigative Journalistin.....	10	
Der Auftrag, die Konkurrenz.....	12	
1. Spieltheoretische Betrachtung: Nellie Blys Reise im Licht der Tradition der Gänse- und Reisespiele.....		17
1.1. Die Geschichte des Gänsespiels.....	17	
1.2. „Kein Spiel ist ohne Regel“ – Mechanik des Gänsespiels.....	20	
1.3. Die Spielregeln von „Round the World with Nellie Bly“ .....	23	
1.4. Reisen mit dem Finger über die Landkarte.....	26	
1.5. Politische und ideologische Botschaften im Spiel.....	33	
1.6. Frauen im Reisespiel? Passagierinnen?.....	41	
2. Reisen, Sich-Entziehen, Neugier: Nellie Bly im Kontext der Tradition allein reisender Frauen.....		46
2.1. Ida Pfeiffer.....	42	
Legitimation ihrer Reisen.....	46	
Ida Pfeiffers erste Reise.....	50	
Weibliche Bescheidenheit.....	51	
Das Schreiben.....	52	
Wissenschaftlichkeit.....	53	
Fremdrepräsentationen.....	53	
Anerkennung.....	54	
2.2. Ella Maillart.....	56	
Maillarts Destinationen.....	57	
Zwei Vagabund*innen auf Reisen.....	58	
2.3. Annemarie Schwarzenbach.....	60	



Das Reisen.....	64
Das Schreiben.....	65
2.4. Boxcar Bertha.....	65
Wer waren die „Hobos“?.....	67
Hobo-Frauen auf Reisen.....	69
2.5. Schlussfolgerungen.....	71
Nellie Blys Reisestil.....	74
3. Narrationen und Transformationen: Nellie Blys Reisebericht im Vergleich zum Spiel (über Leerstellen und Ergänzungen).....	77
3.1. Übereinstimmungen und Differenzen.....	77
Das Wetter im Spiel.....	78
Unfälle.....	82
Festtage im Spiel.....	83
Die Darstellung des Fremden im Spiel.....	84
Transportmittel.....	89
Resümee und Ausblick.....	96
Literaturverzeichnis.....	99
Abbildungsverzeichnis.....	102
Danksagung.....	106
Eidesstattliche Erklärung.....	107



## Vorwort.

Am 14.11.1889 trat die amerikanische Journalistin Nellie Bly eine Reise an. Sie reiste alleine und mit leichtem Gepäck. Die Reise sollte sie um die Welt führen, sie wollte damit eine Wette gewinnen: Sie versprach, in weniger als 80 Tagen wieder zurück zu sein. Es handelte sich um einen Rekordversuch, den fiktiven Charakter Phileas Fogg aus Jules Vernes „*Around the World in 80 Days*“<sup>1</sup> galt es zu schlagen. Am 25.01.1890 war sie nach nur 72 Tagen wieder zurück an ihrem Ausgangspunkt New York. Ein Erfolg auf mehreren Ebenen: Die Frau triumphierte über den Mann, Amerika über England und die Realität über die Fiktion.<sup>2</sup>

Am Tag ihrer Rückkehr erschien die erste Version des Spiels „*Round the World with Nellie Bly*“, das ich im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit in den Blick nehme.

Jedes Spiel ist „sowohl ein Zerr- wie Wunschspiegel der Gesellschaft“<sup>3</sup>, in der es entstanden ist. Aus Sicht der Spieltheorie setzt sich ein Spiel aus drei Elementen zusammen: Der Spielmechanik, der Erzählung und der graphischen Gestaltung.<sup>4</sup> In der Folge wird das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ unter Berücksichtigung dieser Aspekte im Kontext der Geschichte der Gesellschaftsspiele betrachtet. „*Round the World with Nellie Bly*“ steht in der Tradition der Gänse- und Reisespiele, weshalb ein Vergleich mit anderen Spielen dieses Typus sinnvoll erscheint. Darüber hinaus wird jedoch auch, da die Protagonistin eine Frau ist, ein Bezug zu den Frauendarstellungen in diversen weiteren Spielen hergestellt.

Auf diesem Weg wird der Frage nachgegangen, inwiefern uns graphische Darstellungen, Mechaniken und Regelwerke von Spielen etwas über die

---

<sup>1</sup> Verne, Jules: *Reise um die Erde in achtzig Tagen*. Diogenes Verlag AG: Zürich 1974.

<sup>2</sup> Vgl. Strouhal, Ernst: *Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Karten*. Brandstätter Verlag: Wien 2015, 1. Auflage, Spiel 16; [Die Welt im Spiel].

<sup>3</sup> Strouhal, Ernst/ Zollinger, Manfred/ Felderer, Brigitte (Hrsg.): *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib. Passagen des Spiels IV* (Edition Angewandte) Springer-Verlag: Wien 2012, S. 16; [Spiele der Stadt].

<sup>4</sup> Vgl. [Die Welt im Spiel], S. 2.

Diskurse ihrer Zeit verraten. Zu diesem Zweck untersuche ich verschiedene biographische Erzählungen und Reiseberichte aus dem 19. und 20. Jahrhundert, die von und über allein reisende Frauen geschrieben wurden, um sie mit der Geschichte Nellie Blys zu vergleichen. Ich fokussiere dabei auf folgende Fragen: Welche gesellschaftlichen Diskurse beeinflussten die Motive für den Antritt der Reise? Welche Rolle spielten insbesondere Geschlechterdiskurse für die Motivation, zu reisen? Welche Reisemöglichkeiten standen Frauen offen? Welchen Einfluss hatten die historischen, gesellschaftlichen Reisebedingungen auf Reiseberichte und Selbstinszenierungen?

Im letzten Teil der Arbeit erfolgt ein Brückenschlag zwischen den Erzählungen in Nellie Blys Reisebericht und dem Spiel, für das ihre Reise als Vorlage diente. Der Pfad der Erzählung dieser Diplomarbeit verläuft durch die Geschichte des Spiels und jener des Reisens, wobei ein Fokus auf den Wandel des Frauenbilds und im Kontext des Themas Mobilität gelegt wird. Die Arbeit vergleicht das außergewöhnliche Beispiel einer Weltreise als Wettlauf gegen die Zeit mit dem Gesellschaftsspiel „*Round the World with Nellie Bly*“. Die Wette, welche die Journalistin Nellie Bly platziert hat, wurde zu einem gigantischen gesellschaftlichen Ereignis, das von den Medien getragen wurde. Das in der vorliegenden Arbeit präsentierte Gesellschaftsspiel, das die mitfiebernde Bevölkerung eben diese Reise in ihren Wohnzimmern nacherleben ließ, wird mit dem authentischen Reisebericht verglichen und im Kontext der damaligen Zeit und ihrer gesellschaftlichen Umstände analysiert.

## Einleitung

### Ein Spiel als Merchandise-Artikel.

Das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ wurde von der New Yorker Zeitung „*The New York World*“ im Jahr 1890 herausgegeben.

Die allererste Version dieses Spiels bestand in einer schwarz-weißen Illustration, die am 26.01.1890<sup>5</sup>, nur einen Tag nach Blys Rückkehr nach New York, in dieser Zeitung publiziert wurde. Dessen Veröffentlichung wurde

begleitet von einer ausgiebigen Reisereportage, „die an vier aufeinander folgenden Sonntagen (26 -

16.02.1890) erschienen ist“.<sup>6</sup> Von dieser Sonntagsausgabe von „*The New York World*“ wurden landesweit 280.340 Stück<sup>7</sup> verkauft. Wegen der außerordentlichen Nachfrage wurde diese Ausgabe sogar in der Nacht nachgedruckt und zur Verwunderung der Kund\*innen am Montag erneut aufgelegt.<sup>8</sup> Darüber hinaus wurde mit dieser Ausgabe auch illegaler Handel getrieben, die Preise betrug am Schwarzmarkt statt der regulären 4 Cent 15 bis 30 Cent.<sup>9</sup> Wie war es überhaupt möglich, solche Verkaufszahlen zu erzielen?

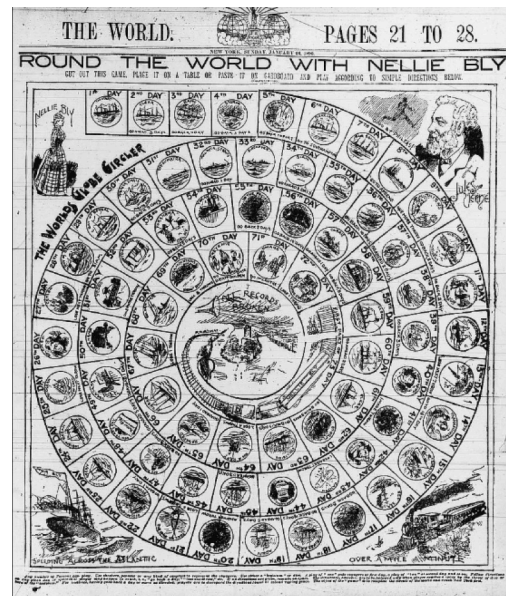


Abb. 1. „*Round the world with Nellie Bly--The Worlds globe circler*“ als es zum ersten Mal am 26.01.1890 in *The World* abgedruckt wurde.

<sup>5</sup> Vgl. Wong, Edlie L.: *Around the World and across the Board: Nellie Bly and the Geography of Games*. In: Brückner, Martin/Hsu, Hsuan L. (Hrsg.): *American Literary geographies. Spatial Practice and Cultural Production 1500-1900*. Newark: University of Delaware Press 2007, S. 300; [Wong].

<sup>6</sup> Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: Bly, Nellie: *Around the World in 72 Days. Die schnellste Frau des 19. Jahrhunderts*. AvivA Verlag: Berlin 2013, deutschsprachige Erstausgabe, S. 6; [Bly].

<sup>7</sup> Vgl. [Wong], Anm. 16, S. 320.

<sup>8</sup> Vgl. Goodman, Mathew: *In 72 Tagen um die Welt. Wie sich zwei rasende Reporterinnen im 19.ten Jahrhundert ein einmaliges Wettrennen lieferten*. Btb Verlag: München 2013, 1. Auflage, S. 34; [Goodman].

<sup>9</sup> Vgl. [Goodman], S. 573.

Es handelte sich bei dieser Vermarktungsaktion um ein geplantes und gesteuertes Spektakel, um den Umsatz von *The New York World* zu erhöhen. Die Zeitung hatte jeden Tag neue Berichte über Nellie Blys Weltreise publiziert. Diese wurden von den Journalisten am laufenden Band geschrieben, wobei man es mit deren Abgleich mit den nur sehr spärlichen und zudem kurz gehaltenen Telegrammen oder Briefen der Reisenden nicht allzu genau nahm.<sup>10</sup>

In diesen täglichen Reiseberichten wurden weniger die fernen Länder und die exotischen Orte, die bereisten europäischen Kolonien beschrieben, sondern hauptsächlich die Transit-Erfahrungen, die anhand der Verbindungen, der Reisedauer, der Verspätungen, der Versäumnisse, der Zeitpläne und der Routen anschaulich gemacht wurden.<sup>11</sup>

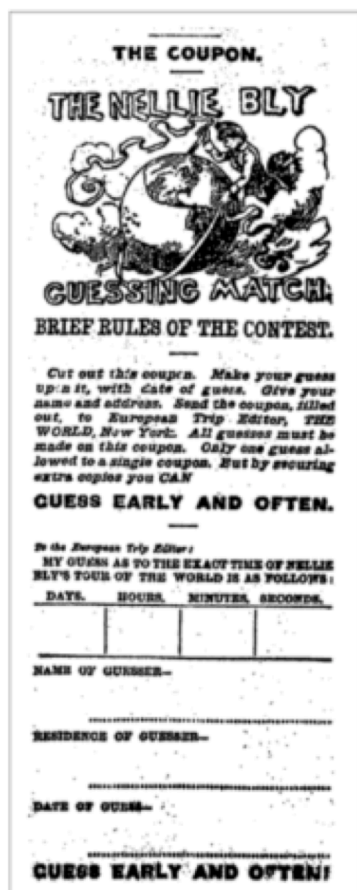


Abb. 2. Original Coupon für das Nellie Bly Ratespiel.

Zu den Höhepunkten der Kampagne gehörte ein Gewinnspiel, bei dem es galt, die Ankunftszeit Nellie Blys möglichst genau zu erraten. Man durfte beliebig viele Male raten, musste dafür aber die Original-Coupons verwenden, die jeden Tag in den sofort ausverkauften Zeitungen abgedruckt wurden.

In der Spielzeit von 01.12.1898 bis 23.01.1899 erreichten 927.433 Coupons und 20.000 Briefe die Redaktion.<sup>12</sup> Der Hauptpreis bestand in einer Erste-Klasse-Europareise mit Destinationen wie London, Paris und Rom. Darüber hinaus sollte der/die Gewinner\*in mit einem Büchlein mit Schecks im Wert von \$ 250 ausgestattet werden und es wurde die

<sup>10</sup> Vgl. Wagner, Martin: Vorwort des Herausgebers. In: [Bly], S. 30.

<sup>11</sup> Vgl. [Wong], S. 297.

<sup>12</sup> Vgl. [Wong], S. 299.

Möglichkeit geboten, Telegramme von Europa in die USA gratis zu verschicken.<sup>13</sup> Auf dem Zeitungs-Coupon ist Nellie Bly zwischen den Wolken zu sehen, wie sie mit einem Maßband die Erdkugel vermisst. Unterhalb dieser Illustration wurde mit folgenden Worten zur Teilnahme ermuntert: „Ein Ratespiel, das sich auszahlt! Schätzen Sie früh und oft. Diejenigen, die mehr als einmal schätzen wollen, müssen mehrere Vordrucke ausfüllen!“<sup>14</sup>

Als Einsendeschluss für das Gewinnspiel wurde Blys Ankunft in Chicago festgelegt. Obwohl 3 Teams zu je 11 Leuten in je 8-stündigen Schichten die Coupons auszählten, dauerte es bis zum 02.02.1890, bis die Auflösung des Ratespiels publiziert werden konnte. Interessanterweise wurde im Zuge dessen nicht nur der Gewinner F.W. Stevens aus New York City genannt, es wurde auch eine Liste jener fast 150 Teilnehmer\*innen abgedruckt, die dem genauen Zeitpunkt von Blys Eintreffen in New York auf bis zu 15 Sekunden nahe gekommen waren.

Somit wurde das Ziel von *The New York World* erreicht, das darin bestand, ein kollektives Interesse an der Person Nellie Bly zu erwecken und sie als Identifikationsfigur zu etablieren. Diese Aufmerksamkeit wurde mit Hilfe zahlloser Merchandise-Artikel weiter aufrechterhalten, wie zum Beispiel mit: Nellie-Bly-Globen, Nellie-Bly-Kleidern, Nellie-Bly-Spielkarten, Nellie-Bly-Figuren und mit dem oben genannten Nellie-Bly-Weltreise-Brettspiel.

Die Entwicklung der Farblithografie hat die Vervielfältigungskosten von bunten Reproduktionen minimiert, was zum allgemeinen Boom von Brett- und Kartenspielen beigetragen hat. Der New Yorker Verlag McLoughlin Brothers, von dem das hier behandelte Spiel publiziert wurde, spezialisierte sich hauptsächlich auf die Produktion von Kinderbüchern, wobei neue Drucktechniken zum Einsatz kamen, die schnell auch für die Herstellung anderer Waren genutzt wurden. Der Verlag wurde zu einem führenden Hersteller von Brettspielen. Diese Spiele wurden nicht bloß als Unterhaltung

---

<sup>13</sup> Vgl. [Wong], S. 298.

<sup>14</sup> Vgl. [Goodman], S. 337.

angesehen, vielmehr wurde ihnen mitunter auch eine erziehende Funktion zugewiesen.<sup>15</sup> Das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ wurde im Jahr 1890 vom Verlag der McLoughlin Brothers herausgebracht und mit dem Motto beworben, dass das gemeinsame Erleben der imaginären Reise und durch die Beschäftigung mit fremden Regionen und Kulturen den Zusammenhalt innerhalb der Familien stärkt. Man konnte Blys aufregende Reise kostengünstig miterleben, ohne das Haus zu verlassen und ohne Unbequemlichkeiten zu haben.<sup>16</sup> Dabei wurde – wie in der Folge gezeigt wird – das Interesse für die Geographie geweckt, die Welt im Spiel aber auch verkleinert und als Netzwerk von imperialen Metropolen und kolonialen Außenposten dargestellt.

### **Nellie Bly: eine investigative Journalistin.**

Elisabeth Jane Cochrane, alias Nellie Bly, war zum Zeitpunkt ihrer Weltreise 25 Jahre alt und bereits zwei Jahre bei *The New York World* angestellt. Sie arbeitete dort unter der Leitung von Joseph Pulitzer. Ihre journalistische Karriere startete jedoch in Pittsburgh. Die Redaktion der *Pittsburg Dispatch* wurde auf ihren unverblühten Schreibstil aufmerksam, auf ihre klare Ausdrucksweise, als sie ihre Wut über den damals populärsten Kolumnisten der Zeitung, Erasmus Wilson, in einem Leserbrief zum Ausdruck brachte. Wilson proklamierte die traditionellen viktorianischen Werte, denen zufolge das Heim die Sphäre der Frau sei, wobei er die tatsächlichen, oft schwierigen Lebensumstände vieler Frauen ausblendete.<sup>17</sup> Ihr Brief wurde nie abgedruckt, stattdessen bekam sie eine Stelle und ein Pseudonym – Nellie Bly. Sie sollte über den Alltag von Frauen schreiben, und zwar aus der ihr wohl bekannten Perspektive jener Frauen, die keine Privilegien besaßen und selbst arbeiten mussten, um ihre Familien zu versorgen. Elisabeth Jane Cochran wurde am 5. Mai 1864 in Pennsylvania als 13. Kind des Unternehmers und Richters

---

<sup>15</sup> Vgl. [Wong], Anm.14, S. 320.

<sup>16</sup> Vgl. [Wong], S. 302.

<sup>17</sup> Vgl. [Goodman], S. 34.



Michael Cochran geboren. Als sie sechs Jahre alt war, starb ihr Vater, und ihr Anteil des Erbes war sehr gering.<sup>18</sup> „Geschichten über Menschen wie sie selbst, Berufstätige, vor allem Frauen, die versuchten, auch unter schwierigen Umständen ihre Würde zu bewahren, vielleicht sogar ein wenig Spaß zu haben“<sup>19</sup>, gehörten zu ihren Interessensgebieten. Diese wurden mit von der Redaktion zugeteilten „typisch weiblichen“ Themen verflochten, wie „Gesellschaftsnachrichten, Mode, Gärtnerei und Kunst“<sup>20</sup>.

Wie alle Reporter\*innen begab sich Nellie Bly immer mit großer Leidenschaft auf die Suche nach einer guten Story. Nachdem sie ein Jahr in der Redaktion gearbeitet hatte, entschloss sie sich, nach Mexico zu reisen und von dort über ihre Erlebnisse, das Land und ihre kleinen alltäglichen Abenteuer für den *Dispatch* zu berichten. Diese Geschichten sind später als Buch unter dem Titel *Six Months in Mexico* erschienen.

Im Frühjahr 1887 gab sie ihre Arbeit auf und zog auf der Suche nach neuen Herausforderungen nach New York. Da sie keine Anstellung fand, verfasste sie weiterhin „unbeliebte“ Modeartikel für den *Pittsburg Dispatch* ab, bis eines Tages die Anfrage einer jungen Frau die Redaktion erreichte. Die Frau wollte wissen, wie es ist, in New York als weibliche Journalistin eine Arbeit zu finden.<sup>21</sup> Nellie Bly hatte die Idee, sich als Korrespondentin des *Dispatch* bei den Herausgebern der sechs größten Zeitungen vorzustellen und sich ihre Meinung dazu selbst zu bilden.<sup>22</sup> Währenddessen knüpfte sie Kontakte zu John Cockerill, dem Chefredakteur von *The New York World*, den sie unter Druck zu setzten versuchte. Sie erzählte, sie habe eine gute Story für ihn, könne diese aber auch jemand anderem anbieten: Sie wolle nämlich nach Europa und zurück reisen, um die Bedingungen für Migrantinnen während einer solcher Überfahrt zu beschreiben.

---

<sup>18</sup> Vgl. Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: [Bly], S. 19.

<sup>19</sup> [Goodman], S. 45.

<sup>20</sup> Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: [Bly], S. 20.

<sup>21</sup> Vgl. Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: [Bly], S. 21.

<sup>22</sup> [Goodman], S. 57.

Nellie Bly bekam ihre Chance. Doch sie sollte eine andere Story liefern: Am Ende wurde es eine „Enthüllung amtlichen Fehlverhaltens“ in New York.<sup>23</sup> Sie berichtete aus erster Hand über die grauenvollen Lebensbedingungen der Patientinnen in einer geschlossenen Anstalt auf den Blackwell's Islands.<sup>24</sup> Um dorthin zu gelangen, musste sie eine psychische Krankheit vortäuschen, ohne zu wissen, wann und wie sie aus der Anstalt wieder befreit würde. Ihre erste Reportage für *The World*, die am 9. und 16. Oktober 1887 und zwei Monate später als Buch unter dem Titel *Ten Days in a Mad-House* erschien, wurde zum Erfolg, verhalf ihr zu einem gewissen Bekanntheitsgrad, aber vor allem hatte sie dieser Veröffentlichung ihre Ernennung zum *Girl Stunt Reporter* zu verdanken. „Keine Journalistin vor Nellie Bly war auf der Jagd nach einer Story je so waghalsig gewesen, hatte so bereitwillig ihre persönliche Sicherheit aufs Spiel gesetzt wie sie“<sup>25</sup>. Sie publizierte beinahe jede Woche einen Beitrag und ihr Name erschien sogar regelmäßig in Artikelüberschriften, was damals sehr ungewöhnlich war für eine Frau.

### **Der Auftrag, die Konkurrenz.**

Die Sonntage widmete Nellie Bly der Ideenfindung für ihre nächsten Storys. Eines Sonntags kam sie auf keine einzige neue Idee. Ein Migräneanfall verschaffte ihr eine schlaflose Nacht, und in ihrer Qual äußerte sie den Wunsch, am anderen Ende der Welt zu sein. Sie war urlaubsreif angesichts ihres mörderischen Arbeitstempos, sie hatte sich keinen einzigen freien Tag in den letzten zwei Jahren gegönnt. Sie erinnerte sich an die Geschichten über ihren Großonkel Thomas Kennedy, der als junger Mann drei Jahre lang um die Welt gereist war und seine Gesundheit dabei ruinierte.<sup>26</sup> „Wenn sie es so schnell schaffen könnte wie Phileas Fogg, würde sie es definitiv in Erwägung ziehen. Aber war es tatsächlich möglich, so eine Strecke in achtzig

---

<sup>23</sup> [Goodman], S. 68.

<sup>24</sup> Vgl. Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: [Bly], S. 22.

<sup>25</sup> [Goodman], S. 14.

<sup>26</sup> Vgl. [Goodman], S. 136-137.

Tagen zurückzulegen, wie Jules Verne es sich ausgemalt hatte?“<sup>27</sup> Der Bestsellerroman „Reise um die Erde in achtzig Tagen“ von Jules Verne, erschienen 1873, wird gemeinhin als Science-Fiction-Roman oder als ein wissenschaftlicher Abenteuerroman bezeichnet, der dazu angetan war, ein Bewusstsein für geografische Themen zu schaffen. Die neuesten technischen Errungenschaften der damaligen Zeit im Bereich Kommunikation und Logistik kommen im Roman zur Anwendung: Telegraphen (1844), der Suez Kanal (1869), verschiedene Linien des Dampfschiffverkehrs (Britisch Peinsular, Oriental, Oriental und Occidental) und die US-amerikanische, transkontinentale Eisenbahnstrecke (1869).

Am folgenden Morgen besuchte sie einige Büros der New Yorker Reedereien, um die Fahrpläne zu studieren. Sie kam zum Schluss, dass sich so eine Weltreise in achtzig Tagen und mit etwas Glück sogar in fünfundsiebzig Tagen bewerkstelligen ließ.<sup>28</sup> Nun wollte sie diesen Plan schnellstmöglich realisieren. John Cockerill, ihr Redakteur, dem sie gewöhnlicherweise ihre „neuesten Einfälle“<sup>29</sup> präsentierte, erwartete sie bereits. Die Idee, sich gegen Phileas Fogg zu erproben, wurde von Cockerill prompt abgelehnt. Vor allem war es damals unvorstellbar für eine Frau, ohne Begleitung zu reisen, und man sagte ihr, auch die Menge an Gepäck, die Frauen damals normalerweise mitnahmen, würde sie am schnellen Reisen hindern.<sup>30</sup>

Erst ein Jahr später wurde auf die Idee zurückgegriffen. Als die Verkaufszahlen der Zeitung stagnierten, „war die Redaktion auf der Suche nach einer Sensation, die die New Yorker Leserschaft monatelang beschäftigen würde. Sie haben sich auf Nellie Blys Vorschlag geeinigt und ihr am 11.11.1889 den Auftrag gegeben, um die Welt zu reisen“.<sup>31</sup> „Only a matter

---

<sup>27</sup> [Goodman], S. 137.

<sup>28</sup> Vgl. [Goodman], S. 138.

<sup>29</sup> [Goodman], S. 138.

<sup>30</sup> Vgl. [Bly], S. 39.

<sup>31</sup> [Goodman], S. 85.

of 28.000 miles and seventy – five days and four hours, until I shall be back again“<sup>32</sup>, sagte sie bei der Abfahrt.

Die Konkurrenz reagierte schnell, alle wollten an dem Stunt teilhaben. John Brisben Walker, der Herausgeber von *The Cosmpolitan*, ging eine eigene Wette mit Joseph Pulitzer ein und schickte eine seiner Angestellten, die Literaturkritikerin Elisabeth Bisland, in die entgegengesetzte Richtung. Elisabeth Bisland verließ New York nur achteinhalb Stunden nach Nellie Bly mit dem Zug gen Westen, in Richtung Chicago. Ihr Auftrag war es, die Erde schneller als Bly zu umrunden und dabei Artikel über ihre Reise für *The Cosmpolitan* zu verfassen. Elisabeth Bisland genoss über zwei Drittel der Reise einen zeitlichen Vorsprung und glaubte zu wissen, dass es sich um ein „verabredetes Rennen“ handelte.<sup>33</sup> Nellie Bly dagegen erfuhr von dieser Wette erst bei ihrer Ankunft in Hongkong, das heißt, nachdem sie bereits über die Hälfte der Strecke zugelegt hatte. Es war im Büro der *Oriental and Occidental Steamship Company*, wo sie ihre Aufregung darüber kaum verbergen konnte:

„Ich habe meinem Redakteur versprochen, dass ich in 75 Tagen die Welt umrunden werde, und wenn es mir gelingt, werde ich zufrieden sein“, verkündete ich steif.

„Ich fahre mit niemandem um die Wette. Ich will kein Wettrennen. Wenn jemand die Reise in kürzerer Zeit machen will, dann ist das deren Angelegenheit. Wenn sich jemand entschließt, gegen mich zu reisen, ist es deren Ziel, zu gewinnen. Ich mache kein Wettrennen. Ich habe angekündigt, die Reise in fünfundsiebzig Tagen zu vollenden, und das werde ich tun, obwohl ich es, wenn ich die Reise hätte machen dürfen, als ich sie vor über einem Jahr vorgeschlagen habe, auch in sechzig Tagen geschafft hätte.“<sup>34</sup>

Letztendlich hatte Elisabeth Bisland mit Sturmwinden über dem Atlantik zu kämpfen und kam deswegen vier Tage nach Nellie Bly in New York an.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> [Wong], S. 298; Übers.: [Bly], S. 49: „Es sind ja nur 45.000 Kilometer. Nur fünfundsiebzig Tage und vier Stunden – und schon bin ich wieder zurück.“

<sup>33</sup> Vgl. [Bly], S. 219.

<sup>34</sup> [Bly], S. 221.

<sup>35</sup> [Goodman], S. 558.

Die Presse setzte Reiseberichte als ein neuartiges Format ein, um der Leserschaft über aktuelle Geschehnisse auf den transnationalen Strecken mit einer Geschwindigkeit zu berichten, die die damalige Vorstellungskraft überstieg.<sup>36</sup> Die Erde schrumpfte und die Spannung zwischen Bekanntem und Fremdem sollte ein Zugehörigkeitsgefühl erzeugen, dank dessen sich das Publikum als ein Teil eines Netzwerkes erleben konnte.

Darüber hinaus sollte der Gedanke keimen, dass jede/r durchschnittliche/r Bürger\*in, der/die es sich wünschte, so eine Reise zu unternehmen, mit einem Budget von \$ 1.500 auskommen könne. Eine solche Weltreise innerhalb des englischen Kolonialnetzwerkes wurde durch gleiche Sprache, Währung und durch den gut ausgebauten Linienverkehr erleichtert.<sup>37</sup> Die Reise als kulturelles Konzept wurde demokratisiert und jedem zugänglich gemacht. Das bestätigt der Fakt, dass die beiden Zeitungen *The Cosmpolitan* und *The New York World* die Weltreisen für ihre beiden Repräsentantinnen bei der gleichen Reiseagentur Thomas Cook & Son buchten. Thomas Cook organisierte die ersten Reisen in England für die Arbeiterklasse und bewarb sie als eine gesunde Alternative zum Biertrinken. Aufgrund von deren großer Popularität entwickelte sich diese „Buchungsagentur des britischen Imperiums“ zum weltweit größten und bekanntesten Reiseveranstalter. Seit den Siebzigerjahren des 19. Jahrhunderts erweiterte sie ihre Ausflugs- und Reiseangebote auf den ganzen Erdball.<sup>38</sup> Es bleibt abzuwarten, ob der kürzliche Bankrott dieser Firma das Ende einer Ära einleitet.

