

# Inhalt

## Vorwort | 9

### A. Zugang zum Thema | 11

#### I. Historischer Zugang | 11

1. Verortung in den Geschichtswissenschaften | 16
2. Zur Vorgehensweise | 19
3. Forschungsstand | 23

#### II. Begrifflichkeit | 37

1. Technik | 37
2. Spiel | 39

### B. Spiel, Sport und Technik | 51

#### I. Technisierung des Sports | 51

#### II. Sport und Spiel | 54

#### III. Fallbeispiel: Rudern in Sportbooten | 63

1. Rudern wird zum Sport | 64
2. Technische Entwicklung von Rudersport-Booten | 72
3. Innovationen und Technologietransfer | 80
4. Rudern als Sportspiel | 86
5. Umgang der Akteure mit dem technischen Gerät | 92
6. Rudern und Industrialisierung – die Perspektiven der Akteure | 98
7. Rudern – Ergebnisse | 101

#### IV. Fallbeispiel: Schwimmen und Schwimmbäder | 103

1. Das Spiel im Wasser und sein technisches ›Gehäuse‹ | 104
2. Bädertechnik und Technologietransfer | 122
3. Bäder, Freizeitgestaltung und Spiel | 134
4. Technik für das Spiel – die Perspektiven der Akteure | 148
5. Schwimmen und Bäder – Ergebnisse | 150

### C. Jahrmärkte und Vergnügungsparks | 153

#### I. Jahrmarktstechnik | 153

#### II. Jahrmarktsspiele | 157

### III. Fallbeispiel: *Thrill rides* | 161

1. Technikgeschichte von Rutschen, Loopings und Achterbahnen | 162
2. Technische Entwicklung und Technologietransfers | 175
3. Spiel | 190
4. Technik für das Spiel – die Perspektiven der Akteure | 202
5. Rutschen, Loopings und Achterbahnen – Ergebnisse | 208

### IV. Fallbeispiel: SelbstfahrGeschäfte | 210

1. Technikgeschichte von Autoskootern und Jahrmarktsautobahnen | 211
2. Technische Entwicklung | 218
3. Spiel | 227
4. Technik für das Spiel – die Perspektiven der Akteure | 241
5. Autoskooter und Jahrmarktsautobahnen – Ergebnisse | 244

## **D. Technisches Spielzeug** | 247

### I. Technisierung des Spielzeugs | 247

### II. Formen des Spiels | 253

### III. Fallbeispiel: Modelleisenbahnen | 255

1. Technikgeschichte von Modelleisenbahnen | 255
2. Genese eines Publikationsfeldes und Institutionalisierung | 262
3. Modellbahntechnik und Technologietransfer | 264
4. Universitäre Modelleisenbahnen | 280
5. Modellbahnspiele | 282
6. Modellbahnsport | 300
7. Modelleisenbahnen und Technik – die Perspektiven der Akteure | 303
8. Modelleisenbahnen – Ergebnisse | 307

## **E. Spiel mit Technik – systematische Ergebnisse und Perspektiven** | 311

### I. Strukturen technisierter Spiele | 315

1. Zeitgebundenheit | 315
2. Spielentwicklung im Raster historischer Perioden | 319
3. Generationsspezifische und generationsformende Spiele | 324
4. Technische Entwicklungen für Spielzwecke | 327
5. Gemeinsamkeiten unterschiedlicher Spiele | 330
6. Gesellschaftliche Relevanz des Spiels mit Technik | 339

### II. Weiterführende Fragestellungen | 343

1. Materialien und Innovationen | 343
2. Spiel und Arbeit | 345
3. Genderforschung | 346
4. Transnationale Geschichte | 347
5. Räume und Infrastrukturen des technisierten Spiels | 349
6. Turn to Play? | 351

**Anhang** | 353

Archivalien | 353

Patentschriften und Gebrauchsmusterschutzbriefe | 354

Bibliographie | 356

Abbildungsverzeichnis | 400