

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. Jahrmarkte und Vergnügungsparks | 153

- I. Jahrmarktstechnik | 153
- II. Jahrmarktsspiele | 157

III. Fallbeispiel: <i>Thrill rides</i> 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