Die Reise Nellie Blys wird als *Rapid Transit Record* beschrieben, im Zuge derer wenig kulturelle Interaktion stattfindet und die Reisegeschwindigkeit einen besonderen Stellenwert hat. Dadurch wird Bly zur einer Vorläuferin der modernen Touristin, die sich in einem streng geregelten Netzwerk bewegt und die die meiste Zeit in Transiträumen verbringt. Etwaige Unternehmungen während der Reise dienen hauptsächlich dem Zeitvertreib. Was den

---

<sup>36</sup> Vgl. [Wong], S. 296.

<sup>37</sup> Vgl. [Wong], S. 298.

<sup>38</sup> Vgl. [Goodman], S. 472.

Austausch mit anderen Kulturen betrifft, blieb Bly passiv und fand in der Ferne nur das, was ihr bereits aus der Heimat bereits bekannt war.<sup>39</sup> Durch die mediale Begleitung bekam ihre Wette gegen die Zeit und der Versuch, einen Geschwindigkeitsrekord aufzustellen, den Charakter eines Spektakels. Dieses Unterfangen wurde zum echten Coup, die Person Nellie Bly wurde zum Objekt verschiedener Marketingkampagnen und zum Gegenstand zahlreicher Wetten. So wurde ihr Erfolg überall gefeiert, auch im Brettspiel „Round the World with Nellie Bly“, das in den folgenden Kapiteln genauer betrachtet wird.



Abb. 3. Spielbrett „Round the World with Nellie Bly“, Mc Loughlin Brothers, New York 1890.  
© Sammlung A. Seville

<sup>39</sup> Vgl. Wagner, Martin: Vorwort des Herausgebers. In: [Bly], S. 18.

# 1. Spieltheoretische Betrachtung: Nellie Blys Reise im Licht der Tradition der Gänse- und Reisespiele.

## 1.1. Die Geschichte des Gänsespiels

Jede Spielanalyse nimmt das Zusammenspiel von Regeln, Erzählung und graphischer Gestaltung in den Blick.<sup>40</sup> In der Folge wird zuerst die Mechanik des Gänsespiels wird zuerst beschrieben, da es sich um eine sehr spezifische Tradition handelt, deren Regelwerk vielen weiteren Entwicklungen als Fundament diente.

Das Gänsepiel ist ein einfaches Brettspiel, dessen Mechanik darin besteht, dass durch zwei Würfel der Bewegungsfortschritt bestimmt wird. Im Spielverlauf folgen die Figuren einer vorgegebenen Laufbahn mit nummerierten Feldern. Dabei bedarf es keiner strategischen Entscheidungskraft – es gewinnt, wer das meiste Würfelglück hat. Es handelt sich um ein aleatorisches Spiel mit agonalem Charakter, also um ein Glückspiel, bei dem es darum geht, als Erster ans Ziel zu gelangen. Üblicherweise gilt es, das letzte Spielfeld zu erreichen, wobei die Spielfigur zumeist exakt darauf zu stehen kommen muss. Zahlreiche Hindernisse auf der Spielbahn beeinflussen die Spieldynamik und erzeugen in Verbindung mit einer graphisch aufgearbeiteten Erzählung einen Spannungsbogen. Die einfachen Regeln, die Freude am Schicksalhaften (sich dem Zufall ausliefern, vom Spiel gespielt zu werden) und der geringe Preis (spätestens ab dem 18. Jahrhundert) trugen zur großen Popularität und der weiten Verbreitung des Gänsespiels in Europa bei.<sup>41</sup>

Wenn nach dem Ursprung dieser Spiele gesucht wird, so ist festzustellen, dass eine gewisse Ähnlichkeit besteht mit den spiralförmigen,

---

<sup>40</sup> [Die Welt im Spiel], S. 2.

<sup>41</sup> Vgl. Kočubej, Larisa: *Die Reise nach Moskau. Propaganda und Politik in russischen und sowjetischen Brettspielen bis 1936*. Dipl.-Arb., Universität für angewandte Kunst Wien 2015, S. 6; [Kočubej].

schlangenartigen Spiellaufbahnen der ägyptischen Brettspiele aus 3000 v. Chr., deren Spielregeln nicht überliefert sind. Das besondere am Gänsepiel besteht darin, dass es sich um ein Spiel mit 63 Feldern handelt, von denen einige Ereignisfelder sind, die sich auf den Reiseverlauf positiv oder negativ auswirken.<sup>42</sup>

Es ist also eines der Markenzeichen des Gänsepiels, dass die Spielbahn spiralförmig ist. „Der Deutung der Spirale sind keine Grenzen gesetzt“<sup>43</sup>, sie kann als das Leben, eine Welt oder eine Reise interpretiert werden. Auf jeden Fall handelt es sich um eine Laufbahn, es wird eine Geschichte gespielt, die in einer Drehbewegung von Außen in die Mitte führt und die mit einem visuell dominanten Zielfeld ihren Abschluss findet. Es gibt keine schlüssige Antwort auf die Frage, warum diese Art des Spiels „Gänsepiel“ genannt wird. Eine Hypothese ist, dass die Gans in Italien ein Glückssymbol ist, vielleicht sollte die Gans aber auch auf die Fülle und den Wohlstand verweisen. Dafür spricht, dass in der Ornamentik der Gänsepiele wiederholt Füllhörner auftauchen.<sup>44</sup> Unklar ist, wieso das Gänsepiel stets 63 Felder hat. Nach Adrian Seville ist die Zahl 63 nicht zufällig ausgewählt und hat ihre Ursprünge in der mittelalterlichen Numerologie. Sie repräsentiert einen kritischen Punkt im menschlichen Leben – das Alter von 63 Jahren – mit dem der Numerologie zufolge Weisheit und Frieden eintreten sollen.<sup>45</sup> Manfred Zollinger verweist in Hinblick auf die Festlegung auf 63 Felder auf die Theorie der Stufenjahre, die besagt,

„dass sich der menschliche Organismus in einem Zyklus von jeweils sieben Jahren gänzlich erneuere und in einen neuen Lebensabschnitt eintrete. Diese Theorie der Altersstufen war im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit beliebter Stoff für gelehrte und populärwissenschaftliche Abhandlungen. Das Gänsepiel diene durch die Applikation dieser Theorie als Sinnbild des menschlichen Lebens.“<sup>46</sup>

---

<sup>42</sup> Vgl. Seville, Adrian: *The Royal Game of The Goose*. The Grolier Club: New York, 2016, S. 19; [Seville].

<sup>43</sup> [Die Welt im Spiel], S. 13 (*Panoramablick*).

<sup>44</sup> Vgl. [Seville], S. 18.

<sup>45</sup> Vgl. [Seville], S. 17.

<sup>46</sup> Zollinger, Manfred: *Zwei unbekannte Regeln zum Gänsepiel: Ullisse Aldrovandi und Herzog August II*. In: *Board Game Studies*, 6. Leiden University: 2003, S. 72; [Zollinger].



Die frühesten Beispiele europäischer Laufspiele wie dem Gänsepiel stammen aus dem 16. Jahrhundert. Diese Spiele waren in vielen Ländern Europas unter verschiedenen Namen bekannt: *The Game of Goose* (England), *Juego de la Oca* (Spanien), *Jeu de l'Oie* (Frankreich) oder *Gioco dell'Oca* (Italien).<sup>47</sup> Der älteste schriftliche Verweis auf ein Gänsepiel stammt aus dem Jahr 1480, aus einem Advent-Predigerbuch von einem Mitglied des Dominikanerordens namens Gabriele da Barletta, der aus Oberitalien stammte.<sup>48</sup>

*Filosofia cortesana* ist ein spanisches Spiel aus dem Jahr 1588. Dessen Erfinder Alonso de Barros wurde vom Gänsepiel inspiriert. Es handelt sich um ein Laufspiel mit 63 Feldern, das mit zwei Würfeln, Spielmarken und Einsätzen gespielt wird. Es unterscheidet sich jedoch vom klassischen Gänsepiel in Bezug auf die Narration (andere Ereignisfelder) und die graphische Gestaltung – statt einer Gans sind Ochsenpaare abgebildet, die „Arbeitsfelder“ symbolisieren sollen. „Jedenfalls belegt Alonso de Barros' Spiel eine sehr frühe Instrumentalisierung eines Würfelspiels für metaludische, hier moralisierende, Zwecke. Viele Gänsepiele sollten später diese sekundäre Zweckbindung transportieren“.<sup>49</sup> Das dem Spiel beiliegende Heft enthält neben Spielregeln denn auch einen Textbeitrag von Miguel de Cervantes. Interessanterweise sind heute keine weiteren spanischen Spiele aus dem 16. Jahrhundert bekannt, die meisten stammen aus dem 17. Jahrhundert.<sup>50</sup>

In England ließ schon im Jahr 1597 John Wolfe das Gänsepiel unter dem Namen „*The newe and the most pleasant game of the goose*“ lizenzieren. In Frankreich waren Louis XIII und Napoleon zu den berühmtesten Spielern zu zählen. Großformatige Gänsepiele wurden vor allem für die Aristokratie und erst später auch für die Bourgeoise sehr kunstvoll in Kupferstichen

---

<sup>47</sup> Vgl. [Kočubej], S. 6.

<sup>48</sup> Vgl. [Seville], S. 13 „If anyone comes to my house in this season, I have prepared several games. If he wishes to play at tarot, there are tarot cards in the house; if at backgammon [*tavole*], I have several boards; for goose I have both large and small dice.“ Brescia, 1497-98.

<sup>49</sup> [Zollinger], S. 66.

<sup>50</sup> Vgl. [Seville], S. 16.

ausgeführt. Die günstigeren Varianten der Spiele wurden als Holzschnitt produziert. Ab dem 17. Jahrhundert erreichten die Gänsepiele ein breites Publikum in Europa: in Italien, Frankreich, den Niederlanden, Deutschland und Spanien waren diese Spiele verbreitet. Die Entwicklung der Schwarz-Weiß-Lithografie und später der Farblithografie im 19. Jahrhundert trugen zur vermehrten Distribution und zu einem Variantenreichtum dieser Spiele bei, was schlussendlich eine Massenproduktion auf dem Spielmarkt ermöglichte.<sup>51</sup>

## 1.2. „Kein Spiel ist ohne Regel“<sup>52</sup> – Mechanik des Gänsespiels

Die älteste erhaltene und ausführliche Spiel- und Regelwerkbeschreibung aus dem Jahr 1585 wurde von Ulisse Aldrovandi<sup>53</sup> verfasst. In seinem Werk wird das Gänsepiel den verpönten Würfelspielen zugeordnet. Dessen ungeachtet ist für ihn dieses „Spiel eine ingeniose Erfindung. Obwohl in reinem Glück und Zufall bestehend, sei es nicht verboten, sondern ergötzlich und ums Vergnügens willen erfunden worden.“<sup>54</sup> Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler\*innen auf einen Spieleinsatz einigen und diesen in einen Pott einzahlen. Nun platziert von jeder Spielerin/jedem Spieler eine individualisierte Spielfigur (genannt „Token“, „Jeton“, „Signum“, „Spielmarke“, oder „Zeichen“) an den Start gebracht. Der oder diejenige, der/die die höchste Zahl würfelt, beginnt. Wer das Ziel auf Feld 63 zuerst erreicht, gewinnt das Spiel und alle Einsätze. Wer das Ziel überwürfelt, muss die überschüssige Punktezahl zurückgehen. Um einen Spannungsbogen zu erzeugen, wurden verschiedene Ereignisfelder entworfen, welche die Fahrt beschleunigen oder verlangsamen. Es gibt so genannte Gänsefelder, auf denen man nicht stehen bleiben darf. Auf diesen 13 Feldern (5, 9, 14, 18, 23,

---

<sup>51</sup> Vgl. [Seville], S. 12.

<sup>52</sup> [Die Welt im Spiel], S. 2.

<sup>53</sup> Ulisse Adrovandi (1522-1605) – Arzt und Naturforscher, Professor für Logik und Philosophie in Bologna, untersuchte Spiele in seinem Werk: *De Ludis tum publicis, tum priuatis methodus*. ([Zollinger], S. 70).

<sup>54</sup> [Zollinger], S. 70.

27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59) darf die doppelte Anzahl an Feldern vorgerückt werden wie gewürfelt wurden. Beim ersten Wurf verhält es sich jedoch anders: Wenn eine 3 oder eine 6 gewürfelt werden, muss sich der/die Spieler\*in auf das Feld 26 begeben; und wenn eine 4 oder eine 5 gewürfelt werden, auf das Feld 53. Diese Regel verhindert, dass von Gans zur Gans bis ans Ziel gesprungen wird. Diese Gänsefeld-Regel greift auch in die umgekehrte Richtung: Wer das Ziel überwürfelt, muss die Figur gegen die Fahrtrichtung zurückbewegen. Kommt die Spielfigur in so einem Fall auf dem Gänsefeld zu stehen, dann wird die gewürfelte Zahl gegen die Fahrtrichtung verdoppelt.

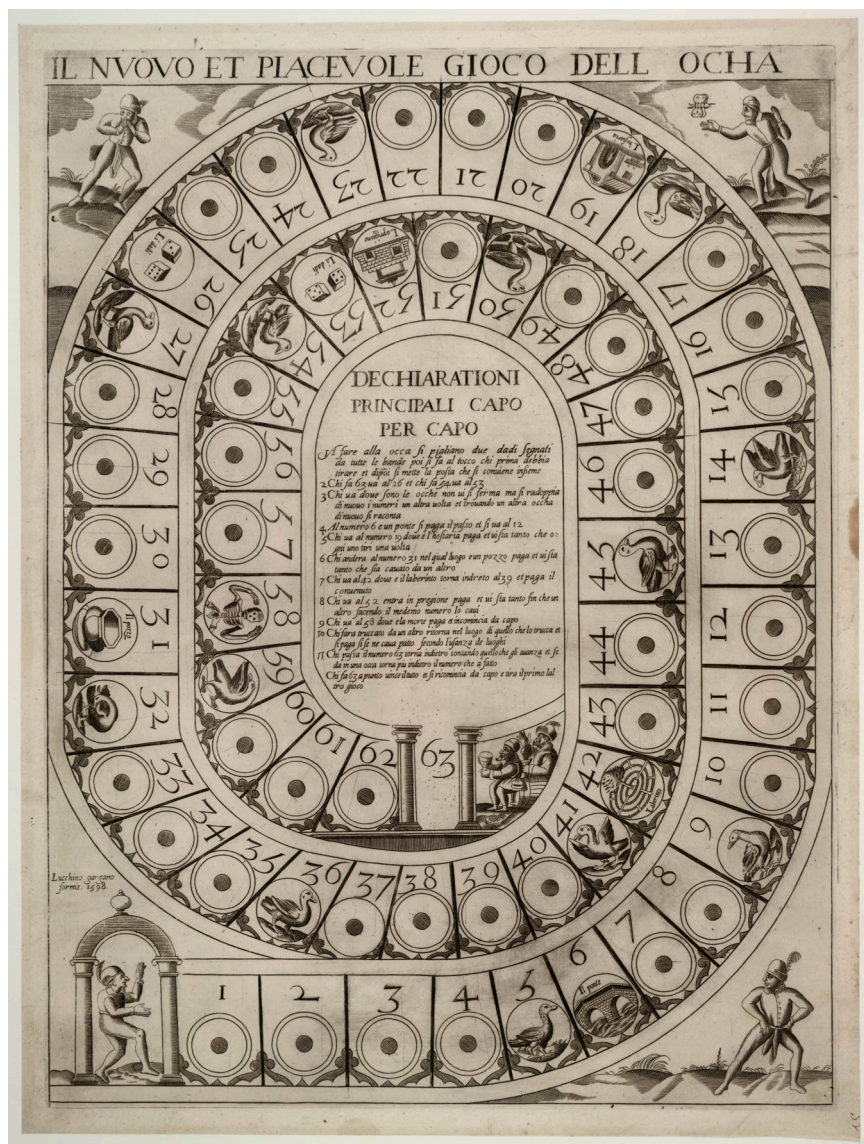


Abb.4. Ein frühes Gänsepiel aus Italien von Lucino Gargano, 1598.  
 „Nuovo (Il) et Piacevole Gioco dell'Ocha“ (The New and Enjoyable Game of the Goose).  
 © British Museum

Es gibt weitere Ereignisfelder, oder eher Hindernisfelder, die das Spiel verlangsamten. Deren Ästhetik und Benennung unterscheiden sich etwas je nach Spielvariante, manchmal je nach Land oder Zeit, in der die Spiele entstanden sind. Die Regeln, die ich hier präsentiere, wurden von Adrian Seville, einem englischen Spiele-Sammler, wie folgt zusammengefasst:

- die Brücke (Feld 6) – der/die Spieler\*in muss einen Spieleinsatz in die gemeinsame Kasse einzahlen und seine/ihre Figur auf Feld 12 bewegen.
- Wirtshaus (Feld 19) – ein Spieleinsatz muss eingezahlt und eine Runde ausgesetzt werden.
- Brunnen (Feld 31) – der/die Spieler\*in bezahlt einen Spieleinsatz und muss so lange warten, bis ein/e andere/r Spieler\*in ihn/sie ablöst und seinen/ihren Platz einnimmt.
- Labyrinth (Feld 42) – der/die Spieler\*in muss einen Spieleinsatz einzahlen und seine/ihre Figur auf Feld 39 bewegen (in französischen Spielen auf Feld 30).
- Gefängnis (Feld 52) – der/die Spieler\*in zahlt einen Spieleinsatz und muss so lange warten, bis ein/e andere/r Spieler\*in ihn/sie ablöst und seinen/ihren Platz einnimmt.
- Tod (Feld 58) – der/die Spieler\*in muss einen Spieleinsatz einzahlen und die Spielfigur zum Startpunkt bewegen.<sup>55</sup>

Wenn eine Spielfigur auf einem Feld landet, auf dem bereits eine andere Figur steht, müssen beide Spieler\*innen einen Einsatz in die Kassa einzahlen und die Plätze tauschen. Letztere Figur muss also auf das Feld bewegt werden, von dem Erstere gekommen ist. Diese Regel existiert auch in der Variante, dass der/die Spieler\*in, dessen/deren Figur „geschlagen“ wurde, seinen/ihren Einsatz jenem/jener Spieler\*in übergeben muss, der/die ihn/sie „geschlagen“ hat.<sup>56</sup> Ausgehend von den Regeln des Gänsespiels im Allgemeinen werden in der Folge die Besonderheiten des Regelwerks von „*Round the World with Nellie Bly*“ beleuchtet.

---

<sup>55</sup> Vgl. [Seville], S. 20.

<sup>56</sup> Vgl. [Seville], S. 20 (Pkt. 8)



### 1.3. Die Spielregeln von „Round the World with Nellie Bly“.



Abb. 5. „Round the World with Nellie Bly“, Mc Loughlin Brothers, New York 1890.  
© Sammlung A. Seville.

Gänsepiele haben üblicherweise 63 Felder, „Round the World with Nellie Bly“ hat hingegen 73. Das hat mit der Reiseerzählung Nellie Blys zu tun: Ein Feld entspricht einem ihrer Reisetage. Dem Spiel ist ein Kreisel beigefügt, der zur Bestimmung der Anzahl der vorzurückenden Felder dient. Es handelt sich um einen Würfel, der ursprünglich als „Teetotum“ bekannt war. Dieser Würfel war auf einer Spindel aufgespießt und konnte darauf wie ein Kreisel gedreht werden, um auf einer der vier Seiten zu landen. Je nach Bedarf wurden mehrseitige, sogar runde Formen des Teetotum erschaffen. Dieser Kreisel wurde als Würfeleratz verwendet, um Assoziationen mit Glücksspielen möglichst zu vermeiden. Zum Einsatz kam das Teetotum vor allem in den

Brettspielen der viktorianischen Ära,<sup>57</sup> als die Kirche das Glücksspiel und somit das Würfeln verteufelte, da „die Unterwerfung unter die Macht Fortunae nicht gottgefällig sei.“<sup>58</sup>

Wer eine Eins drehte, durfte in das Spiel Nellie Blys einsteigen und ein weiteres Mal den Kreisel drehen, um voranzukommen. Es gibt Felder, auf denen unter den Illustrationen weiterführende Richtungsangaben abgedruckt sind. Die 25 Felder ohne zusätzliche Richtungsangaben sind sogenannte „sichere Felder“, auf denen mehrere Figuren gleichzeitig verweilen dürfen. Auf den restlichen Feldern sind Anweisungen abgebildet, die in der Runde, nachdem das Feld erreicht wurde, ausgeführt werden müssen. Dafür ein Beispiel: Wenn eine Figur auf dem „2nd Day“, dem zweiten Feld landet, bleibt sie dort bis zur nächsten Runde stehen. Die nächste Runde beginnt mit der Ausführung des Befehls: „Go ahead 3 days“. Die Figur landet so auf Feld 5. Anschließend muss der Kreisel erneut gedreht werden und die Figur muss um die gedrehte Zahl voran bewegt werden.

Auf allen Feldern (mit Ausnahme der „sicheren Felder“) darf immer nur eine Figur stehen bleiben. Falls ein Feld durch die Figur A besetzt ist und die Figur B auch dort ankommt, muss die Figur A von Figur B geschlagen werden. Für die Figur A bedeutet das, dass sie zum Startpunkt bewegt werden muss. In dieser Regel besteht ein wesentlicher Unterschied zum klassischen Gänsepiel. Denn es gibt so – anders als beim klassischen Gänsepiel – nicht nur einen „Todesfeld“ (Feld 58), dessen Erreichen das Zurücksetzen der Spielfigur zum Startpunkt bedeutet, dieses Schicksal kann die Spieler\*innen vielmehr laufend ereilen. Das erzeugt ein Mehr an Spannung und verzögert zugleich den Spielverlauf.

Darüber hinaus gibt es mehr Felder, die die Reise verlangsamen als solche, die sie beschleunigen. „Go back XY days“ wird auf 18 Feldern gefordert,

---

<sup>57</sup> <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/12745/teetotum>. Letzter Zugriff am 13.01.2020.

<sup>58</sup> [Die Welt im Spiel], S. 13 (*Panoramablick*).

während „go ahead XY days“ auf nur 11 Feldern zu finden ist. Ebenso wird nur auf 5 Feldern die Möglichkeit geboten, noch einmal den Kreisel zu drehen, während die Spieler\*innen auf 9 Feldern dazu angehalten werden, eine oder mehrere Runden auszusetzen (auf 6 Feldern 1 Runde, auf 2 Feldern 2 Runden, auf 1 Feld (69) 5 Runden).

Des Weiteren gibt es Spielfelder, die sich direkt auf andere Felder beziehen und teilweise auch geographische Angaben enthalten. Mit dem Befehl „Go to“ werden die Spielfiguren nach Southhampton, Amiens, zum 18th day, Siam, Golden Gate, Center geschickt – wobei nur Golden Gate die Figuren gegen die Fahrtrichtung lotst.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler, die erste Spielerin, die komplette Spirale bereist und das zentrale Feld („Home“) erreicht hat. Damit steht ein/e Gewinner\*in fest. Das Zielfeld zeigt den Hafen von New York City, wo die Nellie Blys Reise begann. Es gibt noch eine Spielregel, die das Erreichen des Ziels erschwert. Diese betrifft die letzten 6 Felder des Spiels („68th day“ bis „First part of 73th day“), die alle dem Territorium der U.S.A. zugeordnet werden. Mit Eintritt in diesen Bereich muss, wenn ein/e Spieler\*in eine Zahl dreht, die zum Erreichen des Ziels nicht ausreicht, diese/r Spieler\*in seine/ihre Figur um die gedrehte Zahl zurück bewegen.

Es ist zu vermuten, dass diese Sonderregelungen dem Spielspaß zuträglich waren und daher auch in Teilen dazu beitrugen, dass „*Round the World with Nellie Bly*“ ein Erfolg wurde. Davon abgesehen ist jedoch ebenfalls davon auszugehen, dass die historische Situation, insbesondere der damalige Ausbau der Reisewege, die Expansionsbestrebungen der Reiseunternehmer und der Wandel des Frauenbildes, als Grundlagen für die Marketingkampagne anzusehen sind, die anlässlich von Nellie Blys Wettlauf gegen die Zeit ersonnen wurde. Das hier beschriebene Brettspiel ist in diesem Sinn als Produkt der historischen Situation anzusehen, in der es

entstanden. In der Folge wird ein kurzer Überblick über die Geschichte des virtuellen und physischen Reisens aus europäischer Perspektive geboten.

#### 1.4. Reisen mit dem Finger über die Landkarte.

Die Menschen haben immer schon Reisen unternommen – seien es Pilgerreisen, Handelsreisen, Welt-Entdeckungsreisen, Vagantenreisen oder Gelehrtenreisen. In der Frühen Neuzeit, spätestens mit der „Entdeckung“ Amerikas (1492) oder ab dem Erreichen Indiens auf dem Seeweg (1498) nahm der Reiseverkehr stetig zu. Seitdem entstanden eine Vielzahl thematischer Landkarten, Routensammlungen und Reisehandbücher, und es entwickelte sich eine neue literarische Gattung: Apodemiken, die die Kunst des (Ver)Reisens im Zusammenhang mit der humanistischen Erziehungsreform zu einer Art von Wissenschaft zu erheben versuchten.<sup>59</sup>

Ende des 16. Jahrhunderts wurde der Adel mit neuen Herausforderungen konfrontiert: Bei Hofe und in den fürstlichen Verwaltungsbehörden – zwei zentrale Institutionen – bedurfte es neuartiger Qualifikationen und es wurden neue Leistungsanforderungen an die Belegschaft gestellt. Eine akademische Grundausbildung und das Erlernen diplomatisch-juristischer und zeremonieller Verhaltensweisen wurden neben der Erlangung einer sogenannten „Weltkenntnis“ benötigt. Als Abschluss der adeligen Erziehung und der Einführung in die Welt der europäischen Aristokratie diente die „Grand Tour“, auch „Kavalierstour“ genannt.<sup>60</sup> Die Adligen besuchten fremde Länder und sollten die dortige Kultur und die Sitten kennen lernen, wobei der französische Hof als kulturelles Leitbild diente und somit

---

<sup>59</sup> Vgl. Kutter, Ulli: *Der Reisende ist dem Philosophen, was der Arzt dem Apotheker. Über Apodemiken und Reisehandbücher*. In: Bausinger, Hermann; Beyrer, Klaus und Korff, Gottfried (Hrsg.): *„Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus.“* München: C.H. Beck 1999, S. 38; [Reisekultur].

<sup>60</sup> Vgl. Siebers, Winfried: *Ungleiche Lehrfahrten, Kavaliers und Gelehrte*. In: [Reisekultur], S. 47.



Frankreich neben England, Italien und den Niederlanden zu den wichtigsten Reisezielen gehörte.<sup>61</sup>

Dieser Zeitgeist spiegelte sich in den von Pierre Duval (1619-83) gestalteten Spielen. Er war ein bekannter, in Paris ansässiger, königlicher Kartograf, welcher die von ihm gestalteten Kartenzeichnungen in kleine Spielfelder verwandelte. Sowohl in seinem „Le Jeu du Monde“ (1645) als auch in „The Game of Princes of Europe“ (org. „Le Jeu des Princes de L'Europe“) (1662) nimmt er Bezug auf Gänsepiele. Gereist wird auf einer spiralförmigen Laufbahn mit 63 Spielfeldern. Es wird um Geld gespielt. Um die Einsätze der Mitspieler\*innen zu gewinnen, gilt es in beiden Spielen, als Erste/r direkt in Frankreich anzukommen, das als „das Auge und Perle Europas und der ganzen Welt“ gepriesen wird.<sup>62</sup> Im erstgenannten Spiel wird eine Reise durch vier Kontinente unternommen, wobei die Küste von Terra Australis in dieser Zeit noch nicht kartographiert war.<sup>63</sup>

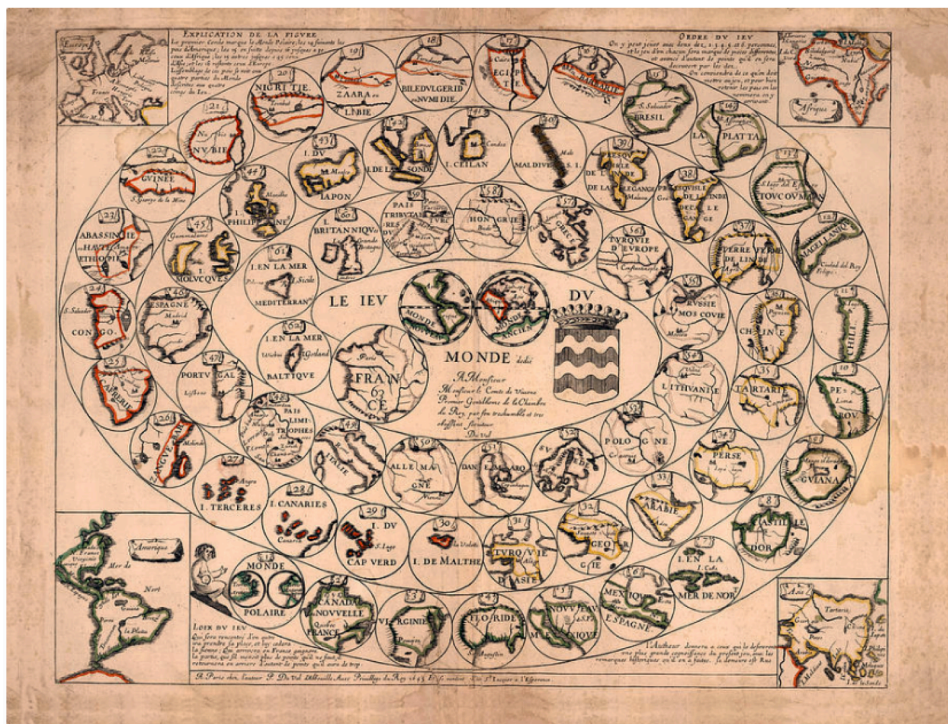


Abb. 6. „Le Jeu du Monde“, Pierre Duval, Paris 1645.

<sup>61</sup> Vgl. Siebers, Winfried: *Ungleiche Lehrfahrten, Kavaliers und Gelehrte*. In: [Reisekultur], S. 47.

<sup>62</sup> Vgl. [Seville], S. 38.

<sup>63</sup> [Die Welt im Spiel], S. 9.

Vor allem im zweitgenannten Spiel gibt es Felder mit ähnlichen Funktionen wie Brunnen, Wirtshaus, Gefängnis oder Tod, die aber mit geographischen Orten verknüpft werden und sich teilweise auf historische Ereignisse beziehen. Zum Beispiel muss jede/r, der/die auf Feld 6 („Holland“) landet,

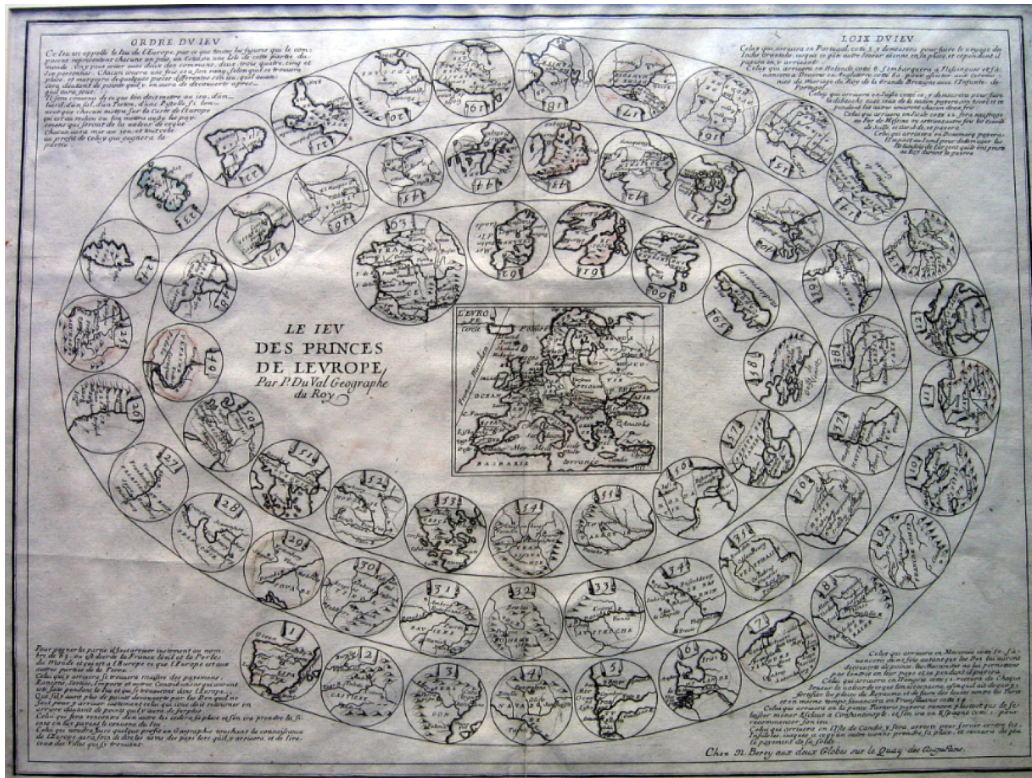


Abb. 7. „Le Jeu des Princes de L' Europe“, Pierre Duval, Paris 1662.

nach Dover (Feld 60) reisen, um dem König bei seinen Hochzeitsvorbereitungen zu assistieren. Der Autor des Spiels bezieht sich dabei auf die Vermählung des englischen Königs Karl II. mit der portugiesischen Prinzessin Katharina von Braganza im Mai 1662.<sup>64</sup>

Das 18. Jahrhundert könnte man als ein goldenes Zeitalter des Reisens bezeichnen. Bildungs-, Landschafts- und Unterhaltungsreisen wurden zu Pferd und mit der Kutsche nicht nur ausschließlich vom Adel, sondern auch vom Bürgertum unternommen. Die adelige „Grand Tour“ wurde damit verbürgerlicht. Die Reise wurde im Rahmen der Ausbildung, zur „Bildung des

<sup>64</sup> Vgl. [Seville], S. 39.

Herzens des Verstandes und des Geschmacks“ angetreten.<sup>65</sup> Die Apodemiken wurden zu Reisehandbüchern, in denen über Sehenswürdigkeiten, Kuriositäten, Geldkurse, Routen und nicht zuletzt über die Poststationen informiert wurde.<sup>66</sup> Diese kulturellen Veränderungen beeinflussten die Entwicklung der Reisespiele, die in Anlehnung an Landkarten gestaltet wurden. Dies war laut Seville ein rein englisches Phänomen, da sich diese Spielgestaltung von jener der früheren französischen geographischen Spielen unterschied. Ab Mitte des 18. Jahrhunderts wurden in England die Reisespiele zu den „Games of Serious Purpose“ gezählt, sie wurden in der Bildungs- und Erziehungssparte heimisch, wo auch andere wichtige Themen aus den Feldern Geschichte, Moral und Naturwissenschaften behandelt wurden.<sup>67</sup> Ein Beispiel für ein solches Spiel ist die „*The Complete Tour of Europe*“, herausgegeben in London im Jahr 1768 von Thomas Jefferys, seit 1746 Hofgeograf im Dienst des Prince of Wales und ab 1760 von George III.<sup>68</sup> Auf einem handbemalten Kupferstich, der Karte, mäandert der Weg nicht nur durch alle Staaten Europas, es werden auch die Pilgerstätten des Nahen Ostens, wie Aleppo und Jerusalem, sowie die Nordküste Afrikas, Kairo und Algier, bereist. Die Tour beginnt und endet in England: Dover (Feld 1) und London (Feld 103). Es wird kein Würfel, sondern ein achtseitiger Kreisel (Totum oder Teetotum – siehe dazu das Kapitel „1.3. Die Spielregeln von „*Round the World with Nellie Bly*“) verwendet. Das Spiel erinnert nur bedingt an ein Gänsepiel. Es gibt Spielfelder, deren Funktion jener der Gänsefelder ähnlich ist, bei deren Erreichen der Kreisel erneut gedreht werden darf. Diesen Feldern wird demnach eine besondere Bedeutung beigemessen, ihnen wurden die damaligen königlichen Residenzen Dublin, Edinburgh, Petersburg, Wien und Konstantinopel zugewiesen. Es gibt ein Spielfeld (Feld 89), das an einem klassischen „Todfeld“ orientiert ist: Mit einem Schiffbruch auf den Scilly-Inseln

---

<sup>65</sup> Kutter, Ulli: *Der Reisende ist dem Philosophen, was der Arzt dem Apotheker. Über Apodemiken und Reisehandbücher*. In: [Reisekultur], S. 46.

<sup>66</sup> Vgl. Siebers, Winfried: *Ungleiche Lehrfahrten, Kavaliers und Gelehrte*. In: [Reisekultur], S. 47.

<sup>67</sup> Vgl. [Seville], S. 65.

<sup>68</sup> <https://www.raremaps.com/gallery/detail/10314/africa-drawn-from-the-best-maps-by-t-jefferys-geographer-jefferys>. Letzter Zugriff am 13.01.2020.



ist man endgültig aus dem Spiel.<sup>69</sup>

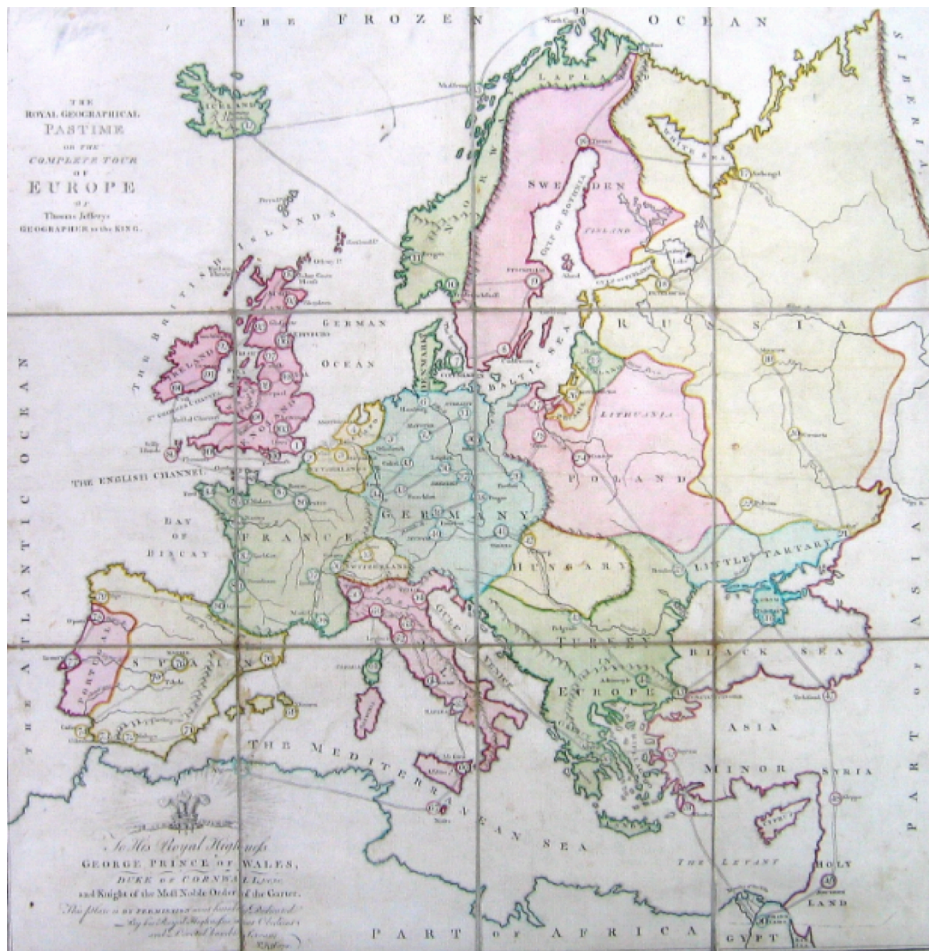


Abb. 8. „The Complete Tour of Europe“, Thomas Jefferys, London 1768.

Das Reisen um des Reisens willen obliegt wegen des hohen (Zeit)Aufwands bis ins 19. Jahrhundert den privilegierten Schichten der Gesellschaft. Diese Reisen waren stets aktuellen Trends unterworfen:

„Mit dem Ende der Aufklärung wird die Bedeutung der Reise als Teil der politischen und moralischen Ausbildung geringer. In den Mittelpunkt rückte das Erleben der Natur in ihrer Vielfalt und ihrer eindrucksvollen Schönheit. Anstatt zu reisen wurde gewandert. Nicht mehr das Erreichen eines bestimmten Zielortes war das Wichtigste, sondern der Weg zum Ziel wurde das Wesentliche.“<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Vgl. [Seville], S. 66-67.

<sup>70</sup> Kutter, Uli: *Der Reisende ist dem Philosophen, was der Arzt dem Apotheker. Über Apodemiken und Reisehandbücher.* In: [Reisekultur], S. 39.

In der Romantik versprach das Wandern eine sinnliche Naturerfahrung, eine Entdeckungsreise in von der Natur selbst inszenierten Kulissen. Es war eine ästhetische Übung im Beobachten, eine Schulung des Blicks, der sich später zu einem eingeübten Touristenblick entwickeln sollte.<sup>71</sup>

Anfang des 19. Jahrhunderts wurden die bunten geo- und kartographischen Spiele zu geläufigen kulturellen Artefakten. Es handelte sich um eine imaginäre Form des Reisens ohne zu Verreisen, dessen Beliebtheit im breiten Spektrum der Laufspiele zum Ausdruck kommt. Mit allgemeinen Post-, Reise- und Verkehrsspielen, über Stadterkundungen, bis hin zu Europa- und Welttouren wurden immer größere geographische Räume erschlossen.<sup>72</sup>

Nicht mehr nur wenige Hofkartografen, sondern zahlreiche Londoner Kartenproduzenten<sup>73</sup> widmeten sich nun auch der Produktion von Reisespielen, wie Robert Sayer, Laurie & Whittle, William Darton junior, Carrington Bowles und John Wallis. Sie nahmen Bezug auf die jeweils aktuellen touristischen Standards und veranschaulichten damit die damalige Wahrnehmung der Art und Weise, wie die Welt erkundet werden konnte. Die europäische Grand Tour hat sich auf die ganze Welt erweitert.<sup>74</sup> Als Beispiel dient hier „*The Complete Voyage Round the World*“ (1796/1802) von John Wallis. An das Gänsepiel erinnert im Grunde nur noch die Spielbahn mit ihren nummerierten Feldern und die Tatsache, dass der Zufall über den Verlauf entscheidet. Die Welttour beginnt in Portsmouth und endet in London. Die Erzählung in diesem Spiel thematisiert ganz bewusst Englands Macht und seinen politischen Einfluss im 18. Jahrhundert sowie die damit verbundene koloniale Weltanschauung:

- Feld 23: *Sierra Leone* – wird als neu gegründete englische Siedlung ausgewiesen;

---

<sup>71</sup> Vgl. Falkenberg, Regine: *Reisespiele – Reiseziele*. In: [Reisekultur], S. 284. FN 71: Kurzzitat.

<sup>72</sup> Vgl. Falkenberg, Regine: *Reisespiele – Reiseziele*. In: [Reisekultur], S. 290.

<sup>73</sup> <https://www.copyrightcartography.org/map/>. Letzter Zugriff am 13.01.2020.

<sup>74</sup> Vgl. [Seville], S. 69.

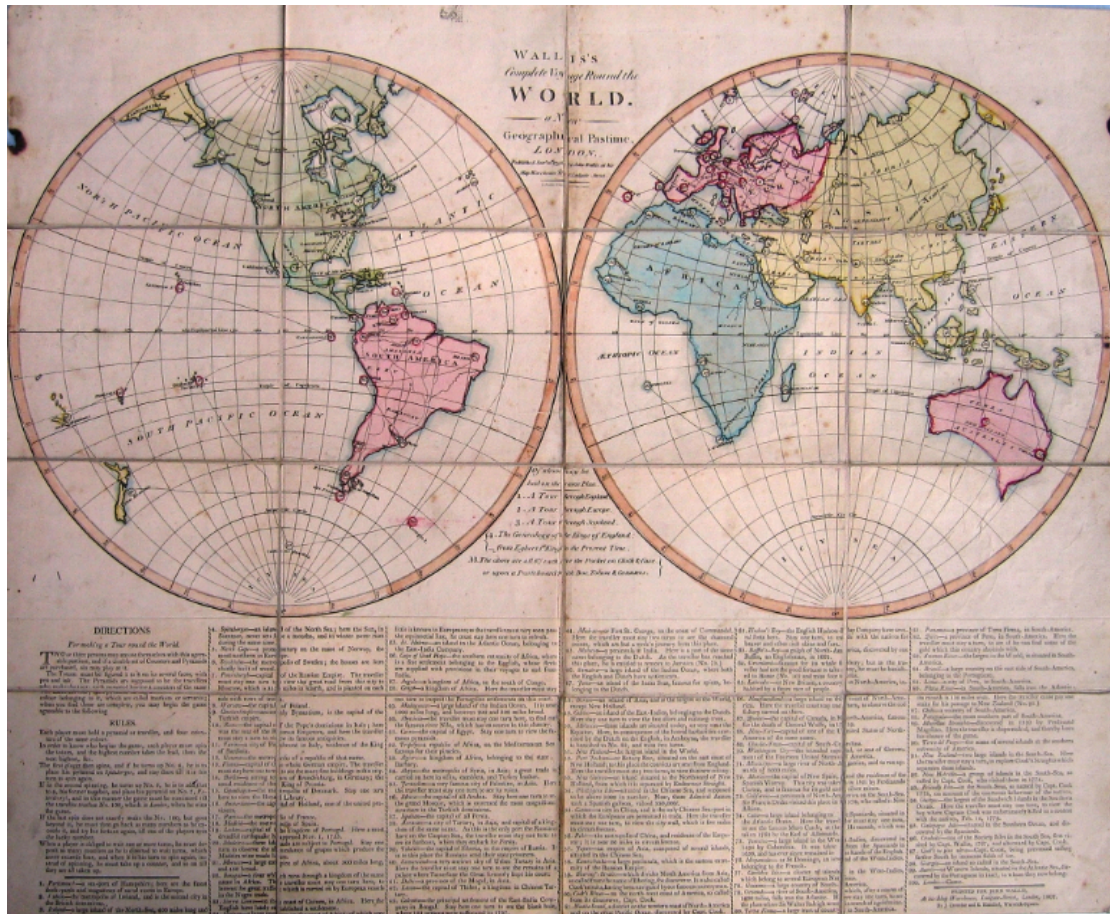


Abb. 9. „The Complete Voyage Round the World“, John Wallis, London 1796/1802.

- Feld 26: Cape of Good Hope – englische Siedlung, wo nach Indien reisende, bzw. von dort kommende Schiffe mit Proviant versorgt wurden;
- Feld 62: Hudson Bay – wo sich einige englische Festungen befinden und wo eine kleine Runde ausgesetzt werden muss, um mit der autochthonen Bevölkerung Handel zu treiben.

Terra Australis bzw. New Holland beherbergen nur eine Strafkolonie in Port Jackson. Auch ein direkter Bezug zu Kapitän Cooks Entdeckungsreisen findet sich: Hawaii (Feld 94) und das „ne plus ultra“ („nicht weiter“) in der Icy Sea (Feld 97) – dem südlichsten Ort, der damals bereist wurde.<sup>75</sup>

Die Erweiterung der Reisemöglichkeiten, wie sie in „The Complete Voyage Round the World“ veranschaulicht wird, geht zurück auf wesentliche technische Neuerungen. Im 19. Jahrhundert erfuhr „durch die beginnende

<sup>75</sup> Vgl. [Seville], S. 70.



industrielle Revolution [...] die allmähliche Mobilisierung der Gesellschaft eine enorme Beschleunigung.“<sup>76</sup> Das Leben und die Arbeitswelt der Menschen verlagerte sich zunehmend in die Städte und in die dortigen Fabriken. Der Personen- und Güterverkehr nahm stetig zu, allerdings baute dieser auf dem alten Verkehrsnetz und auf alten Verkehrsmitteln auf – die Transporte wurden mit Segelschiffen, Kutschen und auf dem traditionellen Postweg vollzogen. Erst mit dem Einsatz der Dampfmaschine für die Schifffahrt und für den Betrieb von Eisenbahnen vollzog sich die Revolution des Verkehrswesens.<sup>77</sup> Durch diese technischen Errungenschaften konnten große Entfernungen immer schneller überwunden werden. Die Geschwindigkeit der Bahn „determinierte das Reiseerlebnis des Touristen: Sie verringerte einerseits sein nahes Herantreten und Besichtigen, inszenierte ihm aber andererseits einen flüchtigen Blick in die Landschaft durch das Abteilstfenster“.<sup>78</sup> Im Spiel sowie beim physischen Reisen war die Verweildauer an einem Ort kurz, die Sehenswürdigkeiten mussten deshalb vorab ausgewählt werden, womit sie zugleich auch standardisiert und stereotypisiert werden. Mit den Reiseführern werden den Tourist\*innen Betrachtungshilfen für diese Attraktionen beiseite gestellt und im Spiel wurde die Sehnsucht nach diesen Orten durch deren schemenhafte Wiedergabe als Illustrationen geschürt. Doch nicht nur zum bloßen Vergnügen oder zur Ankurbelung des Tourismus wurden diese Spiele entworfen. Wie in der Folge gezeigt wird, dienten sie auch der Übermittlung weltanschaulicher Botschaften.

### 1.5. Politische und ideologische Botschaften im Spiel

Die Reisespiele waren Teil der Infotainment-Sparte. An sie war das Versprechen geknüpft, sich durch das Spielen ein geographisches und/oder historisches Wissen aneignen zu können. Auch die bürgerlichen Werte

---

<sup>76</sup> König, Wolfgang: *Kleine Geschichte der Konsumgesellschaft. Konsum als Lebensform der Moderne*. Franz Steiner Verlag: Stuttgart 2013, 2. überarbeitete Auflage. [Mobilität und Massentourismus], S. 158.

<sup>77</sup> Vgl. [Mobilität und Massentourismus], S. 158.

<sup>78</sup> Falkenberg, Regine: *Reisespiele – Reiseziele*. In: [Reisekultur], S. 288.

wurden in die Spiele verlagert – die Freizeit sollte genutzt werden, um etwas Neues oder Nützliches zu lernen.<sup>79</sup>

Das im Spiel vermittelte Wissen war naturgemäß sehr durch die spezifische Weltanschauung geprägt. Mit Spielen wie „*The Chronological Star of The World*“ (John Marschall, London 1818), „*Wallis's New Game of Universal History and Chronology*“ (John Wallis, London 1840) oder „*The Pyramid of History*“ (William Sallis, London 1860) wurde der Anspruch erhoben, den Geschichtsunterricht an der englischen Perspektive auszurichten, wofür zusätzlich aus beigelegten, mehrseitigen Broschüren Schritt für Schritt, passend zum jedem Spielfeld, eine Erklärung zu historischen Ereignissen vorgelesen werden sollte.<sup>80</sup>

Ein anderes Beispiel für den Aspekt der Wissensvermittlung bilden die Landkarten, die sich nur bedingt an der Realität orientierten und die somit ein mehr oder weniger subtiles Instrument der Manipulation im Sinne der Erschaffung einer bestimmten Wirklichkeit waren. In manchen Fällen stellten sie auch eine flüchtige Momentaufnahme der fortschreitenden Welterkundung dar.<sup>81</sup>

„*A Tour through the British Colonies and Foreign Possesions*“ wurde von John Betts in London im Jahr 1853 herausgegeben. Schon auf den ersten Blick sind die Attribute der kolonialen Macht zu erkennen – Kriegsschiffe voller Kanonen, über denen die englische Flagge weht, gehalten von der allegorischen Britannia, die in Begleitung von Neptun und einem Löwen in die Ferne schaut, um zu zeigen, dass die Briten über die Weltmeere herrschen.<sup>82</sup> Wenn man sich aber in die Spiel-Broschüre hineinliest, erkennt man, dass „ein ernstes, humanistisches Anliegen via Spiel transportiert wird: die Sklaverei und die gewalttätigen Folgen des Kolonialismus.“<sup>83</sup> Im Spiel gibt es

---

<sup>79</sup> Vgl. Falkenberg, Regine: *Reisespiele – Reiseziele*. In: [Reisekultur], S. 285.

<sup>80</sup> Vgl. [Die Welt im Spiel], S. 53.

<sup>81</sup> Vgl. [Die Welt im Spiel], S. 9.

<sup>82</sup> Vgl. [Seville], S. 97.

<sup>83</sup> [Die Welt im Spiel], S. 30 (Spiel 23).



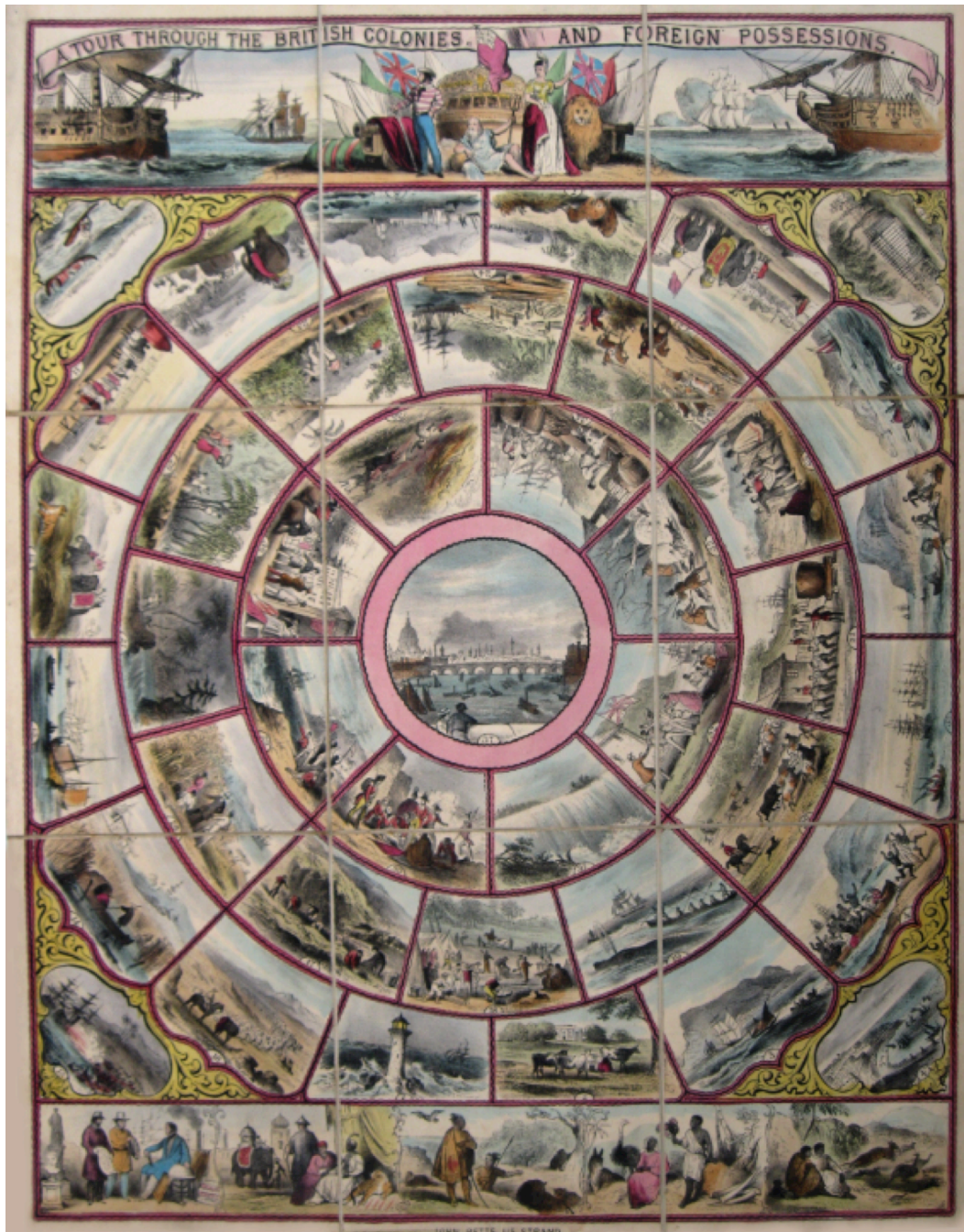


Abb. 10. „A Tour through the British Colonies and Foreign Possessions“, John Betts, London 1853. © Sammlung A. Seville.

insgesamt 37 Spielfelder, die kreisförmig angelegt sind. Die Reise-Spielroute beginnt in Helgoland in der Nordsee und endet mitten in London. Sie führt rund um die Welt, wobei der erste Reiseabschnitt zwischen Europa und Indien auf zwei verschiedenen Routen bewältigt werden kann – eine ökonomische und zugleich dem Spielspaß zuträgliche Lösung, um mehrere

Destinations auf einem Spielbrett unterbringen zu können. Einerseits verläuft der Weg via Malta, Alexandria, Aden und Bombay und andererseits explizit am Wasser: angelaufen werden Sierra Leone, Ascension Island, St. Helena Island und das Kap der Guten Hoffnung.

Einen besonderen Stellenwert im Spiel hat die Abschaffung der Sklaverei. Auf dem Feld „Sierra Leone“ (4) werden dunkelhäutige Menschen dargestellt, wie sie mit erhobenen Händen von der Küste weglaufen. Auf den Feldern „Jamaika“ (28), wo im Jahr 1834 die Abschaffung der Sklaverei gefeiert wurde, und auf „Kanada“ (32), das als Zufluchtsort für die aus den USA entflohenen Sklaven diente, darf nochmals gewürfelt werden.

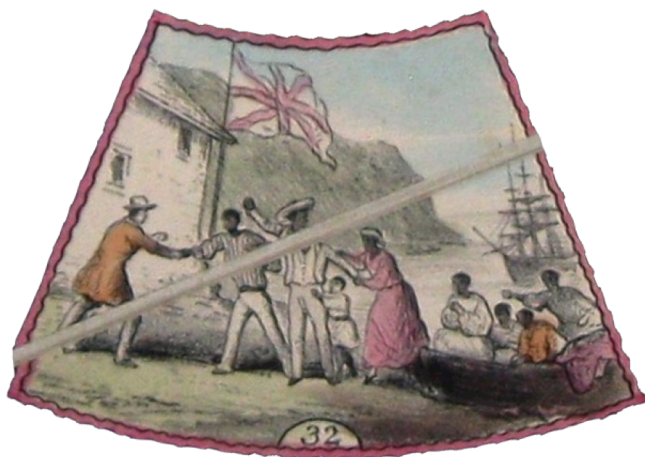


Abb. 11. und 12.  
„A Tour through the British  
Colonies and Foreign Possesions“  
Details: Feld 32 und Feld 4.  
© Sammlung A. Seville.





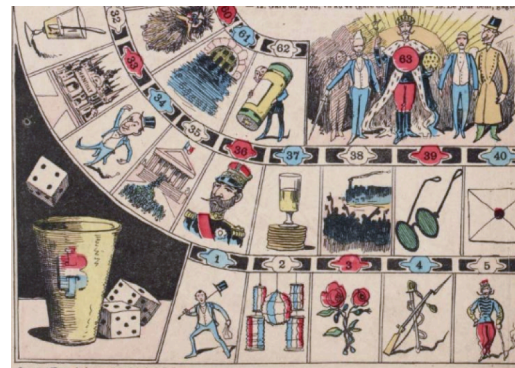


Abb. 13. Das Spiel „Jeu de l’Oie du Général“, Paris 30.03.1889 erschien in *Le Figaro*.

Abb. 14. Detail aus „Jeu de l’Oie du Général“

Ein Spiel kann aber auch zur Manipulation im politischen Sinn eingesetzt werden, beispielsweise, um Wähler\*innenstimmen zu werben. Als Exempel dient hier „*Jeu de l’Oie du Général*“ von Gaston Lucq, erschienen in Paris am 30.3.1889 als bunte Beilage der Zeitung *Le Figaro*. Das Spiel wurde anlässlich der bevorstehenden französischen Nationalratswahl herausgebracht und bildete alle kandidierenden Repräsentanten der Republikaner, Bonapartisten, Monarchisten und Boulangisten (Anhänger von Général Boulanger) ab.

Es handelte sich um ein Spiel mit einer klassischen Gänsepiel-Struktur, das als Träger einer Erzählung über Ereignisse aus der politischen Karriere von Generals Boulanger diente. Zwar wurden alle populären Persönlichkeiten aus der Politik tanzend auf dem Blatt vereint, jedoch wird auf dem 63. Feld – am Ziel – der General mit der imperialen Krone und in einem Hermelinmantel dargestellt.<sup>84</sup> Das Spiel bleibt in dem Fall nur ein Wunschspiegel der Realität – Boulanger erlangte nicht die Macht, das Ergebnis des Spiels hätte nicht entfernter vom Wahlergebnis sein können.

<sup>84</sup> Vgl. [Seville], S. 99.

Ein anderes französisches Spiel, das sehr deutlich eine Weltanschauung zum Ausdruck bringt, ist „*Le Jeu des Nations Principales*“ von Nicolas Cochin (de Fer) aus dem Jahr 1705, in der 2. Auflage in Paris herausgebracht. Der volle Titel dieses Spiels lautet übersetzt ins Deutsche: „*Spiel der wichtigsten Nationen der ganzen Welt, wo ihre Manieren, Moden und Bräuche besonders dargestellt sind, um den Neugierigen sowohl in der Geschichte als auch in der Geographie zu unterrichten und zu amüsieren. Gesammelt von verschiedenen Autoren von Louis Richer.*“<sup>85</sup> Louis Richer war damals ein bekannter Graveur und Illustrator.

Die spiralförmige Laufbahn des Spiels erinnert visuell an ein Gänsespiel, sie besteht aber aus nur 43 Spielfeldern, die farblich den vier damals bekannten Kontinenten zugeordnet sind. Jedes Spielfeld ist aus einem Bild und dessen Beschreibung

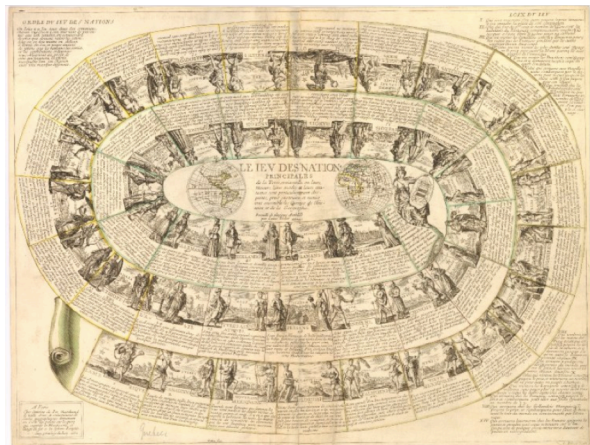


Abb. 15. „*Le Jeu des Nations Principales*“, Nicolas Cochin, Paris 1705. © British Museum

zusammengesetzt. Auf den Illustrationen sind jeweils ein Vertreter und eine Vertreterin einer Ethnie zu sehen, in ortüblicher Kleidung und mit verschiedenen Attributen oder Waffen ausgestattet. Den vier Kontinenten ist jeweils auch ein eigenes Feld zugeordnet und sie sind als weibliche Figuren, wie Allegorien dargestellt. Darüber hinaus finden sich noch Beschreibungen der Kontinente:

„Feld 1: Amerique (Amerika) – Amerikaner sind allgemein des kleinen Herzens mit Ausnahme bestimmter Stämme; es sind hauptsächlich Götzendiener und Wilde, die sich mit Fisch und wilden Bestien ernähren. Sie gehen völlig unbekleidet und bemalen ihre Haut mit Säften bestimmter pflanzlicher Wurzeln.

Feld 15: L’Afrique (Afrika) – Es gibt Afrikaner mit sowohl dunkler, als auch heller Haut und in Folge der großen Ausdehnung ihres Landes gibt es viele

---

<sup>85</sup> Vgl. [Seville], S. 124.



Rassen, die ihnen ihren Charakter verleihen. Es ist notwendig, mit jedem von ihnen sich eigenständig zu befassen.

Feld 24: L'Asie (Asien) – die Asiaten sind weiblich wie früher. Es gibt jedoch einige Völker, die robust und fett sind, unzivilisiert wie die Tataren. Sie haben kaum eine andere Religion als Mohammedanismus, außer für bestimmte Götzendiener.

Feld 30: L'Europe (Europa) – Europa ist der brillianteste und schönste Teil der Welt. Ihre Leute sind geschickt in Waffen und Briefen, reicher als andere Nationen und zivilisierter. Das Christentum ist fast überall vertreten, obwohl es in mehrere Splittergruppen unterteilt ist.<sup>86</sup>

Wenn auf einem der oben genannten Spielfelder zu stehen kommt, muss zwei Runden aussetzen.



Abb. 16. Detail aus „Le Jeu des Nations Principales“, Nicolas Cochin, Paris 1705.  
© British Museum

<sup>86</sup> [Seville], S. 124 (Übers.: Anna Gaya Nidzgorska).

Entlang der Spielroute werden manche Ethnien bezüglich ihres Aussehens, ihrer Bekleidung und ihrer Bräuche beschrieben. Auf Feld 40 erfahren wir beispielweise etwas über die „Allemans“ (Deutsche), die vor dem Hintergrund der Stadt Wien abgebildet sind, da ihre Herrscher aus dem Haus Habsburg-Lothringen stammen. Aus der Bildbeschreibung lernen wir, dass die Deutschen nicht zuletzt wegen ihres Appetits respektiert werden: „Die Männer sind groß und fett wegen des Bieres und ihre Frauen angenehm für das Auge und rein; Sie lieben Musik, sind erfinderisch und fleißig in Kunst und Literatur. Sie verbringen drei oder vier Stunden am Tisch beim Essen und Trinken, was sie in großen Mengen tun. Die Adligen und die Reichen kleiden sich nach französischer Mode und sind fast alle protestantisch.“<sup>87</sup>

Das Zielfeld liegt in Paris, Frankreich, das sehr vorteilhaft dargestellt wird. Die Beschreibung dieser Stadt gibt Aufschluss über den damaligen Wertekanon. Die Pariser „seien von vorteilhafter Größe, hätten schöne Köpfe und werden generell als gutaussehend beschrieben; die Frauen seien bezaubernd in Körper und Geist, sie würden ihre Mode oft wechseln; großartig seien die Feste und treu seien sie dem König; nicht zuletzt seien sie höflich gegenüber Ausländern und obendrein sehr katholisch.“<sup>88</sup>

Das Spiel stellt den Versuch dar, die Völker der Welt aus der französischen Perspektive des 17. Jahrhundert darzustellen, die nicht nur eurozentristisch, sondern auch klischeehaft und gleichzeitig diskriminierend ist. „Die wichtigsten Nationen der Welt“ werden von Paris aus nach eigenen Vorstellungen eingeordnet und bewertet. Durch die Illustrationen und Beschreibungen von exotischen Erdenbewohnern, wird eine subjektive Wirklichkeit in die privaten Räume der Spieler\*innen transferiert. Es steht die Frage im Raum, wie ernst solche Spiele damals wahrgenommen wurden, ob sie nicht als eine Karikatur der Welt wahrgenommen wurden und sich selbst als Kuriosum präsentierten.

---

<sup>87</sup> Vgl. [Seville], S. 125 (Übers.: Anna Gaya Nidzgorska).

<sup>88</sup> Vgl. [Seville], S. 124.

Anhand obiger Beschreibungen wird deutlich, dass sich aus der Grafik und dem Regelwerk von Spielen ideologische Botschaften, die in einer Epoche kursieren, sowie verbreitete Stimmungen herauslesen lassen. Das Spiel hatte dabei bestimmt nicht die Kraft, zu indoktrinieren, es sollte vielmehr die Anhänger einer Ideologie in ihrer Weltsicht bestärken.<sup>89</sup>

#### 1.4. Frauen im Reisespiel? Passagierinnen?

Ende des 18. Jahrhunderts stellte sich Franz Posselt in seiner „*Apodemik*“<sup>90</sup> die Frage, „ob und wie Frauenzimmer reisen sollen?“<sup>91</sup> Es mag heute für uns etwas seltsam klingen, aber damals war das Konzept der Reise untrennbar mit der bürgerlichen Geschlechterideologie verbunden.

Biologisch definierte Geschlechter wurden als sich ergänzende Polaritäten gedacht, wobei jedem Geschlecht eine Rolle, damit verbundene Aufgaben und ein dazu passender Handlungsraum zugewiesen wurden.<sup>92</sup> „Die polare bürgerliche Geschlechterphilosophie gründet auf ‚binären Oppositionen‘ wie Mann/Frau, öffentlich/privat, Kultur/Natur, Intellekt/Gefühl, usw. und strukturiert die universalistischen Diskurse über die Geschlechterdifferenz und die damit einhergehende diskriminierende Praxis bis heute“.<sup>93</sup> Ein Auftritt in der Öffentlichkeit, ob im Zuge von Bildungsreisen oder beruflich bedingten Reisen, zu Forschungs- oder Recherchezwecken oder auch um sich mit Ökonomie und Politik zu beschäftigen, war ausschließlich männlich besetzt. Die Frau dagegen erfüllte ihre Pflichten in der privaten, häuslichen Sphäre, ihr kam die Rolle der Hausfrau, Ehefrau und Mutter zu. Diese symbolische

---

<sup>89</sup> Vgl. [Spiele der Stadt], S. 141.

<sup>90</sup> Posselt, Franz: *Apodemik oder die Kunst zu reisen. Ein systematischer Versuch zum Gebrauch junger Reisender aus den gebildeten Ständen überhaupt und angehender Gelehrten und Künstler insbesondere*. Leipzig: 1795.

<sup>91</sup> Vgl. Habinger, Gabriele: *Frauen reisen in die Fremde. Diskurse und Repräsentationen von reisenden Europäerinnen im 19. und beginnenden 20. Jahrhundert*. Promedia Verlag: Wien 2006, S. 46; [Frauen reisen].

<sup>92</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 48.

<sup>93</sup> [Frauen reisen], S. 13.

Einordnung der Geschlechter bildete die Grundlage für die allgemein gültige Gesellschaftskonstruktion.<sup>94</sup> Gabriele Habinger meint dazu:

„Weiters wurde das Weibliche als das vom Mann Abhängige charakterisiert. Die Abhängigkeit als Opposition zur Selbstständigkeit bedeutete die Negation des Rechts auf eine selbstbestimmte Lebensführung und lieferte unter anderem Argumente für die soziale und rechtliche Unselbstständigkeit und damit auch für die Diskriminierung der Frauen in der bürgerlichen Gesellschaft. Diese Abhängigkeit und Unselbstständigkeit bedeuteten ebenso die Unfähigkeit von und die Unmöglichkeit für Frauen, selbständig Reisen unternehmen zu können oder zu dürfen.“<sup>95</sup>

Der Fakt, dass sich Franz Posselt mit dem Thema der reisenden Frauen beschäftigte, ist ein Beweis für die Etablierung des Geschlechterdiskurses an der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert. Die Herausforderung bestand darin, ein neues Bild von einer reisenden Frau zu entwerfen, die sich als weiblich und tugendhaft zugleich erweisen sollte. Dabei kam der technische Wandel zupass. Die Frau war nun mitsamt des ihr zugehörigen Raumes transportabel, sie wurde in einem „gut geschlossenen Käfig“, einem rollenden Gehäuse vorangebracht – einer Kutsche, die wie eine Wohnung eingerichtet war und sämtlichen Hausrat aufnehmen konnte, den mitzuführen sich für eine Frau schickte.<sup>96</sup> In Reisespielen aus dem 19. Jahrhundert wurde denn auch der Fokus zunehmend auf die neuen Verkehrsmittel gelenkt. Weibliche Protagonistinnen tauchten darin allerdings erst ab zirka 1890 auf, fast mit hundertjähriger Verzögerung, und sie waren auch dann noch stark unterrepräsentiert und wurden den bürgerlichen Normen der Weiblichkeit entsprechend dargestellt.

Ein Beispiel dafür ist das „*Eisenbahn-Spiel*“ aus dem Jahr 1890 aus Nürnberg.<sup>97</sup> Die darin vorkommenden Frauen werden immer mit einer Begleitperson dargestellt. Zweimal allerdings ist diese Begleitung weiblich: zwei Töchter sind sitzend unter mütterlichen Aufsicht im Wartezimmer eines

---

<sup>94</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 48.

<sup>95</sup> [Frauen reisen], S. 50.

<sup>96</sup> Pelz, Annegret: *Reisen Frauen anders? Von Entdeckerinnen und reisenden Frauenzimmern*. In: [Reisekultur], S. 177.

<sup>97</sup> [Die Welt im Spiel], Spiel 31.



Bahnhofes dargestellt (Feld 13) und bei einer Verabschiedungsszene sind zwei Frauen mit einem Mann zu sehen (Feld 18). Sonst werden die Frauen ausschließlich in männlicher Begleitung abgebildet: in einem Zugabteil (Feld 14), in einem Speisewagen (Feld 17), auf den Zug wartend (Feld 12) und eilig zum Zug laufend, vom Mann an der Hand gezogen (Feld 26). Auch vor dem Bahnhof werden die kleinen Silhouetten von Frauen mit ihren männlichen Begleitern abgebildet (Feld 36). Es gibt noch ein Bild von einer Pferdekutsche (Feld 16), wo im dunklen Fenster ein Umriss einer Frau zu sehen ist, was auf den Begriff „Frauenzimmer“ verweist.



Abb. 17. und 18.  
Spielfelder aus dem „Eisenbahn-Spiel“, Nürnberg, 1890.

Ende des 19. Jahrhunderts verließen die Frauen jedoch nach und nach den ihnen zugedachten privaten Raum, etwa indem sie ein Fahrrad bestiegen:

„Erstmals bot sich für die Frauen eine Gelegenheit, sich unabhängig vom Mann fortzubewegen. Weder der Gemahl noch der Vater oder der Bruder waren verpflichtet, die Frau beim Verlassen des Hauses zu begleiten – anders als bis dahin bei Pferdekutschen, welche Ende des 19. Jahrhunderts neben dem Zug als wichtiges Transportmittel galten und fast ausnahmslos von Männern gelenkt wurden. Auch Austritte mit dem Pferd spielten sich in der Gruppe oder unter Aufsicht einer männlichen Begleitperson ab. [...] Mit der Erfindung des Zweirades aber konnten die Frauen sich erstmals autonom, frei und souverän von einem Ort zum anderen bewegen, oder sich ziellos durch die Stadt bewegen. Das Schlendern erhielt durch das Rad die Konnotation der Erkundung und Entdeckung; es galt nicht mehr als unmoralisch, sich ohne Begleitung außerhalb der eigenen vier Wände zu bewegen. Das Flanieren durch die Stadt war bisher den Männern vorbehalten – eine flanierende Frau wurde zweifellos für eine Prostituierte gehalten. Das Fahrrad gab dem Herumspazieren nun einen Sinn, einen gezielten Grund, der viele bis dahin geltenden Vorurteile zunichte machte – eine Frau hätte nichts ohne ihren oder zumindest einen Mann auf der Straße verloren.“<sup>98</sup>

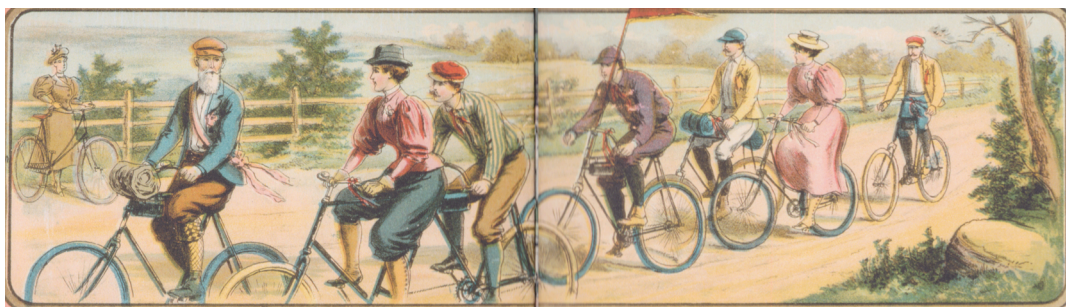


Abb. 19. „Game of Bicycle Race“, McLoughlin Brothers, USA, 1891.  
© Sammlung The Liman Collection NY

Doch kamen Radfahrerinnen auch in Brettspielen vor? In „*Game of Bicycle Race – Spiel vom Fahrradrennen*“ (USA, 1891)<sup>99</sup> ist eine Gruppe von 5 Radfahrern und 2 Radfahrerinnen abgebildet, sowie eine im Hintergrund stehende Radfahrerinnen, jedoch sind nur auf zwei Spielfeldern Frauen abgebildet: In Boston im unteren linken Eck und rechts auf dem Philadelphia-Feld, wo eine Frau auf einem Tandem mitfährt. In den Spielregeln ist auch nur vom „Wheelman“ die Rede. Den Wettbewerb bestreiten die Männer, sie

<sup>98</sup> Lieners, Sandra: *Cyclomanie im Spiel. Radfahrer/innen in europäischen und amerikanischen Brettspielen von 1885 bis 1910*. Dipl.-Arb., Universität für angewandte Kunst Wien 2016, S. 180; [Cyclomanie].

<sup>99</sup> [Die Welt im Spiel], Spiel 37.

bestimmen auch die Narration des Spiels. Die zwei fahrenden Frauen sind schick gekleidet, und auch wenn eine Frau Hosen trägt, darf es nicht an einer Bluse mit Keulenärmeln und einem Hut fehlen; das galt damals als jugendlich-sportliche Frauenbekleidung.<sup>100</sup> Kann es vielleicht denn so sein, dass den Frauen im Spiel tendenziell eher eine dekorative Rolle zuteil wird – in dem sie das Fahrrad halten, herumstehen oder als Publikum fungieren, vor allem jedoch, in dem sie die Schachtel des Spiels zieren?<sup>101</sup>

Nellie Bly erscheint vor diesem Hintergrund als eine ziemlich ungewöhnliche Figur, da sie keineswegs passiv dargestellt wird. Sie wird auf dem Spielbrett von „*Round the World with Nellie Bly*“ als Figurine in einem karierten Reisekostüm mit Jagdkappe und Handtasche provokant einem Dreiviertelporträt von Jules Verne gegenübergestellt. Obwohl die meisten Abbildungen in dem Spiel die Verkehrsmittel darstellen, ist ihre Gestalt auf 11 von 73 Spielfeldern erkennbar – im Vergleich zu anderen Spielen dieser Zeit wird sie damit stark in den Vordergrund gestellt.

Kann es daher sein, dass eine „New Woman“ ihren Ausdruck in diesem Spiel findet? Nellie Bly hat sich den patriarchalen Konventionen im Hinblick auf das Geschlechterbild und insbesondere das Reisen widersetzt. Sie hat die Welt sogar in Rekordzeit umrundet. Alleine und ohne männliche Begleitung hat sie die Herausforderung angenommen und war im Stande, sich spontan an verschiedene Reiseumstände anzupassen. Sie wurde damit zum gefeierten Gegenpol des bürgerlichen Frauenbilds. Ihre Reise wurde zu einer Art Befreiungsakt stilisiert und sie selbst wurde als unabhängig, entschlossen, tatkräftig, willensstark und dynamisch angesehen.<sup>102</sup> Sogar als draufgängerisch wurde sie beschrieben und im Chicago Presse Club festlich zur „einem der Jungs“ ernannt.<sup>103</sup> Die Reaktion des Presseklubs auf ihre Person lautete wie folgt:

---

<sup>100</sup> Vgl. Loschek Ingrid: *Reclams Mode- und Kostümllexikon*. Reclam: Stuttgart 1987; S. 74.

<sup>101</sup> Vgl. [Cyclomanie], S. 200-201.

<sup>102</sup> Vgl. [Wong], S. 311.

<sup>103</sup> Vgl. [Goodman], S. 522.

„Sämtliche vorgefassten Vorstellungen von ihr als eine Art Mann in Frauenkleidern’, schrieb einer von ihnen, ‚als einem Wildfang, der viel zu abenteuerlustig sei, um als Frau attraktiv sein zu können, und dass sie lediglich eine >Globetrotterin< wäre, wurden angesichts ihres gewinnenden Lächelns und ihrer hellen, melodischen Stimme augenblicklich revidiert. Sie war fraulich im besten Sinne, einfach natürlich. Frei, unabhängig und doch so liebenswürdig, ein typisches Produkt unserer amerikanischen Gesellschaft. Mehr braucht man über sie nicht zu sagen.’“<sup>104</sup>

Ein Größenvergleich zwischen den Illustrationen von Jules Verne und Nellie Bly auf dem Spielbrett lässt jedoch vermuten, dass Bly beileibe noch nicht als ebenbürtig galt. Die Ganzkörperfigur von Nellie Bly ist kleiner als der sehr dominante Kopf von Jules Verne. Die weibliche Figurine wird eher symbolhaft im Reisekostüm dargestellt und verfügt über keine klaren Gesichtszüge. Dem gegenüber ist Jules Verne deutlich erkennbar, seine Figur trägt individuelle Gesichtszüge und wirkt realitätsnah. In der Folge wird demnach der Frage nachgegangen, in wie fern sich Nellie Bly und andere Frauen in verschiedenen historischen Situationen über den Akt des Reisens gängigen Rollenbildern entzogen.

Abb. 20. Details aus dem Spiel „Round the World with Nellie Bly“ New York, 1890. In zwei gegenüberstehenden Ecken: Nellie Bly und Jules Verne.

© Sammlung A. Seville



<sup>104</sup> Zit. nach [Goodman], S. 521.



## **2. Reisen, sich Entziehen, Neugier: Nellie Bly im Kontext der Tradition der allein reisenden Frauen.**

Nellie Bly und andere allein reisende Frauen haben eine eigene Tradition begründet. In diesem Kapitel werden anhand einiger Beispiele die Lebens- und Reisegeschichten allein reisender Frauen in verschiedenen Kontexten untersucht und mit der Reise Nellie Blys verglichen.

Von fundamentaler Bedeutung für die Ausgestaltung der Reiseerfahrungen sind Herkunft und sozialer Status der Frauen. Denn die gesellschaftlichen Umstände und Diskurse manifestieren sich anhand der Motive für den Antritt der Reise, anhand der Reismöglichkeiten, der Reisebedingungen und des Reiestils dieser Frauen.<sup>105</sup> Die Reiseerfahrung kann im Licht des Begriffs der Selbstpositionierung analysiert werden. Darunter werden individuelle Formen der Rauman eignung und der Raumwahrnehmung als konkrete soziale Praxis verstanden. Einerseits werden bislang unbekannte Räume durch die reisenden Frauen erschlossen, andererseits wird der bereiste Raum mit Bezug auf die Publikationstätigkeit wahrgenommen. Manchmal werden die gesellschaftlichen Grenzen und Vorgaben reisend überschritten, unterlaufen oder verändert, und somit neue Aktionsräume für den individuellen Ausdruck erschaffen.<sup>106</sup>

Die Texte, welche die Frauen im Zuge ihrer Reisen verfasst haben, können nicht nur als historische und ethnographische Quellen angesehen werden, sondern auch als autobiographische Manifestationen oder Zeugnisse ihrer eigenen Wertvorstellungen, die oftmals dem „Fremden“ gegenübergestellt werden. Das wird anhand der folgenden Beispiele deutlich gemacht.

---

<sup>105</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 84.

<sup>106</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 86.

## Ida Pfeiffer<sup>107</sup>

Ida Pfeiffer wurde am 14.10.1797 in Wien als Tochter von Aloys und Anna Reyer geboren. Ihr Vater, ein erfolgreicher Klagenfurter Musselin- und Baumwollwarenfabrikant, verlegte zu diesem Zeitpunkt seinen Betrieb nach Wien, wo er kurz zuvor eine Großhandelsbefugnis erlangt hatte. Die Familie lebte in der Vorstadt Mariahilf in einem eigenen Haus in äußerst wohlhabenden Verhältnissen. Ida war das dritte von insgesamt 6 Kindern, wobei sie das einzige Mädchen war. Dass sie gemeinsam mit 5 Brüdern aufwuchs, sollte ihr weiteres Leben prägen. Idas Vater wandte bis zu seinem Tod im Jahr 1806 ziemlich ungewöhnliche Erziehungsmaßnahmen an: Er ließ die Kinder in Verhältnissen aufwachsen, die an seine eigene ärmliche Kindheit erinnerten. Alle Kinder sollten die gleiche Erziehung genießen und ihnen wurde mit einiger Härte begegnet, ohne Rücksicht auf ihr Geschlecht.<sup>108</sup>

Als der Vater starb, endete diese Phase im Leben von Ida Pfeiffer. Das 9-jährige Mädchen sollte sich nun von ihren Knabenkleidern trennen, was ihr nicht leicht fiel, um sich ganz in die Obhut ihrer Mutter zu begeben. Schon in jungen Jahren verliefen die Ausbildungswege von Knaben und Mädchen getrennt, um die geschlechtlichen Rollenzuweisungen und die entsprechende Sozialisation zu verfestigen:

„Während die Ausbildung der Mädchen meist zu Hause unter der Oberaufsicht der Mutter erfolgte, wo sie auf den sozialen Pflichtenkreis des Hauses vorbereitet wurde – je nach finanzieller Lage wurden auch Gouvernanten und Hauslehrer engagiert-, besuchten die Knaben öffentliche Schulen und Internate, für sie galt also sich für die ‚Eroberung der Welt‘ vorzubereiten.“<sup>109</sup>

Die Ausbildung der Knaben umfasste naturwissenschaftliche und technische Fächer, aber auch Violinunterricht. Für die Mädchen waren Lesen, Schreiben,

---

<sup>107</sup> Dieses Kapitel basiert auf: Habinger, Gabriele: *Eine Wiener Biedermeierdame erobert die Welt. Die Lebensgeschichte der Ida Pfeiffer (1797-1858)*. Promedia Verlag: Wien 2014, 4. Auflage; [Ida Pfeiffer].

<sup>108</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 11.

<sup>109</sup> [Ida Pfeiffer], S. 13.

Tanzunterricht, Religion, Handarbeiten, Fremdsprachen und Klavierunterricht bestimmt, um spätere „bürgerliche Repräsentationspflichten“ erfüllen zu können.<sup>110</sup>

Ida Reyer hat ihren Versuch, aus den familiären Zwängen und den vorgegebenen sozialen Mustern auszubrechen, nie aufgegeben. Das sollte ihr jedoch erst viele Jahre später gelingen. In der Zwischenzeit „kompensierte Ida ihren Freiheitsdrang mit ‚übermäßiger Lesesucht‘, indem sie sich mit Begeisterung der Reiseliteratur zuwandte.“<sup>111</sup> „Reisen auf dem Kanapee“ wurden vor allem von Frauen unternommen, da ihnen das physische Reisen verwehrt wurde. Erst im Jahr 1842, im Alter von 45 Jahren, trat sie als Ida Pfeiffer ihre erste Reise an. Die 22 Jahre zuvor hat sie ihrer Bestimmung als Frau gemäß gelebt – sie hat einen Mann geheiratet, zwei Söhne geboren und diese großgezogen. Nun reiste sie jedoch alleine, da ihr Mann Anton sie altersbedingt nicht begleiten konnte.<sup>112</sup>

#### *Legitimation ihrer Reisen.*

„Fernweh, Neugierde, Abenteuerlust oder Forscherdrang galten nur für Männer als legitime Motive“<sup>113</sup>, um zu Verreisen. Die Frauen konnten keine beruflichen Gründe ins Treffen führen, vielmehr entzogen sie sich ihren „weiblichen Pflichten“ durch das Verlassen der ihnen „von der Gesellschaft zugewiesenen häuslichen Sphäre. Unternahmen sie Reisen als Selbstzweck, zur Befriedigung persönlichen Interessen und Bedürfnisse, unterstellte man ihnen unangebrachte, unweibliche, weil egoistische Beweggründe.“<sup>114</sup>

Es war ein schwieriger Balanceakt, sich auf Reisen standesgemäß zu verhalten und dem weiblichen Rollenbild zu entsprechen und nicht als

---

<sup>110</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 13-14.

<sup>111</sup> [Ida Pfeiffer], S. 16.

<sup>112</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 28.

<sup>113</sup> [Frauen reisen], S. 154.

<sup>114</sup> [Frauen reisen], S. 154.

„Närrin“ und Außenseiterin belächelt zu werden. Gabriele Habinger meint dazu:

„Der Reisealltag machte es erforderlich, dass Frauen Eigenschaften und Verhaltensweisen an den Tag legten, die außerhalb der weiblichen Geschlechterrolle angesiedelt waren [...], wie etwa: Stärke, Durchsetzungsvermögen, konsequentes und zielgerichtetes Agieren. [...] Der Verdacht, eine reisende Frau würde sich während der Reisen „unweiblich“ verhalten, schwebte deshalb immer im Raum.“<sup>115</sup>

Und sie setzt an anderer Stelle fort:

„Ida Pfeiffer entwickelt diesbezüglich einige Strategien. Ihre erste Reise sollen religiöse Motive als vertretbar erscheinen lassen, später verleiht ihre emsige Sammeltätigkeit den Auslandsaufenthalten einen Sinn, oft führt sie jedoch eine schier unbezwingbare, angeborene Reiselust ins Treffen.“<sup>116</sup>

Pfeiffer stellte sich in die Tradition des religiös motivierten Reisens, da die Pilgerfahrten schon seit Jahrhunderten als einziges legitimes Reisemotiv für Frauen galten. Deswegen war es naheliegend, das Heilige Land als Ziel auszuwählen – das ließ sich im Umfeld leichter legitimieren. Vielen erzählte sie aber auch einfach, dass sie vorhatte, eine Freundin in Konstantinopel zu besuchen, was verrückt genug war.<sup>117</sup>

#### *Ida Pfeiffers erste Reise.*

Mit geringen finanziellen Mitteln ausgestattet, ohne Begleitung und anfänglich von Angst und Zweifeln geplagt, brach Ida Pfeiffer ins Ungewisse auf.<sup>118</sup> Sie sollte schließlich 9 Monate unterwegs sein. Die Strecke nach und durch den Orient wurde mit allen möglichen Transportmitteln zurückgelegt – mit Segelschiffen, Dampfbooten, (Nil)Barken, Pferden oder Kamelen. Unter anderem verlief die Route durch Städte wie Konstantinopel, Beirut, Jaffa, Jerusalem und Bethlehem, sie gelangte an den Jordan, ans Tote Meer, nach Nazareth, Damaskus, Baalbek, Alexandria, Kairo, Gizeh, Suez, Malta, Neapel und Rom. Sie unternahm Ausflüge auf Grundlage von Empfehlungen der

---

<sup>115</sup> [Frauen reisen], S. 148-149.

<sup>116</sup> [Ida Pfeiffer], S. 51.

<sup>117</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 51.

<sup>118</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 29.



damaligen Reiseführer und pflegte dabei eigene Notizbücher zu führen, die für den persönlichen Gebrauch gedacht waren, oder höchstens um im Nachhinein im vertrauten Familien- und Freundeskreis daraus vorzulesen.<sup>119</sup>

### *Weibliche Bescheidenheit.*

Ida Pfeiffer füllte während dieser Reise 14 Hefte mit ihren Notizen. Sie behauptete, sie nie veröffentlichen zu wollen, um sich dem Vorwurf der „Selbstgefälligkeit“ und „Selbstüberschätzung“ zu entziehen. Das Eindringen in die unpassenden Sphären ging wohl nicht konform mit dem bürgerlichen Weiblichkeitsideal.<sup>120</sup> Nachdem sich der Verleger Jakob Dirnböck sehr dafür eingesetzt hatte, überreichte ihm Ida Pfeiffer nun doch alle ihre Reisenotizen, allerdings ohne die damals notwendige Genehmigung ihres Mannes oder ihrer Familie einzuholen. Da die Familie Angst hatte, ins Gerede zu kommen, musste sie ihr Manuskript zurückfordern. Der Kontakt mit dem Verlag verlief ab jetzt nur noch über einen Bevollmächtigten, in diesem Fall über ihren Mann, mit dem sie aber schon seit Jahren nicht mehr zusammenlebte.<sup>121</sup> Nachdem einige Passagen gestrichen wurden, erschien das Buch 1844 als *„Reise einer Wienerin in das Heilige Land“*, ohne dass jedoch Ida Pfeiffer als Autorin genannt wurde. Im Vorwort nahm der Verleger die Schuld auf sich, die Autorin an die Öffentlichkeit gedrängt zu haben. Die Autorin dagegen habe „sich in gebührender Bescheidenheit lange dagegen gewehrt.“<sup>122</sup>

Ein anderes Anzeichen der weiblichen Bescheidenheit bei Schriftstellerinnen aus der Zeit war eine Art von Vorwegnehmen möglicher Anschuldigungen und Kritiken, indem die Autorinnen sich als in der Schreibkunst „dilettierende Damen“ bezeichneten. Dies wurde als Abwertung eigener Leistungen oft in Form von Entschuldigungen und Bitten an das Publikum, ihr Werk nicht zu

---

<sup>119</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 43.

<sup>120</sup> [Frauen reisen], S. 149.

<sup>121</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 145.

<sup>122</sup> Zitat nach [Frauen reisen], S. 145.

streng zu beurteilen, ausgeführt.<sup>123</sup> Ida Pfeiffer bat um gnädige Aufnahme ihrer erster Publikation mit folgenden Schlussworten:

„Ich bin keine Schriftstellerin, ich habe nie etwas Anderes, als Briefe geschrieben, mein Tagebuch kann daher nicht als literarisches Werk betrachtet werden. Es ist eine einfache Erzählung, in der ich Alles beschreibe, wie es mir vorkam; es ist eine Sammlung Notizen, die ich anspruchlos niederschrieb, um mich immer an das Geschehene zu erinnern, und von denen ich nie glaubte, dass sie den Weg in die große Welt finden würden;“<sup>124</sup>

### *Das Schreiben.*

Ida Pfeiffers erste Publikation wurde vier Mal aufgelegt, wobei sie erst in der vierten Auflage und ab dem Jahr 1856 namentlich genannt wurde. Ihre Reisebücher wurden zu der Zeit in mehrere Sprachen übersetzt, nicht nur ins Englische und Französische, sondern auch ins Russische, Holländische und Malaiische.<sup>125</sup> Weitere Publikationen folgten: *„Reise nach dem skandinavischen Norden und der Insel Island im Jahre 1845“* (1846), *„Eine Frauenfahrt um die Welt“* (1850), *„Meine zweite Weltreise“* (1856), und *„Reise nach Madagaskar“* (erschieden posthum 1861).

Ihr Stil war einfach, um „wahrhaft und getreu“ zu wirken, teilweise um das weibliche Klischee der Neigung zu Geschwätzigkeit und Lüge zu konterkarieren.<sup>126</sup> Darüber hinaus versuchte sie die Unwahrheiten anderer Autoren zu korrigieren. Und sie benutzte ihre Reiseberichte, um sich bei ihren Unterstützern öffentlich zu bedanken und jene, die ihr Hilfe verweigert hatten, zu kritisieren.<sup>127</sup> Sie berichtete über alles, was ein Reiseführer beinhalten sollte: Darstellungen von Landschaften, Ländern und Städten, ihrer Bewohner\*innen und Sehenswürdigkeiten. Sie schrieb aber auch über „Merkwürdiges“ – dazu zählten „Gefängnisse, Hospitäler, Diamantenminen

---

<sup>123</sup> Vgl. [Frauen reisen], S. 144.

<sup>124</sup> Zitat nach [Frauen reisen], S. 147.

<sup>125</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 45.

<sup>126</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 46.

<sup>127</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 48.

und Bergwerke, Fabriken und Warenlager.“<sup>128</sup> Darüber hinaus beschrieb sie Routen und Verbindungen, ihre Ausführungen bezogen sich auf Reisekosten, Unterkünfte und Verpflegungsmöglichkeiten und sie gab explizit an Frauen gerichtete Ratschläge, da diese einen Großteil ihres Publikums ausmachten und mitunter sogar selbst auf die Reise gehen wollten.<sup>129</sup> Letztendlich sind „ihre detaillierten Schilderungen der Menschen, ihrer Kultur, Lebensweise und Aussehen in ethnographischer und historischer Hinsicht durchaus verwendbare Quellen.“<sup>130</sup>

### *Wissenschaftlichkeit.*

Der Anspruch auf Wissenschaftlichkeit ließ sich nicht mit dem Image der bescheidenen Bürgerin vereinbaren. Trotzdem bekleidete Pfeiffer die Rolle einer Amateurin in der Naturforschung, sie war neugierig und begann mit Leidenschaft und Ehrgeiz eine Sammlung aufzubauen. Hauptsächlich waren es „Pflanzen, Käfer, Schmetterlinge, Krebstiere, Mollusken und Fische, die sie europäischen Museen zum Kauf anbot [...], darunter befanden sich auch damals unbekannte Arten.“<sup>131</sup> Sie sammelte auch ethnographische Objekte, die sie in ihrem privaten „Naturalien- und Kunstcabinet“ verwahrte, vieles davon befindet sich heute im Museum für Völkerkunde in Wien.<sup>132</sup> Da den Frauen wissenschaftliche Fähigkeiten abgesprochen wurden, wurde ihnen auch keine entsprechende Ausbildung zuteil. Pfeiffer eignete sich daher selbstständig Kenntnisse über Sammeltechniken und Konservierungsmethoden an, besuchte europäische Museen, interviewte Reisende und Wissenschaftler<sup>133</sup>, um sich für ihre nächsten Expeditionen in wissenschaftlicher Hinsicht zu wappnen.

### *Fremdrepräsentationen.*

---

<sup>128</sup> [Ida Pfeiffer], S. 48.

<sup>129</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 15.

<sup>130</sup> [Ida Pfeiffer], S. 99.

<sup>131</sup> [Ida Pfeiffer], S. 74.

<sup>132</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 100.

<sup>133</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 75.

Ida Pfeiffer reiste mit einem eurozentristischen Blick und mit „ungebrochenem Eroberungsinstinkt“<sup>134</sup> durch die Welt. Sie interessierte sich besonders für die „Gewohnheiten, Sitten, Bräuche, Siedlungsstrukturen, Häuserformen“<sup>135</sup>, für Volks- und Ritualtänze, für das häusliche Leben, für Formen der Ehe, der Kindererziehung, für Zubereitungsmöglichkeiten von Essen, für Bekleidung, und für die Fauna und Flora. „Eine Frau sieht Manches anders als ein Mann und bemerkt Vieles, was dem männlichen Beobachter entgeht“<sup>136</sup>, wurde von ihrer Leserschaft festgestellt. Sie verglich nicht nur die fremden Landschaften mit den ihr bekannten, sondern kommentierte und kritisierte zugleich auch die Werte und Moralvorstellungen der Anderen, wobei sie die ihr bekannten gesellschaftlichen Umgangsformen und bürgerlichen Tugenden stets verteidigte. Ein Beispiel dafür ist ihr Bericht aus Tahiti, in dem sie ausführt, dass die Menschen unfähig seien, „edlere[n] Gefühle“ im Zustand des „gemütlichen Daseins“ zu entwickeln.<sup>137</sup> Ebenso weigerte sie sich, die „vielen unsittlichen Gebräuche“ in Madagaskar zu beschreiben, wo „die Keuschheit einer Frau nicht den geringsten Wert hatte, und dass, was Ehen und Nachkommenschaft anbelangte, so sonderbare Gesetze herrschten, wie gewiss nirgends auf der Welt.“<sup>138</sup> Folgend reflektierte sie, dass eben dort die Frauen „nicht solchen Anstands-Gesetzen unterworfen seien, wie die Europäerinnen.“<sup>139</sup> Sie stellte denn auch fest, dass die fremden Frauen durch andere Arbeitsverhältnisse und andere Arbeitsteilung oft besser abschneiden würden als jene in Europa.<sup>140</sup>

### *Anerkennung.*

Ida Pfeiffer legte im Zuge ihrer Reisen eine Strecke zurück, die der achtmaligen Umrundung der Erde gleichkommt.<sup>141</sup> Sie behauptete stets, zum

---

<sup>134</sup> [Ida Pfeiffer], S. 98.

<sup>135</sup> [Ida Pfeiffer], S. 100.

<sup>136</sup> [Ida Pfeiffer], S. 104.

<sup>137</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 102.

<sup>138</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 102.

<sup>139</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 104.

<sup>140</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 104.

<sup>141</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 134.

Reisen geboren worden zu sein.<sup>142</sup> Sie bereiste viele Orte als erste Europäerin, sei gelangte dorthin, wo sich viele Männer nicht hinwagten. Beispielsweise hat sie das Landesinnere Indonesiens von Pontianak nach Sintang durchmessen und hat denselben Weg zurück genommen. Die Mitglieder der kriegerisch gestimmten und gefürchteten Dajak-Stämme beschrieb sie als bescheiden, gelassen, gutmütig, ehrlich und vor allem als zurückhaltend. Und der Schwerttanz der Dajak – „äußerst zierlich und anständig“ – sei „das Schönste, was sie an derartigen Tänzen bisher gesehen hat.“<sup>143</sup> Auch auf Sumatra erlebte sie den Nervenkitzel des Reisens, etwa als sie den Kannibalen nur knapp entkam. Diese Fahrt war für sie eine der beschwerlichsten, aber auch der abenteuerlichsten und interessantesten Reisen überhaupt. „Wer ähnliche Reisen unternimmt, muß abgehärtet sein wie der Eingeborene“<sup>144</sup>, stellte sie fest.

Ida Pfeiffer verkörperte bürgerliche Tugenden wie Ordnung, Fleiß, Hartnäckigkeit, Zielstrebigkeit und Willensstärke, die es ihr erlaubten, das schier Unmögliche zu erreichen. Schwierige Umstände schienen Pfeiffer nichts auszumachen, hunderte Kilometer lange Fußmärsche, wenig oder sehr einfache Verpflegung, durchnässte Kleidung oder Krankheiten schreckten sie nicht ab. Dank ihrer Sparsamkeit konnte Pfeiffer drei Jahre lang mit so wenig Geld reisen, wie Andere in zwei Wochen ausgeben würden. Auch Risikobereitschaft und spontanes Handeln bestimmten Ida Pfeiffers Art zu Reisen – dank der ihr angebotenen Mitfahrgelegenheiten waren ihre Reisen stets sehr abwechslungsreich.<sup>145</sup>

Für ihre erste Weltreise wurde Ida Pfeiffer von führenden Wissenschaftlern und Naturforschern ihrer Zeit, wie Alexander von Humboldt, Carl Ritter, August Petermann und Heinrich Barth hoch gelobt. Nach ihrer zweiten Weltreise erhielt sie gar die goldene Medaille für Wissenschaft und Kunst

---

<sup>142</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 114.

<sup>143</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 108.

<sup>144</sup> Zit. nach [Ida Pfeiffer], S. 111.

<sup>145</sup> Vgl. [Ida Pfeiffer], S. 112.

vom preußischen Königspaar und sie wurde als erste Frau als Ehrenmitglied in die „Gesellschaft für Erdkunde in Berlin“ und in die „Société de Geographie de Paris“ aufgenommen.<sup>146</sup> Es ist daher nicht vermessen zu behaupten, dass Ida Pfeiffer den Handlungsspielraum von Frauen Mitte des 19. Jahrhunderts deutlich erweiterte. Daran knüpfte Ella Maillart an, deren Leben und Reiseerfahrungen in der Folge in den Fokus rücken.

## **Ella Maillart**

Ella Maillart wurde 1903 in Genf als Tochter des Pelzhändlers Paul Maillart und seiner in Dänemark geborenen Gattin Dagmar geboren. Sie wuchs in einem gutbürgerlichen Elternhaus auf. Mit der Unterstützung ihrer Mutter wurde sie zur einer begeisterten Sportlerin und vor allem zur einer begnadeten Seglerin, was ihrer Umgebung etwas ungewöhnlich und exzentrisch vorgekommen sein musste. Im Alter von dreizehn Jahren gewann sie ihre ersten Regatten am Genfer See. In ihrer Jugend wünschte sie sich ein freies „Vagabunden-Leben“, wie eine Nomadin wollte sie die Weltmeere befahren. Mit neunzehn Jahren machte sie sich gemeinsam mit ihrer besten Freundin Miette mit einer Yacht auf den Weg nach Korsika. Nach ihrer erfolgreichen Rückkehr folgten die nächsten Seereisen auf dem Mittelmeer und dem Atlantik, wobei sie sich mitunter auf englischen Yachten als „cabin-boy“ anheuern ließ. Diesen Lebensabschnitt beschrieb sie später in ihrem Buch *„Gypsy Afloat – A Vagabond of the Sea“*.<sup>147</sup>

Mit einundzwanzig, im Jahr 1924, repräsentierte sie ihr Land als die einzige Frau im Schweizer Segelteam bei den Olympischen Spielen in Paris. Ella Maillart war auch in anderen Sportarten aktiv – als Mitglied der Nationalmannschaft nahm sie an internationalen Skirennen teil und gründete

---

<sup>146</sup> [Ida Pfeiffer], S. 133.

<sup>147</sup> Vgl. Chandolin Tourist Office: *Biography*. Zugriff unter: [http://www.ellamaillart.ch/bio\\_en.php](http://www.ellamaillart.ch/bio_en.php), zuletzt am 14.1.2020.



und trainierte die erste Damen-Hockey-Mannschaft der Schweiz.<sup>148</sup> Im Jahr 1925 beteiligte sie sich an archäologischen Ausgrabungen auf Kreta, was ihre Lust auf Abenteuer und Entdeckungsreisen weiter nährte. Seitdem versuchte sie sich als Stuntwoman, Filmschauspielerin, Modell, Artistin-, oder Französisch-Lehrerin, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen und gleichzeitig ihre Freiheit und Mobilität zu bewahren.<sup>149</sup> Ihre Biografie veranlasste Brigitte Ebersbach zur Feststellung: „Ella Maillart hat zu einer Zeit, als die meisten ihrer Zeitgenossinnen nicht im Traum an so etwas dachten, unbeschwert in Männerdomänen gewildert.“<sup>150</sup>

### *Maillarts Destinationen.*

1930 brach sie zu ihrer ersten Solo-Reise in die Sowjetunion auf, auf die viele weitere Expeditionen folgen sollten. 1932 reiste sie nach Zentralasien, nach Turkestan, worüber sie eine Vielzahl an Artikeln sowie ein Buch publizierte. 1934 sollte sie im Auftrag einer Pariser Zeitung über den chinesischen Bürgerkrieg berichten. Sie reiste zusammen mit dem Times-Reporter Peter Fleming von Peking über die Seidenstraße in die im Nordwesten Chinas gelegene, sehr gefährliche Provinz Sinkiang bis nach Kaschmir. 1937 bereiste sie Indien, Afghanistan, den Iran und die Türkei und 1939 fuhr sie zusammen mit Annemarie Schwarzenbach in deren Ford von Genf nach Kabul. Anfang der Vierzigerjahre bereiste sie Indien, wobei sie nur von einer Katze begleitet wurde. 1945 kehrte sie in die heimatlichen Walliser Alpen zurück, von wo aus sie bis zum ihren Tod im Jahr 1997 immer wieder Reisen nach Asien unternahm.<sup>151</sup>

Wie bereits erwähnt, war Ella Maillart während des Zweiten Weltkriegs in Indien, wo sie hoffte, etwas anderes zu finden, als ihr aus Europa bekannt

---

<sup>148</sup> Vgl. Ebersbach, Brigitte: *Nachwort*. In: Maillart, Ella: „*Geliebte Seidenpfote. Mit einer Katze allein durch Indien.*“ Piper Verlag GmbH: München 2005, 5. Auflage, S. 251. [Ella Maillart].

<sup>149</sup> Vgl. Ebersbach, Brigitte: *Nachwort*. In: [Ella Maillart], S. 251.

<sup>150</sup> Ebersbach, Brigitte: *Nachwort*. In: [Ella Maillart], S. 251.

<sup>151</sup> Vgl. Ebersbach, Brigitte: *Nachwort*. In: [Ella Maillart], S. 252.

war. Sie versuchte, die Inder\*innen, unter denen sie lebte, und deren Religion kennenzulernen. Unter anderem war sie über zwei Jahre die Schülerin des Schri Ramana, dem Maharishi, auch „großer Seher“ genannt.<sup>152</sup> „Ich lächelte über mich selbst und über alle jene von uns, die sich Suchende nennen. Sind wir nicht alle überzeugt, dass wir die richtige Wahl getroffen haben?“<sup>153</sup> Sie beschrieb sich selbst als eine Wahrheitssuchende. Den traditionsgebundenen Hindus, die nicht wussten, wie sie sie anreden sollten und zu welcher Kaste sie gehörte, stellte sie sich als eine Angehörige „der großen Schar der kastenlosen Joga-Schüler“<sup>154</sup> vor.

### *Zwei Vagabund\*innen auf Reisen*

„Es war normal sich an nichts zu binden, nirgends und überall bei sich zu sein, wie ein ewiger Nomade zu leben [...] glücklich in einer Welt des Nichts.“<sup>155</sup> Doch um dem Gefühl von Einsamkeit zu entgehen, wünschte sich Ella Maillart einen tierischen Begleiter, weshalb sie sich eine Katze zulegte. Eine tiefe Beziehung und Seelenverwandtschaft entwickelte sich zwischen der freiheitsliebenden Katze und ihrer Herrin. Ti-Puss, so wurde die Katze genannt, wurde nicht nur zur Reisebegleiterin, sondern auch zur Gesprächspartnerin und zum Gegenstand ihrer Zuneigung.

Ti-Puss wurde von Ella Maillart zur Projektionsfläche, zum Ausgangspunkt einer Reihe emotionaler Erkenntnisse: „Ihr Leben wurde ein Teil meiner Erfahrung.“<sup>156</sup> Beeinflusst von der Hindu-Lehre, nahm sie die Katze als einen Prüfstein wahr, an dem sie in vielerlei Hinsicht „ihr Erfassen der Wirklichkeit“ erprobte.<sup>157</sup> Dank der Katze wurde sie an den „gegenwärtigen Augenblick gebunden“ und gezwungen, die Realität und sich selbst bewusster zu

---

<sup>152</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 39.

<sup>153</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 194.

<sup>154</sup> [Ella Maillart], S. 57.

<sup>155</sup> [Ella Maillart], S. 252.

<sup>156</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 124.

<sup>157</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 61.

erleben.<sup>158</sup> Obwohl manchmal ihre Einfühlungskraft versagte, da die Katze in der Welt des großen Katzenspiels unergründlich versunken war<sup>159</sup>, nahm sie das Wesen der Katze als Ausdruck von Intensität, Verspieltheit, Unmittelbarkeit<sup>160</sup> und Schönheit wahr.

„Alle diese Vorstellungen wohnen uns inne, sonst könnten wir sie nicht fassen“<sup>161</sup> – so lautete einer ihrer Leitgedanken. Das leidenschaftliche Temperament der Katze hielt Ella Maillart in Spannung und fachte ihre Liebe an.<sup>162</sup> Diese Liebe sollte aber unbegrenzt und unbedingt sein, erklärte ihr Meister. „Lerne erkennen, dass deine Katze ein Tor sein kann, das dich zum unendlichen Glück in dir führen kann“<sup>163</sup>, verlangte er von ihr. Maillart meinte dazu selbst:

„Die Ekstase ist niemals von Außen gekommen, sondern aus der Faser meines inneren Kernes. Ja, aber wann wird meine wechselvolle Natur aufhören, das spannende Spiel von Freude und Leid zu ersehnen, und erkennen, dass der beste Teil von mir unveränderlich ist? Solange ich immerzu nach Freuden verlange und nicht lerne, konkrete Gegenstände aufs Wesentliche zu verkleinern, werde ich in einer Welt der Widersprüche und Begrenzungen teilweise blind bleiben. Aber... ich habe die Wahl. Wenn ich eine Katze liebe, ist es im Grunde mein eigenes Liebesbedürfnis, das diese Katze erhebt und liebt – da ich mich dazu gebracht habe, auf bestimmte Züge zu reagieren! So kann ich mich der Liebe nur durch ein einziges Liebesobjekt nähern; und das geht, weil Liebe letztlich die Katze geschaffen hat. [...]

Das Ziel ist, meine Sicht zu ändern und sie unbedingt und unvoreingenommen zu machen, indem ich erkenne, dass Bewusstheit und Liebe in der Wesenheit eines jeden Objekts entdeckt werden kann – wodurch meine eigene Wesenheit zu erwachen vermag. [...] Von dieser höchsten Stufe war ich jedoch weit entfernt.“<sup>164</sup>

Diese Überlegungen hatten wesentlichen Einfluss auf das Selbstbild von Maillart und damit auf ihr Verständnis von ihrer Rolle als Frau. „Selbstbestimmtheit“ war für sie das Schlüsselwort. Menschen, die ihr eigenes Leben führten, erweckten ihre Anteilnahme und ihr Verständnis.<sup>165</sup>

---

<sup>158</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 162.

<sup>159</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 110.

<sup>160</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 164.

<sup>161</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 209.

<sup>162</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 144.

<sup>163</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 70.

<sup>164</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 201.

<sup>165</sup> Vgl. [Ella Maillart], S. 57.

Sie wollte ein ausgewogenes Leben in Harmonie mit der Natur führen. Als sie eines Tages Amaryllisblüten fand, musste sie sie unbedingt mitnehmen,

„um sich daran zu erinnern, wie man leben sollte – strahlend, großzügig, durchs eigene Leben fortwährend das Leben preisend... die einzige würdige Haltung [...] Ihr harmonischen Blumen [...] lasst mich euch dieser Lebensfreude widmen, [die] wir alle suchen, ob wir es wissen oder nicht.“<sup>166</sup>

Dieser Lebensfreude nachzugehen, das Leben nach eigenen Wünschen zu gestalten, schickte sich (wie weiter oben beschrieben wurde) für Frauen im Allgemeinen nicht, weshalb Maillarts Ansatz durchaus eine Herausforderung für das klassische Frauenbild darstellte. Ähnlich verhält es sich bei Annemarie Schwarzenbach, der das folgende Kapitel gewidmet ist.

## **Annemarie Schwarzenbach**

Annemarie Schwarzenbach wurde im Jahr 1908 als jüngste Tochter in die schweizerische, großbürgerliche Familie Schwarzenbach hineingeboren. Ihr Vater, Alfred Emil Schwarzenbach, war ein Textilbaron, der seine Firma zur einem Seidenimperium mit weltweit 13.000 Angestellten ausgebaut hatte.<sup>167</sup> Das Anwesen, auf dem sie aufwuchs, war auf dem „neuesten Stand des technischen Fortschritts: mit Elektrizität, Zentralheizung, Telefon, biologischer Kläranlage mit sanitären Einrichtungen, einem Garten und Park und ultramodernem Stall, die zum Ziel vieler Besucher und Bewunderer wurde.“<sup>168</sup>

Ihre Mutter, Renée Schwarzenbach-Wille, kam aus einer Familie mit Militär-Tradition. Sie war sogar entfernt mit Otto von Bismarck verwandt. Mit ihrem Hang zu extrem autoritärem und unkontrollierbar brutalem Verhalten hat diese besitzergreifende, herrische Frau<sup>169</sup> das Leben und den Charakter ihrer

---

<sup>166</sup> Zit. nach [Ella Maillart], S. 154.

<sup>167</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 21.

<sup>168</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 24.

<sup>169</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 26.

Lieblingstochter geprägt, was im Lauf ihres Lebens immer wieder Anlass zu zahlreichen Dramen und Dilemmas gab.<sup>170</sup>

Wegen ihrer angeschlagenen Gesundheit wird Annemarie bis zu ihrem 14. Lebensjahr zu Hause unterrichtet. Sie bekommt auch Klavier- und Reitunterricht. Da sie sich von der Gesellschaft Gleichaltriger ausgeschlossen fühlte, bekam sie die ungeteilte Aufmerksamkeit ihrer Mutter. Damals entwickelte sie schon ein sehr spezifisches Verhaltensmuster: einerseits schlüpfte sie, um Liebe und Zärtlichkeit (von der Mutter) zu bekommen, in die Rolle der Leidenden. Andererseits entwickelte sie Überlebens- und Selbstschutzstrategien, indem sie sich zum Beispiel in das Schreiben flüchtete, um den Erwartungen und der Rigidität der Mutter zu entkommen.<sup>171</sup>

1925-27 wohnte Annemarie Schwarzenbach in einem Pensionat für junge Mädchen und genoss ihre Ausbildung im Fetan Institut. Dort trat sie den *Wandervögeln* bei – einer sozialistischen Jugendgemeinschaft, die die Rückkehr zur Natur proklamierte und verschiedene Wanderungen organisierte. Ebendort kritisierte sie ihre Zeitgenossinnen wegen ihrer Passivität und der mangelnden Bereitschaft, sich von der männlichen Bevormundung zu emanzipieren.<sup>172</sup>

Der pädagogische Leiter der *Wandervögeln*, Pfarrer Ernst Merz, wurde zu ihrem Vertrauten Person und später zu einem langjährigen Brieffreund, der schon damals das Denken der jungen Annemarie wie folgt erklärte:

„Im Mittelpunkt ihrer persönlichen Ethik steht die Sünde, und ihr Schuldgefühl ist so überwältigend, dass es jede Fähigkeit zum Glück zerstört. Annemarie kann sich faktisch nicht gestatten glücklich zu sein. Jede Lust zu lachen wird sogleich von einem Gefühl unendlicher Traurigkeit erstickt. [...] Außerdem macht sie das Leiden zum Motor ihrer fundamentalen Suche“.<sup>173</sup>

---

<sup>170</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 26.

<sup>171</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 31.

<sup>172</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 43.

<sup>173</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 44.

Sie war verschlossen, hypersensibel und psychisch fragil. Mit ihrem androgynen Aussehen war sie andersartig. Die meisten Frauen lebten für einen Mann und entfalteten ihre besten Kräfte nur durch ihn, schrieb sie an Ernst Merz, und dass sie sich einem solchen Schicksal verweigerte, da sie ihre Freiheit bewahren und ihr Leben selbst gestalten wollte.<sup>174</sup> Ihm gegenüber outete sie sich auch dahingehend, dass sie „nur Frauen mit wirklicher Leidenschaft lieben“<sup>175</sup> könne.

Sie war auf der Suche nach einem Sinn inmitten der Ruinen der traditionellen Werte, an der Bruchstelle zwischen verschiedenen Weltanschauungen.<sup>176</sup> Zusammen mit ihren neuen Freunden Klaus und Erika Mann empfand sie sich als ein Teil einer jungen und ziellosen Generation, die von Sehnsucht erfüllt war – eine Sehnsucht, alles wissen zu wollen, das Leben als Bewegung wahrzunehmen, die sich durch eine „Ratlosigkeit und Beunruhigung“ auszeichnete, „die sie daran hinderte, längere Zeit an einem Ort zu bleiben. Sie waren Getriebene in einer fortwährenden Flucht nach vorn. Dieser innere Zwang bestimmte ihre Lebensweise, aus der Ruhe per Definition ausgeschlossen war, und verdammt sie dazu umherzuirren.“<sup>177</sup> Aus der Biografie von Annemarie Schwarzenbach lassen sich verschiedene Arten von Flucht herauslesen:

- Flucht vor der Mutter,
- Flucht in die Krankheit,
- Flucht in das Schreiben,
- Flucht in die und aus der Heirat,
- Flucht vor der Liebe,
- Flucht in den Drogen- und Alkoholkonsum,
- Flucht vor den Drogen,
- Flucht vor dem Krieg,
- Flucht in den Wahnsinn,
- Die Reise als Flucht.

---

<sup>174</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 54.

<sup>175</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 50.

<sup>176</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 74-75.

<sup>177</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 75.

Ihr Charakter wurde von ihrem Ehemann Claude Clarac „als Universum der Widersprüche, zerrissen von Gegensätzen von Flucht und Bindung“ beschrieben.<sup>178</sup> Sie versuchte, der Allmacht ihrer Mutter zu entkommen, die gefangen war in Traditionen und Konventionen und deswegen die Sehnsüchte ihrer Tochter nicht verstehen konnte. Dagegen war Annemaries Drang nach Freiheit mit Gefühlen von Verrat und Schuld gegenüber ihrer Familie verbunden.<sup>179</sup>

Sie heiratete einen homosexuellen Mann, nicht nur aus Freundschaft und Zuneigung, sondern um sich von ihrer Familie legitim lösen zu können,

„um das Leben, das mir wichtig ist, in ein legitimes Leben umzuwandeln – um nicht in zwei Teile zerrissen zu werden – um der Linie meiner Entwicklung zu folgen. Ich werde nicht mein Leben opfern.“<sup>180</sup>

Sie hatte unzählige Liebschaften und zugleich einen tiefen Wunsch nach einer grenzenlosen Liebe, Bindung und Hingabe. Sie fürchtete, auf ihre Freiheit verzichten zu müssen<sup>181</sup> und gezwungen zu sein, zwischen der Arbeit sowie ihren Freunden (allen voran Erika Mann) und ihrem Gefühl wählen zu müssen.<sup>182</sup> In solchen Momenten verzweifelte sie, zerbrach daran und verabschiedete sich aus der Welt – „entweder ins Morphinum, oder in die Klinik.“<sup>183</sup> Margot von Opel, die länger mit Schwarzenbach liiert war, schrieb später in einem Brief an die gemeinsame Freundin Busy Bodmer:

„[...] eins ist mir klar geworden: Man kann mit Annemarie befreundet sein – man kann sie unendlich lieb haben – aber man kann und darf sie nicht in das eigene Leben hineinnehmen. Dem ist kein Mensch gewachsen.“<sup>184</sup>

In einem Brief an Ella Maillart erklärte Schwarzenbach ihre Situation:

„Während Sie in Indien bei Ihrem Meister größere innere Freiheit und Unabhängigkeit von äußeren Bedingungen finden, finde ich vielleicht durch diese schreckliche + harte Erfahrung den Weg aus meiner Abhängigkeit – von Freunden und Drogen – hin zu derselben Freiheit.“

---

<sup>178</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 191.

<sup>179</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 38, S. 53.

<sup>180</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 183.

<sup>181</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 316.

<sup>182</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 336.

<sup>183</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 334.

<sup>184</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 335.



Deswegen bin ich glücklich, zu Ihnen zu sprechen, + ich bin sicher, dass Sie mir zuhören wollen.

Sie erinnern sich: Frau Forrer und sogar meine Mutter + jetzt in einer noch erstaunlicher Weise Margot – auch Erika M. – landen immer da, mich in die Hände von Ärzten oder Fremden zu geben, denn sie fühlen sich unfähig, meine Liebe, meine Forderungen, meine Tendenz zur Selbstzerstörung zu verkraften.“<sup>185</sup>

Schwarzenbachs Drogenkonsum war die Folge einer tödlichen Lebensangst und einer Neigung zum Entgleiten und zur Hoffnungslosigkeit, behauptete ihre Mutter.<sup>186</sup> Angesichts der politischen Lage und des Kriegsausbruchs wollte sie auf Distanz gehen und Europa verlassen. Sie wollte sich der Wahl zwischen dem Kampf und dem untätigen Zusehen entziehen.<sup>187</sup> Die Flucht vor dem Krieg sollte ihrem Leben eine konstruktive Wendung geben: „Sie ist alles andere als ein Ausdruck fehlenden Mutes und soll zu einer Suche nach Sinn werden, abseits von den Gefahren und der Verwirrung der Welt.“<sup>188</sup>

### *Das Reisen*

Anfangs versuchte sie ihre Umgebung und sich selbst davon zu überzeugen, dass sie keineswegs aus einer Laune heraus auf die Reise ging, sondern dass sie ernsthafte berufliche Ziele verfolgte. Deswegen kümmerte sie sich um einen Vertrag mit Arnold Kürbler von der *Zürcher Illustrierten*.<sup>189</sup> Später erhielt sie aufgrund der Qualität ihrer Beiträge immer mehr Aufträge als Auslandskorrespondentin, meistens von schweizerischen Zeitungen. Schwarzenbachs Leben war von immer neuen Aufbrüchen und Ankünften geprägt.<sup>190</sup> Die Reise selbst sah sie als Abbild ihrer Existenz und als Suche nach dem Sinn des Lebens, teilweise nach Trost. Sie war „getrieben von [...] Ungeduld, erfasst von Unstetheit, Zwang und Bereitschaft zu namenlosen Zielen.“<sup>191</sup> Und manchmal erlebte sie das Reisen als „Flucht ins Unerreichbare, die uns zwingt, Unbequemlichkeit und Einsamkeit auf uns zu

---

<sup>185</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 331.

<sup>186</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 254.

<sup>187</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 128.

<sup>188</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 110.

<sup>189</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 132.

<sup>190</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 136.

<sup>191</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 211.

nehmen und das gewohnte Leben willkürlich an einer Stelle abubrechen, ohne dafür einen vernünftigen Grund angeben zu können.“<sup>192</sup>

### *Das Schreiben*

„Ich lebe nur wenn ich schreibe“<sup>193</sup> – schreiben war ihre „Bestätigung des Lebens. Eine ganz irrationale Bestätigung.“<sup>194</sup> Sie stürzte sich nicht nur mit einer Leichtigkeit, sondern auch mit Leidenschaft und Besessenheit hinein, es war ja ihre Zuflucht und eine lebensnotwendige Handlung. Beim Schreiben erlebte sie Momente des Glücks.<sup>195</sup> Und es war neben ihrer Freiheit und ihren Freundschaften eine von den drei Dingen, auf die sie nie verzichten wollte.<sup>196</sup>

Nach ihrem frühzeitigen Tod im Alter von 34 Jahren erinnerte sich die Baseler Tageszeitung *National-Zeitung*, ihr größter Auftraggeber, „an [die] Eleganz ihres Stils, an ihre so lebendigen Schilderungen ferner Gegenden und unbekannter Völker“ und betonte, „dass ihr wichtigstes Gepäck die Schreibmaschine war“.<sup>197</sup> Ihr Einfluss geht jedoch darüber hinaus – als eine Frau, die sich in vielerlei Hinsicht dem Leben und den damaligen Konventionen unter anderem durch ihre Reisetätigkeit entzog, kann sie ohne Zweifel als Vorreiterin eines modernen Frauenbildes angesehen werden. Ähnliches lässt sich über Boxcar Bertha behaupten, der das folgende Kapitel gewidmet ist.

### **Boxcar Bertha**

---

<sup>192</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 142.

<sup>193</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 72.

<sup>194</sup> [Annemarie Schwarzenbach], S. 69.

<sup>195</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 54.

<sup>196</sup> Vgl. [Annemarie Schwarzenbach], S. 171.

<sup>197</sup> Zit. nach [Annemarie Schwarzenbach], S. 401.

Die Geschichte von Bertha Thompson wurde von Doktor Ben L. Reitman niedergeschrieben und unter dem Titel „*Sister of the Road. The Autobiography of Boxcar Bertha*“ 1937 in Chicago herausgebracht. Während meiner Recherchen stellte sich heraus, dass die Hauptprotagonistin Bertha Thompson (alias „Boxcar Bertha“) eine fiktive Person war. Barry Pateman recherchierte, dass Bertha Thompson eine Mischung aus zumindest drei dem Autor bekannten Frauen war. Emma Goldman, seine langjährige Partnerin, soll eine davon gewesen sein, eine andere war Retta Toble, eine radikale Hobo-Feministin aus Süd Dakota, die Identität der dritten Frau ist unbekannt.<sup>198</sup> Auch viele autobiographische Ereignisse aus Reitmans Leben finden sich in der Geschichte über Boxcar Bertha wieder.

Ben Reitman war selbst eine Art Landstreicher (auch: „Hobo“) und Anarchist, bevor er als Arzt begann, Arme, Obdachlose, Prostituierte und andere, von der Gesellschaft ausgestoßene Menschen zu behandeln. Geboren wurde er im Jahr 1879. Als Sohn von Immigrant\*innen wuchs er in den Slums von Chicago auf, wo er schon als Kind seinen Unterhalt verdienen musste, unter anderem als Laufbursche für Prostituierte und Zuhälter. Im Alter von 10 Jahren brach er auf und zog die nächsten 10 Jahre als „Hobo“ durch das Land, bis er anschließend eine Arbeit als Labor-Junge fand. Das gab ihm den Anstoß, den Arztberuf auf dem College of Physicians and Surgeons in Chicago zu erlernen, wo er die Ausbildung 1904 abschloss. Seitdem verbreitete er damals illegales Verhütungswissen und führte illegale Abtreibungen durch, weshalb er zur einer Haftstrafe verurteilt wurde, nach deren Verbüßung er sich hauptsächlich der Prophylaxe von venerischen Krankheiten widmete. 1907 gründete er ein „Hobo College“ in Chicago, eine Institution, in der die Arbeiter politisch ausgebildet und auf das Leben in der kapitalistischen Gesellschaft vorbereiten werden sollten.<sup>199</sup>

---

<sup>198</sup> Zit. nach Salerno, Roger A.: *Sociology Noir: Studies at the University of Chicago in Loneliness, Marginality and Deviance, 1915-1935*. McFarland & Co. Publishers: Jefferson, 2007, S. 110; [Sociology Noir].

<sup>199</sup> University of Illinois at Chicago: *Ben Lewis Reitman Papers*. Zugriff unter: <https://web.archive.org/web/20161116101252/http://findingaids.library.uic.edu/ead/rjd1/BReitmanf.html>, zuletzt am 14.1.2020.

Alle diese Motive finden wir in Boxcar Berthas Lebensgeschichte wieder. Auch wenn Bertha Thompson eine fiktive Person war, galt sie als eine symbolische Stimme für reale Hobo-Frauen der Jahrhundertwende und später in den Dreißigerjahren. Diese Frauen begaben sich auf die Reise und zogen durch das Land.

*Wer waren die „Hobos“?*

„Hobos“ waren ungebundene Männer und Frauen, die auf der Suche nach Arbeit meistens in Güterzügen oder per Anhalter durch das Land reisten. Alle Möglichkeiten, um weiterzukommen, wurden genutzt. Gereist wurde auf Ladeflächen, in Güterwägen, auf Puffern, auf Lokomotiven und Kuhfängern, in der Damentoilette von Zügen, in Gepäckwägen oder auf dem Dach.<sup>200</sup> Manchen stand auch ein klappriger Ford zu Verfügung.<sup>201</sup> Die Zahl der „Hobos“ wurde in den Dreißigerjahren in den USA auf zwei Millionen geschätzt, wobei ein halbes Prozent davon Frauen waren. „Drei Viertel der Landstreicher beiderlei Geschlechts gingen ursprünglich auf die Reise, weil sie Arbeit suchten“<sup>202</sup>.

Die „Hobos“ waren von „Tramps“ und „Pennern“ zu unterscheiden. Die Erstgenannten waren meistens mittellos, ungebunden und aus Abenteuerlust unterwegs, die anderen waren Landstreicher ohne Anstand, die meist Ärger machten und Alkohol und Drogen konsumierten, lässt Reitmann Bertha erklären.<sup>203</sup>

Bertha Boxcar wurde als 30 Jahre alte Frau beschrieben, als sie die Geschichte ihres Lebens erzählte, und sie war seit zirka 15 Jahren ein „Hobo“. Bertha wuchs in einer so genannten „Kolonie“ auf, eine Kooperative von Sozialist\*innen, Anarchist\*innen und Freidenker\*innen. Dort besuchte sie

---

<sup>200</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 71.

<sup>201</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 256.

<sup>202</sup> [Boxcar Bertha], S. 265.

<sup>203</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 58.

auch zusammen mit anderen 71 Kindern die Schule, die sich in einer alten Scheune befand. Es gab nur zwei als solche zu bezeichnende Lehrkräfte – einen Mann und eine Frau, die liiert waren – und kaum regulären Unterricht. Die beiden Lehrer\*innen hatten ihre ursprünglichen Posten verloren, als man herausgefunden hatte, dass sie nicht amtlich getraut waren. Daraufhin zogen sie in die Kolonie, um ihren Unterricht im Sinne der „Modernen Schule“ nach Francisco Ferrer gestalten zu können. Der Inhalt des Unterrichts, außer Grundlagen des Lesens, Schreibens und Rechnens, war die Politik.<sup>204</sup>

„Uns wurde beigebracht, dass das kapitalistische System falsch war und dass die Menschen arm sind, weil sie ausgebeutet werden und nicht den vollen Lohn für ihre Arbeit erhalten. Wir lernten, dass die Regierung das Privatvermögen der Reichen schützt und dass ohne Regierung und ohne Gewaltanwendung die Reichen nicht existieren können. Was wir in der Kolonie vor allem lernten, war Ehrfurcht vor der Arbeit, und es wurde in uns der Wunsch geweckt, in einer freien, kooperativen Gesellschaft zu leben.“<sup>205</sup>

Neben den zwei Lehrer\*innen Bill und Edna gab es noch zwei Leute in der Kolonie, die großen Einfluss auf Berthas Leben hatten. Der erste war ein junger Dichter, Edwin C. Owen, der ihr Literatur vorlas und zu sagen pflegte: „Privateigentum ist Diebstahl, und Ehe ist ein Verbrechen.“<sup>206</sup> Er lehrte sie die Kurzschrift, sowie, die Schreibmaschine zu benutzen, was später ihren Lebensunterhalt sichern sollte, selbst im Gefängnis. Der Zweite war ein aus Deutschland stammender Genosse namens Herman Baginsky, der an die freie Liebe glaubte und folgender Meinung war: „Wenn Frauen die Liebetechniken erlernen und wirtschaftlich unabhängig werden und verstehen, wie man Empfängnis verhütet, dann werden sie frei sein.“<sup>207</sup>

Ihre Mutter, bekannt als Mutter Thompson, setzte sich für die Emanzipation der Frauen und für die Rechte der Unterdrückten ein. Sie unternahm viele Vortragsreisen und ließ ihre vier Kinder dafür monatelang in Obhut der Menschen aus der Kolonie, wo sich Jede/r aus der anarchistischen Kooperative mitverantwortlich fühlte für sie sowie für alle anderen Kinder. Es

---

<sup>204</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 30.

<sup>205</sup> [Boxcar Bertha], S. 30.

<sup>206</sup> [Boxcar Bertha], S. 31.

<sup>207</sup> [Boxcar Bertha], S. 31.

wurde gemeinsam gearbeitet und alles geteilt. Die Kinder waren es gewohnt, dass sie in jedem Haus etwas zu essen und einen Platz zum Schlafen finden konnten.<sup>208</sup>

Ein paar Jahre später, als sich Bertha zusammen mit ihrer Schwester Ena auf ihre erste gemeinsame Reise mit einem Güterwagen Richtung Osten vorbereitete, nahm ihre Mutter mit folgenden Worten Abschied:

„Ich habe schon bemerkt, dass ihr mich verlassen wollt, sagte sie sanft. [...] Ich habe niemals Moral gehabt, und ich habe euch auch keine beigebracht. Aber ich war eine glückliche Mutter [...] ich habe niemals irgendwelche Opfer für euch gebracht und ich habe nie auf einen Spaß oder ein Vergnügen wegen euch verzichtet. Und ich habe niemals etwas getan, nur weil ich Kinder hatte. Und deshalb will ich auch nicht, dass jemals eine von euch beiden etwas für mich tut, wenn es euch nicht leicht fällt oder ganz von selber kommt. Ratschläge habe ich für euch keine mehr zu geben.“<sup>209</sup>

Auch an dieser Stelle findet sich jener Gedanke der Ungebundenheit von bürgerlicher Moral, die Idee, über das eigene Leben frei zu entscheiden, ohne Rücksicht auf die der Frau zugewiesene Rolle. Wie in der Folge gezeigt wird, verbindet sich dieser Anspruch auch in der Erzählung über Boxcar Bertha mit dem Motiv des Reisens.

### *Hobo-Frauen auf Reisen*

Viele Hobo-Frauen waren alleine unterwegs, aber sehr oft bildeten sie Reise-Paare oder Gruppen. Bertha, getrieben von Neugierde, beobachtete gerne und interessierte sich für die Menschen, die sie traf, sowie für ihre Geschichten. Sie berichtete von alleine reisenden Frauen, die zu ihrer Sicherheit vor sexuellem Missbrauch Männerkleider trugen, oder von lesbischen Frauen, die in kleinen Gruppen zusammen reisten. Sie traf bisexuelle Frauen, die Männergangs anführten und alles mit dem Vollzug körperlicher Dienstleistungen regelten. Sie analysierte die Motive für den Antritt einer Reise, vor allem jene von Frauen wie sie selbst, deren Zahl über

---

<sup>208</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 250.

<sup>209</sup> [Boxcar Bertha], S. 41.

die Zeit stetig wuchs. Es war „die ganze Armee von Frauen, die auf die Reise gegangen war, junge Frauen zumeist, fröhlich, übermutig, sicher, dass sie, weil sie Frauen waren, überall durchkommen würden, viel zu unruhig, als dass sie lange an einem Ort hätten bleiben können.“<sup>210</sup> Die meisten Frauen waren aus ökonomischen Gründen unterwegs, in der Regel hatten sie und ihr Mann die Arbeit verloren.<sup>211</sup> Oder sie kamen aus „zerrütteten, oder verarmten Haushalten und wollten dem Elend und dem bedrückenden Milieu entkommen.“<sup>212</sup> Manche zogen durch das Land, um zu ihren entfernten Verwandten zu gelangen oder sie wollten ihrer Familie entfliehen. Viele Frauen wollten aber auch etwas erleben und waren auf der Suche nach sexueller Freiheit und Abenteuer oder sie waren einfach aus Wanderlust unterwegs.<sup>213</sup>

Boxcar Bertha ist eine starke und emanzipierte Frau, die ohne Reue durch das Leben geht. Sie ist ein Freigeist, getrieben von Reiselust, Begehren und Sex. Sie glaubt an freie Liebe und radikale sozialistische Politik, was sie zu einer selbst proklamierten Feministin macht. Sie vertritt radikale politische Ansichten. Sie berichtet uns von ihren unzähligen Abenteuern, wie zum Beispiel von einer Affäre mit dem Freund ihrer Mutter, ihren Erfahrungen mit Prostitution und von Verbrechen, von ihrem Job als Assistentin eines Abtreibungsarztes, ihren Geschlechtskrankheiten, von Schwangerschaft und Mutterschaft. Wir empfinden kein Bedauern für sie, weil sie alles mit Humor nimmt und sich nie beklagt, und an jedem Vagabunden, den sie trifft, Qualitäten entdeckt. Als sie gefragt wird, wieso sie so viele Männer hatte und warum sie so ein unstetes Leben führte, antwortet sie, dass die Männer oder ihr Kind sie nicht befriedigen können und dass sie mit Güterwägen verheiratet ist und nur von der inneren Unruhe befreit ist, wenn sie unterwegs ist.<sup>214</sup>

---

<sup>210</sup> [Boxcar Bertha], S. 262-263.

<sup>211</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 256.

<sup>212</sup> [Boxcar Bertha], S. 27.

<sup>213</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 27.

<sup>214</sup> Vgl. [Boxcar Bertha], S. 286.



Ben Reitman benutzte die Figur der Boxcar Bertha, um ein Zeugnis von einer Aussteiger-Kultur und von deren Wandel abzulegen. Er prangerte das versagende kapitalistische System für bestehende Missstände an, und er beschrieb den Aufstieg des organisierten Verbrechens und die zunehmende Korruption unter der Beamtenschaft. Zugleich bestand die Provokation, die von dieser Figur ausging, jedoch auch darin, dass sie sich dem männlichen Zugriff konsequent entzog – unter anderem, indem sie aus Überdross gelegentlich den nächsten Güterwaggon bestieg und ihres Weges ging. Nun gilt es, die soeben beschriebene Tradition allein reisender Frauen mit der Geschichte von und über Nellie Bly abzugleichen.

## 2.5. Schlussfolgerungen

Jenseits den Topos, dass Frauen nicht alleine reisen sollten, hat es das schon immer gegeben, und zwar in allen Epochen. Die Wahrnehmung reisender Frauen, wenn die Reise weder religiös motiviert war noch die Reisenden aus privilegierten Schichten stammten, war stark polarisiert.<sup>215</sup> „Zum einen wurden Frauen auf der Reise auf spezifische Weise in typisch weibliche Rollen gedrängt, das heißt, sie waren reisende Mütter, reisende Ehefrauen, Heilige, Närrinnen oder: sie wurden als Prostituierte und Vagantinnen angesehen.“<sup>216</sup> Für das vorliegende Kapitel wurden vier Frauen ausgewählt, deren Lebens- und Reise Geschichten dargeboten wurden. Die Auswahl folgte einem persönlichen Interesse, sie wurde darüber hinaus jedoch auch dem Wunsch gerecht, heterogene Beispiele bezüglich der Motive für den Antritt der Reise anzuführen, wobei die Herkunft und der soziale Status der Frauen berücksichtigt wurden.

Am Beispiel Ida Pfeiffers wurde der bürgerliche Diskurs über Weiblichkeit thematisiert. Ihre Versuche und Strategien, den legitimen Aktionsraum von

---

<sup>215</sup> Vgl. Pelz, Annegret: *Reisen Frauen anders? Von Entdeckerinnen und reisenden Frauenzimmern*. In: [Reisekultur], S. 175.

<sup>216</sup> Pelz, Annegret: *Reisen Frauen anders? Von Entdeckerinnen und reisenden Frauenzimmern*. In: [Reisekultur], S. 175. FN 216: Kurzzitat.

Frauen für sich selbst neu zu definieren, wurden dargestellt. Als Dame aus dem Biedermeier verkörperte sie bürgerlichen Tugenden, wie Ordnung, Sparsamkeit, Fleiß, Ausdauer, usw. Gleichzeitig widersetzte sie sich jedoch auch den gesellschaftlichen Normen und versuchte, die Einschränkungen, denen sie als Frau unterworfen war, zu beseitigen. Getrieben von einer starken Neugier, eroberte sie die männlich konnotierten Domänen des Reisens und der Wissenschaft.

Ella Maillart begab sich auf eine spirituelle Reise und suchte nach der Wahrheit. Maillart war eine bekannte Abenteuerin, die sich nicht scheute, die großen Fragen über das Leben zu stellen und die sich die Freiheit nahm, ihr Leben bewusst zu gestalten. Sie diente mit ihren erkenntnisreichen Beobachtungen und durch die präzisen Beschreibungen der Gefühlswelt vielen Menschen als Inspiration.

Hundert Jahre nach Ida Pfeiffer trat Annemarie Schwarzenbach auf den Plan. Ihre Geschichte weist gewisse Ähnlichkeiten mit jener von Pfeiffer auf. Gleich wie sie wächst sie in einer streng geregelten und von großbürgerlichen Werten bestimmten Umgebung auf. Auch fühlt sie sich ebenso wie Pfeiffer dadurch gezwungen, ihre Lust zu reisen in irgendeiner Form zu legitimieren. Die innerliche Zerrissenheit zwischen Anpassung und dem Wunsch, auszubrechen, lässt sie verschiedene Arten der Flucht ersinnen.

Boxcar Bertha war eine Figur, die, wie es ihr in den Mund gelegt wurde, mit einem Güterwaggon verheiratet war. Das Reisen bestimmte ihr Leben, so wie das vieler anderer aus ihrem Milieu stammenden Menschen, die von der Gesellschaft ausgegrenzt wurden. Boxcar Bertha war der Gegenpol zur bürgerlichen Frau, sie war eine starke und emanzipierte Figur, die ohne jegliche Limits und ohne Angst durchs Leben ging.

Für all diese Frauen war Reisen ein bedeutender Bestandteil ihres Lebens, und sie wollten diese Reise auch alleine unternehmen. Auch Nellie Bly reiste

alleine, ihre Unternehmung war spektakulär, eine Sensation, die vor dem Hintergrund verschiedener Diskurse betrachtet werden kann. Die Weltreise Nellie Blys war ein einmaliger Auftrag, der den Höhepunkt ihrer journalistischen Karriere darstellte und in dessen Folge sie zu einer der einflussreichsten Journalist\*innen des Landes und zu einer prominenten Person wurde.

Blys Vorwärtskommen wurde wochenlang von der Presse begleitet. Sie wurde zum Objekt verschiedener Marketingkampagnen und es wurden Wetten abgeschlossen, die ihre Reise zum Gegenstand hatten. Zu Beginn der Reise wurde ihre Person in verschiedenen Zeitungen größtenteils positiv, jedoch durchaus unterschiedlich dargestellt:

- „nicht nur ein gescheites Mädchen, sondern auch ein mutiges“ – *Boston Herald*
- „eine schneidige junge Frau“ – *Detroit Commercial*
- „eine unternehmungslustige junge Reporterin“ – *Atlanta Constitution*
- „Mit einem Wort ist sie ein ganz normales Mädchen mit klugem Kopf und warmen Herzen.“ – *San Francisco Examiner*
- „eine sehr gewöhnliche, durchschnittliche junge Frau, eher schwächlich, mit einem Hang zur exzentrischen Kleidung, maskulin in ihren Vorlieben und Ideen und von jeher eine Männerhasserin.“ *Philadelphia Inquirer*
- „typische junge Amerikanerin, wie sich Amerikaner ihre jungen Frauen gern vorstellen: flott, intelligent, mutig, freigeistig, warmherzig, hübsch aber nicht überwältigend schön.“<sup>217</sup>

Die Meinungen über Bly waren bis zum Zeitpunkt ihrer erfolgreichen Rückkehr geteilt. *The World* titelte am Deckblatt „She’s Broken Every Record“, und der bekannte Illustrator Walt McDougal porträtierte sie dort Seite an Seite mit Francis Drake, Ferdinand Magellan, Vasco de Gama und Captain Cook.<sup>218</sup> Somit wurde ihr Erfolg in einen männlichen Kontext gestellt, was konsequent war, denn ihre Wette gegen die Zeit richtete sich ja direkt

---

<sup>217</sup> Vgl. [Goodman], S. 257.

<sup>218</sup> Vgl. [Wong], S. 309.

gegen Phileas Fogg, einem literarischen Protagonisten, der aus England stammte und männlich war. Das Bereisen der Welt wurde bis dahin als Ausdruck männlicher Macht und Freiheit wahrgenommen – ein impliziter Bestandteil der Geschichte des Imperialismus und des Kolonialismus.

Nellie Bly wurde als *Female World Traveller* und als *New American Girl* gefeiert. Letzterer Ausdruck bezeichnet eine moderne, junge, weiße und vitale Frau, die sich den patriarchalen Konventionen widersetzt. Zumindest was die Geschlechterrollen und das Reisen betrifft, trifft dies auf Bly eindeutig zu. Das neue Frauenbild wurde mit der amerikanischen Modernität und mit der Frauenrechtsbewegung verknüpft.<sup>219</sup>

### *Nellie Blys Reisestil*

Nellie Blys hat ihre Reisezeit fast ausschließlich wartend verbracht: Sie wartete auf die Ankunft, wenn sie Verkehrsmittel wie das Schiff oder die Eisenbahn nutzte oder sie verweilte auf Bahnhöfen, in Häfen oder Hotels. In der zwischen den Reisezeiten zur Verfügung stehenden Zeit besichtigte Bly die Sehenswürdigkeiten ihres jeweiligen Aufenthaltsortes. Das geschah eher aus Zeitvertreib und aus Lust an der Abwechslung während der langwierigen Fahrt denn aus Interesse an den bereisten Ländern und der dort ansässigen Bevölkerung. Ihre Begegnungen mit Fremden waren oberflächlich und stereotypisch. Das Exotische wurde ins eigene Erleben teilweise aufgrund des Gebrauchswertes einbezogen, der ihm für die Zeit nach der Rückkehr beigemessen wurde. Sie sammelte nur wenig Souvenirs, vielleicht etwas Sonnenbräune. Jedoch hatte sie bei ihrer Rückkehr in New York eine Trophäe dabei – einen Affen.

Aufgrund ihrer Art des Reisens war sie eine Vorbotin einer neuen Ära: jener des postkolonialen Massentourismus und der amerikanischen Übersee-

---

<sup>219</sup> Vgl. [Wong], S. 308.

Expansion.<sup>220</sup> Sie konsumierte ihre Reise als Abenteuer, wobei sie sich luxuriös und mit höchstmöglicher Geschwindigkeit fortbewegen wollte. Bly raste durch die Welt und feierte damit den technischen Fortschritt. Zu ihrer größten Freude durfte sie einmal eine Lokomotive steuern. Und es wurde ihr fortlaufend geschmeichelt, etwa als der erste Maschinist der *Oceanic* den folgenden Zweizeiler an den Maschinen anbrachte: „Für Nellie Bly, wir siegen oder sterben dabei. 20. Januar 1890.“<sup>221</sup> In Anbetracht der damaligen Sterberate von Maschinisten liest sich diese Inschrift nicht wie ein Scherz. Bly hatte den Auftrag ernst genommen und war ehrgeizig, ihn zu erfüllen. Ihre Devise lautete: „Wenn ich scheitere, kehre ich nie wieder nach New York zurück [...] Ich komme lieber tot und erfolgreich als lebendig und zu spät an.“<sup>222</sup>

Nellie Bly absolvierte ihre Weltreise in exakt 72 Tagen, 6 Stunden, 11 Minuten und 14 Sekunden. Noch nie zuvor hatte jemand so schnell die Welt umrundet. Sie wurde im Hafen mit Signalen und Kanonensalut begrüßt und alle Schiffe ließen ihre Dampfpeifen ertönen. Der Bürgermeister, zahlreiche Stadtvertreter und eine große Menschenmenge nahmen sie in Empfang. „Kein Häuptling, der je von einer Eroberungsfahrt zurückgekommen ist“ schrieb eine Zeitung, „wurde jemals königlicher willkommen geheißen.“<sup>223</sup> Bly wurde landesweit bejubelt, sie war und zu einer prominenten Persönlichkeit geworden:

„Es war das Zeitalter, in dem amerikanische Firmen entdeckten, dass das Image einer prominenten Person dazu genutzt werden konnte, den Verkauf eines Produkts anzukurbeln. Indem man in der Werbung auf die Eigenschaften, die mit dieser Person in Verbindung gebracht wurden anspielte – in Nellie Blys Fall waren dies Tatkraft, Zähigkeit, Courage, Patriotismus und, vor allem Erfolg-, anspielte, erweckte man Gefühl, dass diese Eigenschaften auch auf das beworbene Produkt zutrafen, und das färbte wiederum auch auf die Person ab, die dieses Produkt benutzte.“<sup>224</sup>

---

<sup>220</sup> Vgl. [Wong], S. 296.

<sup>221</sup> [Bly], S. 281.

<sup>222</sup> [Bly], S. 282.

<sup>223</sup> [Goodman], S. 553.

<sup>224</sup> [Goodman], S. 581-583.

In der Folge wurden eine ganze Reihe von Produkten im ganzen Land nach Nellie Bly benannt oder mit ihrem Konterfei verkauft. Unter anderem wurden Bonbonschachteln, Nähmaschinen, Lampen, sogar Rennpferde, Seifen, Nellie-Bly-Globen, Nellie-Bly-Kleider, Kappen, Handschuhe, Nellie-Bly-Spielkarten, Nellie-Bly-Figuren sowie das hier beschriebene Nellie-Bly-Weltreise-Brettspiel auf den Markt gebracht.

Die Zeitung *The World*, der Auftraggeber ihrer Fahrt, zahlte Nelly Bly keinen Bonus für ihren Erfolg, weshalb sie den Eindruck hatte, übervorteilt worden zu sein. Sie wollte „nicht länger für eine Zeitung arbeiten [...], die so viel von ihr verlangte und im Gegenzug so wenig für sie übrig hatte.“<sup>225</sup> Somit beendete sie das Arbeitsverhältnis und begab sich auf eine selbst organisierte Vortragsreise. Sie hielt insgesamt 40 Vorträge in ausverkauften Häusern in allen großen Städten der USA. Die 10.000 Exemplare der ersten Auflage ihres Reiseberichtes hatte sie in wenigen Monaten verkauft. Gleichzeitig unterzeichnete sie einen Vertrag beim New Yorker Verlag Norman L. Munro. Dem Verlag versprach sie die regelmäßige Lieferung von Unterhaltungsliteratur (ein Versprechen, das sie nicht halten konnte). Nach wie vor bestand demnach ein gewisses Interesse an ihrer Person und an ihrer Reise.



Abb. 20. Nellie Blys offizielles PR Foto von *The New York World*, 1890.

---

<sup>225</sup> [Goodman], S. 605.

Im Folgenden wird die Reise Nellie Blys, wie sie in ihrem Reisebericht beschrieben wird, mit dem Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ verglichen.

### **3. Narrationen und Transformationen: Nellie Blys Reisebericht im Vergleich zum Spiel (über Leerstellen und Ergänzungen).**

#### **3.1. Übereinstimmungen und Differenzen**

Ausführungen zum Regelwerk von „*Round the World with Nellie Bly*“ und zu dessen Kontextualisierung in der Geschichte der Spiele sind in den vorherigen Kapiteln zu finden. In der Folge wird der Fokus auf die Erzählung und auf die graphische Gestaltung des Spiels gelegt.

Das Spiel erzählt mithilfe seiner Bilder eine Geschichte, wobei die Spielrichtung den Ablauf der Erzählung und die Erzählzeit bestimmt. Dabei kann der zeitliche Fluss im einzelnen Spielfeld eingefroren werden.<sup>226</sup> „Der Zusammenhang zwischen den Kadern auf dem Spielplan ist mitunter lose, die Sequenz nicht mehr als Gerüst, das für den Betrachter einen narrativen Möglichkeitsraum umgibt: Man muss die Erzählung des Spiels entweder kennen [...], oder man ist auf die Fantasie angewiesen.“<sup>227</sup> Das Spiel liefert demnach keine stringente Erzählung von Blys Reise. Anders verhält es sich beim Reisebericht von Nellie Bly, weshalb die beiden Narrationen neben einigen Übereinstimmungen vor allem auch Differenzen aufweisen.

In „*Round the World with Nellie Bly*“ stellt jedes Spielfeld einen Reisetag dar. Die Felder wurden auf folgende Art und Weise graphisch gestaltet: Auf jedem Feld befinden sich ein Kreis mit einer Illustration und einem Titel dazu. Oberhalb des Kreises sind die Felder in englischer Sprache nummeriert.

---

<sup>226</sup> Vgl. [Die Welt im Spiel], S. 12.

<sup>227</sup> [Die Welt im Spiel], S. 12.



Unterhalb – immer wieder, nicht überall – findet sich ein zusätzlicher Befehl, der die Richtung oder die Geschwindigkeit der Bewegung der Spielfigur vorgibt. Im Folgenden werden einige für die Reise bestimmende Faktoren analysiert:

### *Das Wetter im Spiel*

Es besteht eine Wechselbeziehung zwischen der Wetterlage und dem Vorankommen. Auf 8 Spielfeldern ist davon die Rede, dass das Wetter günstig, also „Clear“ oder „Fair“ ist. Der/die Spieler\*in darf um die Anzahl der auf dem Spielfeld vorgegebenen Tage vorrücken. Im Gegensatz dazu muss, wer auf den 7 Feldern zu stehen kommt, auf denen von „Rain“ oder „Storm“ die Rede ist, mit der Spielfigur rückwärts reisen. Diese Reise zurück um einige Spielfelder (die Tage symbolisieren), ist in der Realität nicht möglich. Auch entsprechen die Witterungslagen im Spiel – um Blys Reisebericht zu folgen – zum Großteil nicht den realen Umständen. Das Spiel folgt im Hinblick darauf also seiner eigenen Dynamik.

Als nächstes ist interessant zu beobachten, welche geographischen Plätze zeitliche Vorteile im Spiel mit sich bringen und wie diese mit jenen im Reisebericht korrespondieren. Folgende Spielfelder sind vorteilhaft:

- *Southampton, 8th day: go to Amiens*, was das Spiel um einen Tag beschleunigt.

Monsieur und Madame Verne luden Nellie Bly überraschend zu sich ein. Das bedeutete einen langen Umweg und zwei im Zug verbrachte Nächte, also den Verlust wertvoller Zeit und den Verzicht auf Ruhe und Schlaf. Bly sah diesen Besuch trotzdem als Gewinn an: „Dennoch fand ich, dass sich die Weltreise allein schon um dieses Vergnügens willen gelohnt hätte.“<sup>228</sup>

- *Amiens, 9th day: next throw* (der/die Spieler\*in darf noch einmal würfeln)

---

<sup>228</sup> [Bly], S. 89.

Laut Reisebericht verlief das Treffen sehr gut, jedoch musste sich Nellie Bly nun beeilen, um den Indian Mail Zug in Calais zu erreichen.

- *Aden, 19th day: go 5 days ahead*

„Am Morgen des 2. Dezembers erreichte die *Victoria* Aden an der Südküste des Jemens. Der Dampfer hatte in viereinhalb Tagen 1300 Meilen übers Rote Meer zurückgelegt, was bedeutete, dass Nellie Bly ihrem Zeitplan um einen Tag voraus war.“<sup>229</sup> Wer in Aden landet, darf 5 Felder vorrücken. Allerdings finden sich auf dem Spielbrett auf dem Seeweg nach Aden Felder, welche die Spieler\*innen zwingen, sich zurückzubewegen, was die Reise im Spiel verlangsamt. Hingegen verlief Blys reale Reise in dieser Phase problemlos. Hierin bestehen Widersprüche zwischen dem Reisetagebuch und der Erzählung des Spiels. Auf Feld 17 (*17th day*) muss der/die Spieler\*in wegen eines Sturms 5 Tage zurückgehen und auf Feld 18 (*18th day*) heißt es, dass wegen einer Kollision des Schiffs mit einem Felsen um ganze 10 Tage zurückgereist werden muss.

Betrachten wir das Spielfeld von Aden näher: Auf der Illustration ist eine Festung mit zwei hohen Türmen zu erkennen. Die Stadt Aden wurde zirka fünfzig Jahre zuvor durch Eroberung zu einer englischen Kolonie. „Seitdem diente der Hafen als eine wichtige Bekohlungsstation zwischen Suez und Bombay. Es war ein zentrales Glied in der Kette der Kolonien Großbritanniens, die sich von Gibraltar über Malta und Zypern und weiter bis nach Ceylon, Penang, Singapur und Hongkong erstreckte.“<sup>230</sup> Dieser Aspekt, dass Großbritannien damals ein Kolonialreich war, wird in der Folge noch eine Rolle spielen.

- *Arabian Sea, 20th day: another throw*

Die Strecke zwischen Aden und Colombo absolvierte Nellie Bly zwei Tage schneller als geplant, die Reise verlief störungsfrei. Diesem Umstand wird auf diesem Feld Rechnung getragen. Zugleich wird im Spiel die Fahrt auf dieser

---

<sup>229</sup> [Goodman], S. 312.

<sup>230</sup> [Goodman], S. 312-313.

Strecke durch folgende Ereignisse verlangsamt: *Stuck on Sandbar: lose 2 throws (21st day)*, *Stormy: go back 1 day (22nd day)* und *Out of Coal: lose next throw (25th day)*.

- Die Felder *Bay of Bengal, 28th day: go to Siam* (dieses Feld bringt den/die Spieler\*in 6 Tage voran) und *Malacca Straits, 32rd day: go ahead 1 day* könnte man einem konkreten Ereignis zuschreiben: Das Schiff *Oriental* holte nicht nur in Ceylon drei verlorene Tage auf, sondern „traf sogar noch zwei Tage früher, als geplant ein. Es war die erste Chinafahrt der *Oriental*, und trotz der Monsunwinde über dem Südchinesischen Meer hatte das Schiff sämtliche Rekorde für die kürzeste Fahrzeit von Colombo nach Hongkong gebrochen.“<sup>231</sup>

- *Siam, 34th day: go ahead 2 days*

Hier kann kein Vergleich mit dem Reisetagebuch gezogen werden, denn Nellie Bly war nie in Siam (heute Thailand). Sie machte jedoch am Weg nach Singapur auf der Insel Penang, die sich in Malaysia befindet, Halt.

- *Borneo, 37th day: go ahead 2 days.*

Auch Borneo befindet sich nicht auf Nellie Blys Route, das ist also reine Fiktion.

- *China Sea, 45th day: go ahead 5 days*

Nellie Bly durchquerte mit dem Dampfer *Oceanic* der White Star Linie das Südchinesische Meer und gelangte auf diesem Schiff über den Pazifik bis nach San Francisco.

- *Yokohama, 49th day: go ahead 1 day*

Im Reisebericht ist an dieser Stelle kein besonderes Ereignis zu finden, das die Reise beschleunigt hätte. Vielleicht sollte die Spielanweisung *go ahead 1 day* nur wie so oft die Erwartung oder den Wunsch von Nellie Bly zum

---

<sup>231</sup> [Goodman], S. 393.

Ausdruck bringen, die nächste Reiseetappe schnell hinter sich zu bringen. Sie wollte sich wohl im Hafen von Yokohama möglichst kurz aufhalten.

- *Yeddo, 51st day: one more throw*

Yeddo war der englische Name für Tokio, der bis 1868 gebräuchlich war und der von der Edo-Zeit abgeleitet wurde. Das Spiel wurde im Jahr 1890 publiziert und Nellie Bly sprach explizit über Tokio und über ihren Besuch in dieser Stadt. Möglicherweise war den Spieler\*innen der alte Name noch geläufiger und wurde deshalb verwendet. Obwohl Nellie Bly nur 5 Tage in Japan war, schrieb sie einen auffällig umfangreichen Bericht über die Gebräuche, die Bekleidung und alles, was sie sonst dort gesehen hatte. Sie war fasziniert von diesem Land und beschrieb es als „das Land der Liebe, der Schönheit, der Dichtung und der Reinlichkeit. [...] Japan ist wunderschön“<sup>232</sup>, so Bly.

- *Omaha, 71th day: go to centre.*

Dieser Zwischenstopp ist auch fiktiv, da die ursprüngliche Bahnroute wegen schweren Schneefalls nicht befahren werden konnte und daher Omaha nie angefahren wurde. Man musste auf eine südlicher gelegene Strecke ausweichen:

„Das Gespann würde als regulärer Zug auf dem Streckennetz der Southern Pacific von Oakland, quer durch Zentralkalifornien bis hinunter nach Mojave fahren und dann als Sonderzug auf der *New Mexico Southern* Strecke der Atlantic und Pacific Railroad weiter in Richtung Osten bis nach Albuquerque; hier würde er das Netz der Atchinson, Topeka und Santa Fe Railroad, kurz Sante Fe genannt, wechseln und kurz in nordöstlicher Richtung bis La Junta in Colorado weiterfahren, um schließlich gezielten Kurs gen Osten zu nehmen; zunächst nach Kansas City und von dort dann weiter bis Chicago.“<sup>233</sup>

Wie schon bemerkt, gibt es Differenzen zwischen dem Spiel und dem Reisebericht. Das betrifft zeitliche Unterschiede, gelegentliche Verlängerungen oder Verkürzungen der Reisezeit im Spiel. Manche Orte sind im Spiel gar nicht abgebildet, wie zum Beispiel Port Said oder Penang. Oder

---

<sup>232</sup> [Bly], S. 264.

<sup>233</sup> [Goodman], S. 493-494.

es befinden sich auf der fiktiven Route Orte, die nicht besucht wurden, wie Sumatra, Siam, Borneo, Formosa (Taiwan), Sierra Mountains und Omaha.

### *Unfälle*

Was das Spiel so richtig spannend macht, sind fiktive Unfälle und dadurch verursachte Verzögerungen. Nellie Bly berichtete bezüglich ihrer Atlantiküberquerung (14.11.- 21.11.1889 / *1st-8th day*) von ihrer Seekrankheit und von deren Überwindung, vom stürmischen Meer, aber vor allem über die neuen Bekanntschaften unter den Mitreisenden und über die Art und Weise, wie sie sich an Bord des Schiffes die Zeit vertrieb. Im Spiel geht es am *5th day*, *Icebergs: go to Port* hingegen ziemlich dramatisch zu, da das Schiff mit einem Eisberg zusammenstößt und der/die Spieler\*in zurück muss zum Hafen, also ganz zum Spielanfang.

*Indian Mail (10th day)* zeigt einen Unfall des Indian-Mail-Postzugs, den es nie gegeben hat. Für die Raubüberfälle auf Transportmittel, die im Spiel am *11th day* von *Brindisi Brigands* und am *30th day*, *Malacca Straits* von einem Piratenschiff durchgeführt wurden, finden sich in Nellie Blys Bericht mögliche Entsprechungen:

„Die Stunden strichen in gleichförmiger Monotonie dahin, die nur unterbrochen wurde, wenn es ab und zu etwas zu sehen gab, sei es eine Meeresschildkröte [...], ein Schwarm Fliegender Fische, [...] oder Quallen, die sich behäbig um das Schiff treiben ließen. [...] Einige der Passagiere wussten Geschichten davon zu erzählen, dass diese Meerenge früher einmal von Piraten heimgesucht worden war, und Nellie Bly ertappte sich dabei, wie sie sich insgeheim wünschte, ein paar von diesen alten Seeräubern mögen doch wieder in Erscheinung treten und für ein bisschen Aufregung sorgen, was eine willkommene Unterbrechung der langen, ereignislosen Tage des Reisens gewesen würde – so wie sie bereits, als sie mit dem Postzug in Italien unterwegs gewesen war, auf einen Banditenüberfall gehofft hatte.“<sup>234</sup>

Folgende Spielfelder, die mit Unfällen, Pannen und ungünstigen Umständen zu tun haben, verlangsamten in der Mehrheit das Spiel:

*18th day, strikes a rock: go back 10 days,*

---

<sup>234</sup> [Goodman], S. 377-378.

36th day, Simoon: go back 10 days,  
58th day, break in machinery: go back 3 days,  
63rd day, collision: go back 15 days,  
64th day, on a raft: lose 2 throws,  
65th day, rescue: go ahead 1 day,  
69th day, Sierra mountains snow bound: lose 5 throws.

Entsprechende Vorkommnisse sind im Reisebericht nicht zu finden. Dass sie Eingang gefunden haben in das Spiel ist demnach dessen Mechanik geschuldet.

### *Festtage im Spiel*

Besonders günstig wirken sich die folgenden Feiertage auf den Spielverlauf aus:

14th day, Thanksgiving: go to 18th day,  
41st day, Christmas: one more throw,  
48th day, New Years Day: go ahead 5 days.

Die Spieler\*innen werden belohnt, wenn sie auf einem solchen Feld zu stehen kommen.



Der Jahreswechsel war der einzige dieser Feiertage, den Nellie Bly tatsächlich würdig beging, und zwar auf dem Schiff *Oceanic*, irgendwo im Meer, eine Tagesreise von Yokohama entfernt. Zu Thanksgiving befand sich Nellie Bly im Hafen von Port Said auf einem englischen Schiff, und dieser

Feiertag wird im Bericht gar nicht erwähnt. Zu Weihnachten verbrachte sie einen Tag in Kanton und absolvierte eine furchterregende Führung mit dem chinesischen Fremdenführer Ah Cum, der sie in die Welt der Folter und der Hinrichtungen einführte. Es gab also keinen Truthahn und keinen warmen Pflaumenpudding zu essen, wie *The World* berichtete.<sup>235</sup>

### *Die Darstellung des Fremden im Spiel*

Elemente außereuropäischer Kulturen werden als exotisch dargestellt, teilweise werden sie sogar belächelt. Bestehende Vorstellungen über die globalen Machtverhältnisse werden dadurch entsprechend verstärkt. Nellie Bly entzieht sich dieser privilegierten Haltung nicht, sie bestätigt sie eher.

Im Bild auf dem Spielfeld *42nd day, Joss China* ist beispielsweise eine menschliche Figur zu erkennen, die mit gekreuzten Beinen auf einem roten Sockel sitzt. Auffällig ist vor allem der runde nackte Bauch der Figur, über die das Wort *Joss* geschrieben wurde. Es handelt sich um die Statue einer chinesischen Gottheit, die Bezeichnung *Joss* stammt aus dem chinesischen Pidgin-Englisch. Es hat seinen Ursprung im portugiesischen Wort *deus* (Gott), das im 18. Jahrhundert vom javanischen *dejos* abgeleitet wurde.<sup>236</sup> Bereits die Verwendung eines Wortes aus dem Pidgin-Englisch verdeutlicht eine abwertende Haltung einer unterworfenen Nation gegenüber, weil es auf eine sprachliche Mischform der englischen Herrschaftssprache verweist. Nellie Bly erklärt: „Sie alle sprechen ein Gassenenglisch, das sie Pidgin-Englisch nennen. Es ist unmöglich, ihnen reines Englisch beizubringen, daher benutzen Europäer und auch die Hausvorsteherinnen Pidgin-Englisch, wenn sie mit den Angestellten sprechen.“<sup>237</sup>

---

<sup>235</sup> Zit. nach [Goodman], S. 431.

<sup>236</sup> Harper, Douglas: *Online Etymology Dictionary*, 2001-2019.  
[www.etymonline.com/word/joss](http://www.etymonline.com/word/joss).

<sup>237</sup> [Bly], S. 229.





Am Feld *40th day*, *Hong Kong* ist eine Person mit Schlitzaugen und mit nach oben gebundenen, glatten, schwarzen Haaren zu sehen. Auf Feld 44 wird Hongkong mit einer chinesischen Papierlaterne in Verbindung gebracht. Ebenso in China befindet sich eine der auffälligsten Illustrationen im Spiel, auf dem Spielfeld *43rd day, Canton: lose next throw*, welches eine explodierende Dynamitstange zeigt. Mit diesem Feld wird ein Bezug hergestellt zum englisch-chinesischen Opiumkrieg in den Jahren 1839-1842, der von den Engländern erklärt worden ist, nachdem „China 1839 Kisten mit Opium im Werte von über zwei Millionen Pfund Sterling konfiszierte und verbrannte“<sup>238</sup>. Mit den Erlösen aus dem Verkauf dieser Ware hatte England geplant, die Kosten für den Kauf von Tee zu finanzieren. Ebenso kann argumentiert werden, dass mit dieser Illustration aus amerikanischer Perspektive eher an eine chinesische Erfindung – das Schwarzpulver – erinnert werden sollte, das die chinesischen Eisenbahnarbeiter beim Bau der Central Pacific Railroad einsetzten, um eine Bresche in Felsen zu sprengen und um Tunnel zu erweitern.<sup>239</sup> Vielleicht sollten damit aber auch die Spannungen zwischen den Kalifornier\*innen und den diskriminierten chinesischen Gastarbeitern thematisiert werden, die fast ein Drittel aller Beschäftigten in Kalifornien ausmachten. Diese Konflikte führten im Endeffekt zum Chinese Exclusion Act, der im Jahr 1882 verabschiedet wurde. Mit diesem Gesetz, das eine zehnjährige Laufzeit hatte, wurde es zum ersten Mal in der Geschichte der USA Angehörigen einer bestimmten Nation unmöglich gemacht, einzuwandern.<sup>240</sup>

<sup>238</sup> [Goodman], S.427.

<sup>239</sup> Vgl. [Goodman], S. 252.

<sup>240</sup> Vgl. [Goodman], S. 250-254.

Nellie Bly schrieb selbst über China: „Wir versuchen ja bekanntlich die Chinesen aus Amerika fernzuhalten, also beschloss ich, so viel wie möglich von ihnen zu sehen, so lange ich in ihrem Land weilte.“<sup>241</sup> Ihr erster Eindruck von der Stadt Hongkong war folgender:

„Die Straße war schmutzig, die zahllosen Boote, die an den Anlegeplätzen lagen und unweigerlich mit schmutzigen Menschen überfüllt waren, waren schmutzig, und unsere Träger waren schmutzige Gesellen, deren unsaubere Zöpfe um ihre halbrasierten Schädel geschlungen waren.“<sup>242</sup>

Und die chinesischen „Bettler in allen Größen, Formen, Gebrechen und Verschmutzungsgraden waren so abstoßend, das sie statt Mitleid nur Abscheu erregten.“<sup>243</sup> Im Gegenteil zu den Japanern, meinte Bly, seien die Chinesen „das schmutzigste Volk der Welt, immer mürrisch, äußerst ungeschickt, haben alle Laster dieser Welt und sind die unangenehmsten Menschen der Welt.“<sup>244</sup> Sie fasste damit vielerlei Klischees, die allgemeine Ablehnung und verbreitete Vorurteile der Amerikaner\*innen in Hinblick auf die Chines\*innen in Worte. So progressiv ihre Reise hinsichtlich der Emanzipation von Frauen anmutete, scheint diese Liberalität keineswegs im Sinne der Aufweichung eines imperialistischen Gestus wirksam geworden zu sein.

Auffallend ist auch, dass im Spiel den populären Vorstellungen über Afrika bzw. über den Nahen Osten an zahlreichen Stellen entsprochen wurde. Auf dem Bild des Feldes *13th day* sind gleich neben dem Suez Kanal nicht nur Palmen, sondern auch zwei Pyramiden zu sehen. Und am Spielfeld *Ismailia - 15th day* sehen wir Nellie Bly vor einem gelben Zelt, das an ein Indianertipi erinnert, mit mehreren Palmen im Hintergrund. Tatsächlich



---

<sup>241</sup> [Bly], S. 234.

<sup>242</sup> [Bly], S. 216.

<sup>243</sup> Vgl. [Bly], S. 234.

<sup>244</sup> [Bly], S. 265.

besuchte sie „den Palast des Khediven [der Vizekönig Ägyptens<sup>245</sup>], der ein Stück abseits des Strandes im Herzen eines herrlichen grünen Waldes lag.“<sup>246</sup>

Auf dem Spielfeld *26th day, Colombo*, ist ein Orang-Utan abgebildet, „so groß wie ein Mensch und von langem, roten Fell bedeckt“<sup>247</sup>, den Nellie Bly allerdings in Singapur und nicht in Ceylon gesehen hatte.



In *Ceylon (27th day: lose next throw)* wird Nellie Bly bei der Besichtigung eines buddhistischen Tempels dargestellt. Ihre Person schaut in Richtung einer nicht identifizierbaren Statue mit einem roten, spitzen Hut und einem in die Höhe gestreckten Zeigefinger, die eher einen comichaften Eindruck macht. In Ceylon war Nellie Bly gezwungen, 5 Tage auf die Ankunft des Schiffes *Nepaul* zu warten, mit dem sie weiterreisen wollte.

Auf den Spielfeldern *50th day Yokohama* und *51st day Yeddo* ist asiatische Architektur abgebildet, wobei in Yeddo durch eine Statue neben der Straße auf einen Tempel verwiesen wird. Auf dem Bild des Feldes *13th day* sind gleich neben dem Suez Kanal nicht nur Palmen, sondern auch zwei Pyramiden zu sehen. Feld 53 soll Blys Aufenthalt in Yokohama darstellen. Diese Stadt sieht auf der Abbildung aber eher wie ein afrikanisches Dorf aus, mit zwei Häusern und einer Palme dazwischen.

---

<sup>245</sup> „Diesen Titel trug seit 1867 der osmanische Vizekönig von Ägypten, Ismail Pascha (1830-1895), nach dem auch die 1863 gegründete Stadt Ismailia benannt ist.“ [Bly], Anm. 15, S. 308.

<sup>246</sup> [Bly], S. 128.

<sup>247</sup> [Bly], S. 194.



Das „Fremde“ fand Nellie Bly jedoch auch in ihrem Heimatland in Gestalt der Ureinwohner\*innen. Diese Erfahrung wurde im Spiel aufgegriffen und auf Feld 70 verewigt. Wer darauf zu stehen kam, fiel zurück:

*70th day, Cheyenne Indians: go back to Golden Gate* (2 Tage). Darin spiegelt sich die negative Konnotation der Begegnung mit den amerikanischen Ureinwohner\*innen wieder. „In den Great Plains, wo Sioux und Cheyenne der Eisenbahn feindlich gesonnen waren, wurde sie mit



Hilfe der amerikanischen Armee ausgebaut. [...] Die Eisenbahner in Omaha haben ein unfehlbares Mittel gegen Probleme mit den Indianern, sollte die *Chicago Tribune* später schreiben. Dieses Mittel heißt Ausrottung.“<sup>248</sup> Nellie Bly sah viele „Indianer“ an ihrem Zug vorbeiziehen. In der Nähe von der Grenze zu New Mexico, die sie mit dem Zug erreichte, südlich von der Eisenbahnlinie, befand sich ein Navajo-Indianerreservat. Ein Mitreisender Blys schätzte diese Menschen als ungefährlich ein, eher neugierig dem neuen Verkehrsmittel gegenüber.<sup>249</sup>

Insgesamt ist festzustellen, dass Bly in ihrem Reisebericht bezüglich der Darstellung der Menschen, die sie in fernen Ländern antraf, auf zum damaligen Zeitpunkt verbreitete Klischees sowie auf eine arrogante Haltung verfiel. Eine Ausnahme bilden diesbezüglich ihre Ausführungen über Japan. Diese Arroganz der Kolonialmächte, der unverblühte Eurozentrismus, findet

<sup>248</sup> [Goodman], S. 190.

<sup>249</sup> Vgl. [Goodman], S. 512.

sich auch im Spiel wieder, in dem auf geografische Details und auf die akkurate Darstellung kultureller Artefakte kein Wert gelegt wird.

### *Transportmittel*

Transportmittel – vor allem Schiffe – sind auf dem Spielfeld von „*Round the World with Nellie Bly*“ prominent vertreten. Am Schlussfeld ist eine Eisenbahn abgebildet. Auf dem ersten Feld ist ein Schiff zu sehen. Links davon befinden sich die verschwommenen Konturen einer Stadt. Sie sollen New York darstellen, wo Bly am Hoboken Pier am 14. November 1889 um 9:30 morgens ihre Reise antrat.<sup>250</sup> Aus dem Reisebericht geht hervor, dass das „praktisch unsinkbare“ Schiff, mit dem sie in See stach, *Augusta Victoria* hieß und der Hamburg-Amerika-Linie angehörte. Mit 140 Metern Länge „war es das größte Schiff, das je in einer deutschen Werft gebaut worden war.“<sup>251</sup> Obgleich mit Segelmasten ausgerüstet, wurde dieser moderne Doppelschraubendampfer ganz von Dampfkraft angetrieben.

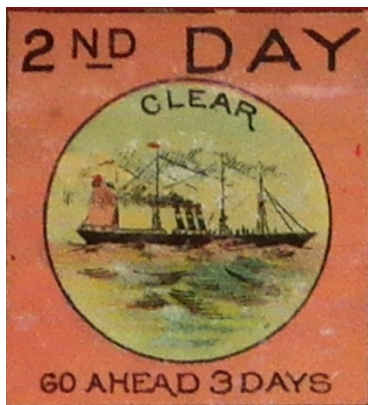


Abb. 22. Dampfschiff *Augusta Victoria*, 1890.

Die Illustration im Spiel trifft das reale äußere Erscheinungsbild des Schiffes ziemlich genau. Im Unklaren bleiben die Spieler\*innen jedoch bezüglich der eleganten Innenausstattung: „Kronleuchter, Seidentapeten, Flügel im Musiksaal, in lavendel gehaltene[n] Damentoiletten, oder mit grünem

<sup>250</sup> Vgl. [Bly], S. 300.

<sup>251</sup> [Goodman], S. 151.



Saffianleder ausgekleidete[n] Rauchsalons für die Herren.“<sup>252</sup> Es handelte sich wohl um ein äußerst mondänes Transportmittel, mit dem es sich bequem und standesgemäß reisen ließ.

Auf der Strecke zwischen Southampton und Brindisi benutzte Nellie Bly verschiedene Züge als Transportmittel. Nachdem sie mit einem englischen und einem französischen Zug gefahren war, berichtete sie über die Überlegenheit der amerikanischen Züge gegenüber den europäischen. Der Hauptunterschied lag darin, dass es in amerikanischen Zügen offene Waggons gab, in den europäischen hingegen kleinere Abteile. Die Privatsphäre war ihrer Meinung eher in einem großen Eisenbahnabteil gewahrt, unter vielen Menschen, wo viele potenzielle Beschützer des weiblichen Geschlechts zu finden seien. „[M]an sitzt nicht, wie es häufig in englischen Zügen der Fall ist, stundenlang Auge in Auge und Knie an Knie einem Fremden gegenüber, sei er nun unangenehm oder nicht.“<sup>253</sup> Sie schrieb: „Im englischen Abteil begriff ich auch, warum englische Mädchen Anstandsdamen benötigen“, da bei der Fahrt „durchaus die Möglichkeit besteht, dass sie sie in einem Abteil eingeschlossen mit einem fremden Mann verbringt.“<sup>254</sup> Es scheint demnach ein reales Risiko bestanden zu haben, auf Reisen in unangenehme Situationen zu geraten oder gar belästigt zu werden.

Während ihrer Weltreise benutzte Nellie Bly nur vier verschiedene Dampfschiffe: die *Augusta Victoria* der Hamburg American Steamship Line, die *Victoria* und die *Oriental* der Peinsular and Oriental Steamship Navigation Company und die *Oceanic* der Occidental and Oriental Steamship Line. Den Reiseabschnitt zwischen Brindisi und Colombo, Ceylon, absolvierte sie an Board der *Victoria*.

„1887 feierte die P&O ihr fünfzigjähriges Bestehen, das, welches glückliche Fügung, mit dem goldenen Thronjubiläum von Königin Victoria zusammenfiel. Zu diesem doppelten Jubiläum ließ das Unternehmen vier neue Schiffe vom Stapel, größer als alle seine bisherigen, und gab ihnen

---

<sup>252</sup> [Goodman], S. 13.

<sup>253</sup> [Bly], S. 75.

<sup>254</sup> [Bly], S. 75.

die tadellos patriotischen Namen *Victoria*, *Britannia*, *Oceania* und *Arcadia*.<sup>255</sup>

Die *Victoria* war der erste Dampfer der Jubilee-Serie und das größte jemals im Dienst der P&O Company stehende Schiff.<sup>256</sup> So patriotisch und prunkvoll diese Flotte war – Nellie Blys Meinung zum Reisekomfort fiel ernüchternd aus: „Reisende, die zuvorkommend behandelt und mit genießbarer Nahrung versorgt zu werden wünschen, sollten jedoch nie und unter keinen Umständen auf der *Victoria* reisen.“<sup>257</sup>



Abb. 23. Dampfschiff *Victoria*, 1890.



Beim Vergleich der Bilder von der *Victoria* im Spiel mit einer Fotografie des Schiffes werden einige Unstimmigkeiten offenbar. Auf den Illustrationen im

<sup>255</sup> [Goodman], S. 283.

<sup>256</sup> <http://www.poheritage.com/our-history/timeline>

<sup>257</sup> [Bly], S. 114.



Spiel wird die *Victoria* als Zweimaster statt als Viermaster dargestellt. Vor allem die Proportionen zwischen Rumpf und Segelfläche werden nicht richtig dargestellt – die Höhe der Masten und somit auch die Segelfläche wirkt viel größer als in der Realität, wodurch die *Victoria* wie eine Segelfregatte erscheint. Auf dem Bild *21st day* wird die *Victoria* sogar als Yacht dargestellt. Darüber hinaus zeigen die Illustrationen einen Raddampfer. Der/die Illustrator\*in scheint diesbezüglich nicht ausgiebig recherchiert zu haben oder das Schiff wurde im Sinne der Spielerzählung bewusst anders dargestellt als es ausgesehen hat.

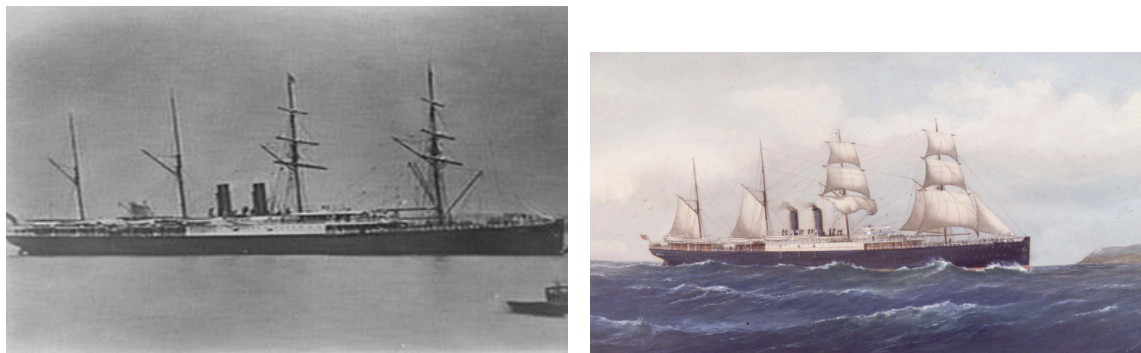


Abb. 24. und 25. Dampfschiff *Oriental* der P&O Company, 1879.



Der folgende Reiseabschnitt zwischen Colombo und Hongkong wurde an Bord der *Oriental* absolviert, dem größten Schiff, das auf der Route zwischen London und Adelaide (Australien) eingesetzt wurde.<sup>258</sup> Es handelte sich um einen 140 Meter langen Viermaster mit zwei Rauchfängen, der sämtliche Geschwindigkeitsrekorde für die Fahrt durch das Südchinesische Meer

<sup>258</sup> <https://www.bogstow.com/ss-orient/>

brach.<sup>259</sup> Nellie Bly „fand nur lobende Worte für die *Oriental*; das Essen sei gut, die Passagiere böten gepflegte Gesellschaft, die Offiziere seien zuvorkommend, und es sei überhaupt ein komfortables und angenehmes Schiff.“<sup>260</sup>

Die Abbildungen auf den Spielfeldern erinnern in keinster Weise an das wirkliche Erscheinungsbild der *Oriental*. Auch wird dieses Schiff auf unterschiedlichste Weise dargestellt. Anfangs verfügt die *Oriental* über Masten, später (ab *31st day*) sind diese verschwunden. Zwei Spielfelder vor Hongkong hat es sich gar in eine Art chinesisches und märchenhaftes Segelschiff verwandelt.



Abb. 26. *Oceanic*, 1870.



<sup>259</sup> Vgl. [Goodman], S. 393.

<sup>260</sup> [Goodman], S. 392.

Für die letzte Übersee-Reisetape zwischen Hongkong und San Francisco, mit einem 5-tägigen Zwischenstopp in Yokohama, war die luxuriöse *Oceanic* vorgesehen.<sup>261</sup> Im November 1889 stellte die *Oceanic* den Rekord für die schnellste Pazifiküberfahrt auf – von Yokohama nach San Francisco in dreizehn Tagen und vierzehn Stunden.<sup>262</sup> Wegen andauernden Sturms am Pazifik war Nellie Bly einen Tag länger an Bord. Trotzdem gelang es dem Schiff, einen Tag früher als der Fahrplan das vorsah die San Francisco Bay zu erreichen, und zwar am 21. Januar 1890.<sup>263</sup>

Auf dem Spielbrett wird die *Oceanic* auf zwei Spielfeldern zwischen Hongkong und Yokohama (*45th day*, *46th day*), zwei Mal im Hafen von Yokohama – bei der Ankunft (*49th day*) und bei der Abfahrt (*54th day*) – und auf neun drauf folgenden Feldern bei verschiedenen Witterungen im Zuge der Pazifiküberquerung abgebildet. Das letzte Mal ist dieses Schiff auf dem Feld *63rd day – Collision* zu sehen, wo die *Oceanic* im Spiel mit einem anderen Schiff kollidiert und sinkt. An dieser Stelle weicht die Erzählung des Spiels deutlich vom Reisebericht ab: Im Spiel reist Nellie Bly mit einem Floß weiter (*64th day*), bis sie am folgenden Tag gerettet wird und auf einem nicht identifizierbaren Segelschiff bis zu San Franciscos Golden Gate gebracht wird.

Für die Fahrt von San Francisco nach New York charterte *The World* einen Sonderzug – ein Gespann aus einer der schnellsten Lokomotiven der damaligen Zeit, die den Namen *Queen* trug, und dem Pullmanschlafwagen *San Lorenzo*, einem Waggon der Luxusklasse.<sup>264</sup> Es handelte sich um einen kombinierten Schlaf- und Gepäckwagen mit einem für die Gäste errichteten Speisebuffet im Salon und mit einer Aussichtsplattform.<sup>265</sup> Auf dem Feld *72nd day* sehen wir die Gestalt Nellie Blys, wie sie ihre Fans von dieser Plattform aus begrüßt.

---

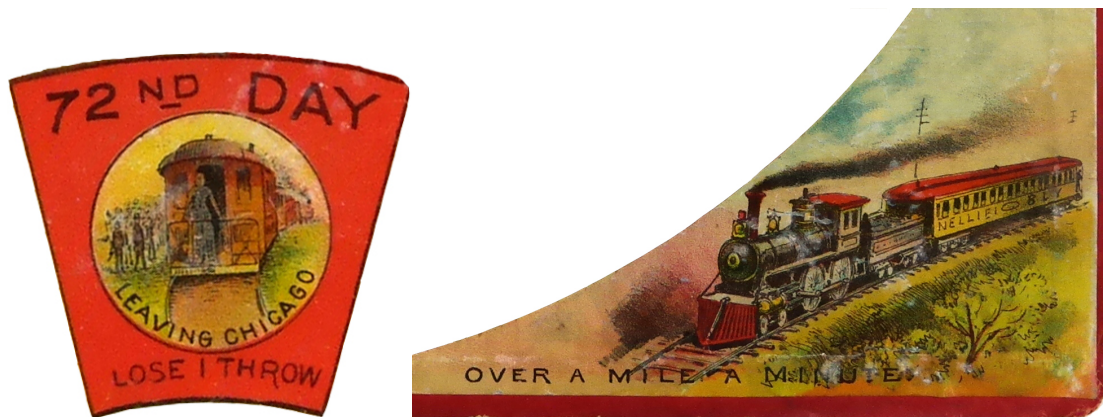
<sup>261</sup> Vgl.[Goodman], S. 246.

<sup>262</sup> Vgl.[Goodman], S. 453.

<sup>263</sup> Vgl.[Goodman], S. 491.

<sup>264</sup> Vgl.[Goodman], S. 493.

<sup>265</sup> Vgl.[Goodman], S. 504.



Im Kontext von Nellie Blys Wettfahrt wurde stets betont, sie würde auf keine extra gecharterten Schiffe oder Züge zurückgreifen, sondern öffentlich zugängliche Verkehrsmittel nutzen, die nur auf herkömmlichen Handelswegen verkehren.<sup>266</sup> Die einmalige Abweichung von dieser Regel wurde damit begründet, dass die ursprüngliche Zugstrecke in Kalifornien unpassierbar war. Es wurde öffentlich erklärt:

„Dies war insofern zulässig, als die Schneeverwehungen auf der Strecke Central Pacific eine Benutzung dieser Strecke unmöglich machten; der weite Umweg und der damit verbundene Zeitverlust infolge der Umstellung der Reiseroute rechtfertigten diese Abweichung.“<sup>267</sup>

Entlang der geplanten Strecke standen Reservelokomotiven auf Nebengleisen in Bereitschaft, um bei Bedarf einen Wechsel vornehmen zu können. Währenddessen hatte der Zug Nellie Blys nicht nur „Freie Fahrt“ – ihm wurde Vorrang gegenüber allen anderen Zügen eingeräumt<sup>268</sup>, sondern auch die Erlaubnis, die erlaubten Höchstgeschwindigkeiten zu überschreiten.<sup>269</sup> „Over a mile a minute“ steht unterhalb des rasenden Zuges am Spielbrett, was den wahren Gegebenheiten entsprach.

Das letzte Spielfeld ist mit *first part of the 73rd day* betitelt und stellt Nellie Blys Zug aus der Vogelperspektive dar, der sich auf dem Weg in Richtung Zielfeld befindet. Er schwebt auf magische Weise an der Freiheitsstatue vorbei und erreicht schließlich das P.R.R.-Depot. Auf dem Zielfeld sind das

<sup>266</sup> Vgl. [Goodman], S. 494.

<sup>267</sup> Zit. nach [Goodman], S. 495.

<sup>268</sup> Vgl.[Goodman], S. 494.

<sup>269</sup> Vgl.[Goodman], S. 517.



Panorama Manhattans und der Hudson River zu sehen. Ganz in der Mitte ist das Gebäude von *The World* zu erkennen – es ist im Vergleich zu den anderen Bauten überdimensioniert und wird durch eine goldene *The World*-Fahne optisch hervorgehoben. Aus der Luft, aus einem riesigen Schalltrichter dringen die Worte: „All Records Broken!“

Die Welt im Spiel ist viel einfacher als das Leben selbst – ein ganzer Tag voller Erlebnisse wird auf dem Spielbrett auf ein winziges Bild reduziert. Dieses Bild soll unsere Imagination anregen und dabei helfen, einen Spannungsbogen aufzubauen. Die Illustrationen sollen den Eindruck erwecken, die Reise von Nellie Bly im Geiste nachvollziehen zu können. Obwohl es einige Übereinstimmungen zwischen dem Spiel und dem Reisebericht gibt, sind vor allem deutliche Abweichungen feststellbar, die auf die Funktionsweise von Gänsepielen zurückzuführen sind. Das scheint jedoch angesichts des Erfolges von „*Round the World with Nellie Bly*“ die Käufer\*innen nicht gestört zu haben. Vielmehr bedarf es wohl eines freien Umgangs mit der Vorlage, um ein erfreuliches und abwechslungsreiches Spielerlebnis zu ermöglichen.

## Resümee und Ausblick

Das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ befindet sich an einem Schnittpunkt verschiedener Diskurse. Zum einen wird die Biografie der amerikanischen Journalistin Elisabeth Cochrane, die unter dem Pseudonym Nellie Bly publizierte, zum Gegenstand gemacht. Das Spiel orientiert sich teilweise an einem von ihr verfassten Reisebericht, in dem sie über ihre Weltreise und über die Umstände, unter denen sie diese unternahm, aus ihrer persönlichen Perspektive beschreibt. Zum anderen steht das Spiel in der Tradition der geographischen Lauf- oder Gänsepiele. Die ersten geographischen Spielpläne wurden auf realen Karten gezeichnet, bzw. die Spielbahnen wurden aus realen kartographischen Elementen

zusammengestellt. Diese Spiele dokumentieren die fortlaufende Welterkundung und Welteroberung aus europäischer bzw. nordamerikanischer Sicht. Mit dem technischen Fortschritt und der Weiterentwicklung der Drucktechniken wurden im Spiel auch entlegene Regionen für alle Menschen erreichbar und die Grenzen der Imagination wurden ausgeweitet.

Zum dritten kann die Reise Nellie Blys auch im Kontext der Tradition allein reisenden Frauen untersucht werden. Die Entwicklung des gesellschaftlichen Gefüges und die damit verbundene symbolische Ordnung der Geschlechter wirkt unmittelbar auf gängige Vorstellungen vom Reisen. Anhand der vier in dieser Arbeit dargestellten Lebensgeschichten von allein reisenden Frauen wurden unterschiedliche Strategien des Umgangs mit geschlechtsspezifischen Rollenzuweisungen beschrieben und ihre Strategien des Erweiterns individueller Handlungsräume nachvollzogen. Einerseits schreibt sich Nellie Bly in diese Tradition ein, andererseits nimmt sie aufgrund ihres einmaligen Reise-Spektakels eine Sonderrolle ein. Sie war ein Symbol und Ausdruck eines gewissen Wandels vom Bild der allein reisenden Frau. Sie wurde offiziell eine Globetrotterin genannt eine Bezeichnung, die zuvor Männern vorbehalten war. Hinsichtlich ihres rasanten Reisetils kann Bly als eine Vorform der moderner Touristin angesehen werden. In der Betrachtung des Spiels „*Round the World with Nellie Bly*“ kann demnach der soziale Kontext, in dem sich Bly bewegte, aus unterschiedlichen Blickwinkeln in den Blick genommen werden. Das Spiel steht in vielfältiger Beziehung zur Gesellschaft. Es formt die Wirklichkeit, indem es Teil dieser Wirklichkeit ist, und es bildet zugleich die Realität ab: „*Round the World with Nellie Bly*“ kann als Ausdruck einer Sehnsucht nach einem neuen Frauenbild betrachtet werden und es markiert einen Moment des Umbruchs in der Geschichte der Mobilität von Frauen.

Im Spiel wird auch der technische Fortschritt des 19. Jahrhunderts gefeiert. Im Zuge der daraus resultierende Beschleunigung werden tradierte Formen

des Reisens wie die Grand Tour karikiert. Des Weiteren führt die zunehmende Mobilisierung der bürgerlichen Schichten auf dem Spielbrett wie in der Realität auch zu einer zunehmenden Verbreitung von Stereotypen und zu einem Exotismus in der Begegnung mit dem Fremden. In diesem Sinn kann Blys Art, um die Welt zu rasen, als ein Vorzeichen des postkolonialen Massentourismus gedeutet werden. Das Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ war demnach nicht nur ein sehr erfolgreicher Merchandise-Artikel, der von dem Medienspektakel zehrte, das rund um ihre Weltreise inszeniert wurde, sondern auch ein kulturgeschichtliches Zeugnis der damaligen Wirklichkeit.

Folgende Fragen wurden im Rahmen dieser Magisterarbeit nicht abschließend behandelt und können daher als Ausgangspunkt weiterführender Untersuchungen dienen:

- Inwiefern beeinflusste der Erfolg Nellie Blys die Veränderungen des Bildes von der allein reisenden Frau sowie die Rolle von Frauen in der Gesellschaft allgemein?
- Welchen Stellenwert nimmt Nellie Blys grandiose Leistung im Sinne der Verkörperung des Ideals des effizienten, pünktlichen und trotz aller Widrigkeiten verlässlichen Individuums im Kontext der damaligen Arbeitsumstände der Fabrikarbeiter ein?
- Wie entwickelten sich Reise- und andere Brettspiele im Zeitverlauf weiter?



Literaturverzeichnis:

Bly, Nellie: *Around the World in 72 Days. Die schnellste Frau des 19. Jahrhunderts.* AvivA Verlag: Berlin 2013, deutschsprachige Erstausgabe.

Ebersbach, Brigitte: *Nachwort.* In: Maillart, Ella: „*Geliebte Seidenpfote. Mit einer Katze allein durch Indien.*“ Piper Verlag GmbH: München 2005, 5. Auflage. S. 251-254.

Falkenberg, Regine: *Reisespiele – Reiseziele.* In: Bausinger, Hermann/Beyrer, Klaus/Korff, Gottfried (Hrsg.): *Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus.* München: C.H. Beck 1999. S. 284-290.

Goodman, Mathew: *In 72 Tagen um die Welt. Wie sich zwei rasende Reporterinnen im 19.ten Jahrhundert ein einmaliges Wettrennen lieferten.* Btb Verlag: München 2013, 1. Auflage.

Habinger, Gabriele: *Eine Wiener Biedermeierdame erobert die Welt. Die Lebensgeschichte der Ida Pfeiffer (1797-1858).* Promedia Verlag: Wien 2014, 4. Auflage.

Habinger, Gabriele: *Frauen reisen in die Fremde. Diskurse und Repräsentationen von reisenden Europäerinnen im 19. und beginnenden 20. Jahrhundert.* Promedia Verlag: Wien 2006.

Kočubej, Larisa: *Die Reise nach Moskau. Propaganda und Politik in russischen und sowjetischen Brettspielen bis 1936.* Dipl.-Arb., Universität für angewandte Kunst Wien 2015.

König, Wolfgang: *Kleine Geschichte der Konsumgesellschaft. Konsum als Lebensform der Moderne.* Franz Steiner Verlag: Stuttgart 2013, 2. überarbeitete Auflage.

Kutter, Ulli: *Der Reisende ist dem Philosophen, was der Arzt dem Apotheker. Über Apodemiken und Reisehandbücher*. In: Bausinger, Hermann/Beyrer, Klaus/Korff, Gottfried (Hrsg.): *Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus*. München: C.H. Beck 1999. S. 38-47.

Lieners, Sandra: *Cyclomanie im Spiel. Radfahrer/innen in europäischen und amerikanischen Brettspielen von 1885 bis 1910*. Dipl.-Arb., Universität für angewandte Kunst Wien 2016.

Loschek Ingrid: *Reclams Mode- und Kostümllexikon*. Reclam: Stuttgart 1987.

Maillart, Ella: *Geliebte Seidenpfote. Mit einer Katze allein durch Indien*. Piper Verlag GmbH: München 2005, 5. Auflage.

Miermont, Dominique Laure: *Annemarie Schwarzenbach. Eine beflügelte Ungeduld*. Ammann Verlag & Co.: Zürich 2008, 1. Auflage.

Pelz, Annegret: *Reisen Frauen anders? Von Entdeckerinnen und reisenden Frauenzimmern* In: Bausinger, Hermann/Beyrer, Klaus/Korff, Gottfried (Hrsg.): *Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus*. München: C.H. Beck 1999. S. 174-179.

Posselt, Franz: *Apodemik oder die Kunst zu reisen. Ein systematischer Versuch zum Gebrauch junger Reisender aus den gebildeten Ständen überhaupt und angehender Gelehrten und Künstler insbesondere*. Leipzig: 1795.

Salerno, Roger A.: *Sociology Noir: Studies at the University of Chicago in Loneliness, Marginality and Deviance, 1915-1935*. McFarland & Co. Publishers: Jefferson, 2007.

Seville, Adrian: *The Royal Game of The Goose*. The Grolier Club: NewYork, 2016.

Siebers, Winfried: *Ungleiche Lehrfahrten, Kavaliers und Gelehrte*. In: In: Bausinger, Hermann/Beyrer, Klaus/Korff, Gottfried (Hrsg.): *Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus*. München: C.H. Beck 1999. S. 47-57.

Strouhal, Ernst: *Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Karten*. Brandstätter Verlag: Wien 2015, 1. Auflage.

Strouhal, Ernst/ Zollinger, Manfred/ Felderer, Brigitte (Hrsg.): *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib. Passagen des Spiels IV (Edition Angewandte)* Springer-Verlag: Wien 2012.

Verne, Jules: *Reise um die Erde in achtzig Tagen*. Diogenes Verlag AG: Zürich 1974.

Wagner, Martin: *Vorwort des Herausgebers*. In: Bly, Nellie: *Around the World in 72 Days. Die schnellste Frau des 19. Jahrhunderts*. AvivA Verlag: Berlin 2013, Deutschsprachige Erstausgabe. S. 5-34.

Wong, Edlie L.: *Around the World and across the Board: Nellie Bly and the Geography of Games*. In: Brückner, Martin/Hsu, Hsuan L. (Hrsg.): *American Literary geographies. Spatial Practices and Cultural Production 1500-1900*. Newark: University of Delaware Press 2007. S. 296-323.

Zollinger, Manfred: *Zwei unbekannte Regeln zum Gänsepiel: Ullisse Aldrovandi und Herzog August II*. In: *Board Game Studies*, 6. Leiden University: 2003, S. 62-84.

Internetquellen:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/12745/teetotum>, zuletzt am 14.1.2020.

Chandolin Tourist Office: *Biography*. Zugriff unter:

[http://www.ellamaillart.ch/bio\\_en.php](http://www.ellamaillart.ch/bio_en.php), zuletzt am 14.1.2020.

University of Illinois at Chicago: *Ben Lewis Reitman Papers*. Zugriff unter:

<https://web.archive.org/web/20161116101252/http://findingaids.library.uic.edu/ead/rjd1/BReitmanf.html>, zuletzt am 14.1.2020.

Harper, Douglas: *Online Etymology Dictionary*, 2001-2019. Zugriff unter:

[www.etymonline.com/word/joss](http://www.etymonline.com/word/joss), zuletzt am 14.1.2020.

<http://www.poheritage.com/our-history/timeline>, zuletzt am 14.1.2020.

Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1. „*Round the world with Nellie Bly-The Worlds globe circler*“ Bildquelle: Library of Congress Prints and Photographs Division Washington, <https://www.loc.gov/resource/ppmsca.02918/> .....7

Abb. 2. *Original Coupon für das Nellie Bly Ratespiel*. Bildquelle: [Goodman] S. 340 mit Verweis auf The New York Public Library.....8

Abb. 3. Spielbrett „*Round the World with Nellie Bly*“, *McLoughlin Brothers, USA*. Bildquelle: [Die Welt im Spiel], Spiel 16. Online: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=568>

© Sammlung A. Seville.....16

- Abb. 4. Spielbrett „*Nuovo (Il) et Piacevole Gioco dell'Ocha*“ (*The New and Enjoyable Game of the Goose*). Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville,  
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1108>  
[https://research.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx?searchText=PPA59927](https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=PPA59927)  
 © British Museum.....21
- Abb. 5. Spielbrett „*Round the World with Nellie Bly*“, *McLoughlin Brothers, USA*. Bildquelle: [Die Welt im Spiel], Spiel 16. © Sammlung Adrian Seville.....23
- Abb. 6. Spielbrett „*Le Jeu du Monde*“, *Pierre Duval*. Bildquelle:  
<https://fineartamerica.com/featured/le-jeu-du-monde-board-game-historical-map-paris-1645-studio-grafiikka.html> .....27
- Abb. 7. Spielbrett „*Le Jeu des Princes de L' Europe*“, *Pierre Duval*. Bildquelle:  
 Luigi Ciompi & Adrian Seville,  
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=541>  
 © Sammlung A. Seville.....28
- Abb. 8. Spielbrett „*The Complete Tour of Europe*“, *Thomas Jefferys*.  
 Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville,  
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1310>  
 © Sammlung A. Seville.....30
- Abb. 9. Spielbrett „*The Complete Voyage Round the World*“, *John Wallis*.  
 Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville,  
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1560>  
 © Sammlung A. Seville.....32
- Abb. 10. Spielbrett „*A Tour through the British Colonies and Foreign Possessions*“, *John Betts*. Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville,

<a href="http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279">http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279</a>	
© Sammlung A. Seville.....	35
Abb. 11. Feld Nr. 32 „A Tour through the Britisch Colonies and Foreign Possessions“, John Betts. Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville, <a href="http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279">http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279</a>	
© Sammlung A. Seville.....	36
Abb. 12. Feld Nr. 4 „A Tour through the Britisch Colonies and Foreign Possesions“, John Betts. Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville, <a href="http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279">http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1279</a>	
© Sammlung A. Seville.....	36
Abb. 13, 14. Spielbrett „Jeu de l’Oie du Général“, Le Figaro. Bildquelle: <a href="http://parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-carnavalet/oeuvres/regle-du-jeu-de-l-oie-du-general#infos-principales">http://parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-carnavalet/oeuvres/regle-du-jeu-de-l-oie-du-general#infos-principales</a> .....	37
Abb. 15, 16. Spielbrett „Le Jeu des Nations Principales“, Nicolas Cochin. Bildquelle: Luigi Ciompi & Adrian Seville, <a href="http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2407">http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2407</a> <a href="https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=1893,0331.104">https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=1893,0331.104</a>	
© British Museum.....	38-39
Abb. 17, 18. Spielfelder aus „Eisenbahn-Spiel“, Bildquelle: [Die Welt im Spiel], Spiel 31. Online: <a href="http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=962">http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=962</a>	
© Sammlung A. Seville.....	43
Abb. 19. Spielbrett „Game of Bicycle Race“, McLoughlin Brothers, USA. Bildquelle: [Die Welt im Spiel], Spiel 37.	
© Sammlung The Liman Collection/New York Historical Society (Inv.Nr.:2000.352).....	44

Abb. 20. Details aus dem Spiel „*Round the World with Nellie Bly*“ New York, 1890. Bildquelle: [Die Welt im Spiel], Spiel 16.

© Sammlung A. Seville.....46

Abb. 21. Nellie Blys PR Foto, 1890. Bildquelle:

[https://www.wikiwand.com/en/Nellie\\_Bly](https://www.wikiwand.com/en/Nellie_Bly) .....76

Abb. 22. Dampfschiff *Augusta Victoria*, 1890. Bildquelle:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:4a15881u.tif> .....89

Abb. 23. Dampfschiff *Victoria*, 1890. Bildquelle:

<https://web.archive.org/web/20131020060933/http://www.hsd1223.org.uk/wreck-information/oceana-ss/>

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:StateLibQld\\_1\\_133369\\_Arcadia\\_\(ship\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:StateLibQld_1_133369_Arcadia_(ship).jpg) .....91

Abb. 24, 25. Dampfschiff *Oriental*, 1879. Bildquelle:

<https://www.bogstown.com/ss-orient/> .....92

Abb. 26. Dampfschiff *Oceanic*, 1870. Bildquelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William\\_Lionel\\_Wyllie\\_-\\_The\\_Oceanic\\_\(cropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_Lionel_Wyllie_-_The_Oceanic_(cropped).jpg) .....93



## Danksagung

Zunächst möchte ich mich an dieser Stelle bei all denjenigen bedanken, die mich während des Studiums unterstützten.

Ich bedanke mich auch bei Veronika Silberbauer und meinem Lebensgefährten Harry Mayer, die, während des Verfassens dieser Arbeit, mich emotional gestärkt haben.

Darüber hinaus bedanke ich mich bei Prof. Ernst Strouhal für die intensive Betreuung dieser Diplomarbeit sowie für die langjährige Unterstützung und für die unzähligen Aha-Momente, zu denen er mir während des Studiums verholfen hat.

Eidesstattliche Erklärung:

Ich erkläre hiermit,

dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe,

dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde,

dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Datum:

Wien, 20.01.2020

Unterschrift:

Anna Gaya Nidzgorska

