



Hochschule Merseburg
Fachbereich Soziale Arbeit. Medien. Kultur
Studiengang BA Kultur- und Medienpädagogik

B a c h e l o r a r b e i t

zur

Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Arts (BA)

MORE RISK – MORE FUN

Analyse der Freizeitgestaltung Lost Place Geocaching

Vorgelegt von:

Lydia Weber

Erstgutachter:	Prof. Dr. phil. Johann Bischoff
Zweitgutachter:	Dipl. Restaurator Christian Siegel
Matrikelnummer:	16849
Anschrift:	Markt 2 01662 Meißen
Abgabedatum:	14. November 2014

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG.....	4
1. LOST PLACE GEOCACHING	5
1.1 Lost Places	5
1.1.1 Definition.....	5
1.1.2 Orte.....	6
1.1.3 Alternative Nutzung	7
1.1.4 Motivation und Ästhetik	10
1.1.5 Gefahren.....	11
1.2 Geocaching	14
1.2.1 Definition	14
1.2.2 Geschichte.....	15
1.2.3 Spielprinzip	16
1.2.4 Cachearten	19
1.2.5 Weitere Bewertungssysteme.....	23
1.3 Zusammenfassung: Lost Place Geocaching	24
2. ASPEKTE DER FREIZEITFORSCHUNG	26
2.1 Erlebnis, Risiko und Abenteuer.....	26
2.1.1 Erlebnis.....	26
2.1.2 Risiko.....	26
2.1.3 Abenteuer	27
2.1.4 Synthese der Begriffe	28
2.2 Die Erlebnisgesellschaft.....	28
2.2.1 Begriff	28
2.2.2 Expansion der Möglichkeiten.....	29
2.2.3 Von Außenorientierung zur Innenorientierung	30
2.2.4 Auswirkungen der Erlebnisgesellschaft auf das Freizeitverhalten	30
2.3 Motivationsgründe für freiwilliges Risikoerleben.....	31
2.3.1 Lebensfreude.....	32
2.3.2 Alltagsflucht	33
2.3.3 Lust am Risiko	34
2.3.4 Lebenstraum.....	35
2.3.5 Erlebnishunger und intensives Naturerleben	36
2.3.6 Lebensbewältigung.....	36
2.4 Zusammenfassung	37

3. FALLBEISPIEL: SICHERHEITSINSPEKTOR AUGUST GRÜNDLICH	39
3.1 Untersuchungsmethoden	39
3.2 Untersuchungsobjekt Fallbeispiel.....	39
3.3 Forschungsfragen.....	40
4. AUSWERTUNG	41
4.1 Analyse der Cachebeschreibung	41
4.1.1 Die Geschichte um "August Gründlich"	41
4.1.2 Gelände und Umgebung	41
4.1.3 Cacheart	42
4.1.4 Cachegröße und Schwierigkeitsgrad.....	42
4.1.5 Favorite Points und externe Bewertungen	43
4.1.6 Hinweise des Owners.....	43
4.1.7 Aktueller Status des Listening	44
4.2 Auswertung der fokussierten Interviews.....	44
4.2.1 Faszination Lost Place	44
4.2.2 Auswahlkriterien	46
4.2.3 Risiken vor Ort.....	48
4.2.4 Der Erlebniswert im Vergleich zu anderen Cachearten	50
4.2.5 Ungeschriebene Lost Place Regeln	51
4.2.6 Gruppen- oder Einzelerlebnis.....	52
4.3 Zusammenfassung und Fazit.....	53
5. KRITISCHE WÜRDIGUNG DES UNTERSUCHUNGSERGEBNISSES	55
Literaturverzeichnis	56
Anhang.....	61
Nr. 1 Plakat Meissen 1987	62
Nr. 2 Lost Place Impressionen Fallbeispiel	63
Nr. 3 Geocaching Attribute	64
Nr. 4 Ratings for Difficulty & Terrain (D/T).....	66
Nr. 5 Computerspiel "This War of Mine".....	67
Nr. 6 Fallbeispiel Listening	68
Nr. 7 Übersicht des Betriebsgeländes.....	73
Eidesstattliche Erklärung	75

EINLEITUNG

Wir leben in der „Rundum-Sorglos“- Gesellschaft. In der Zeit, in der es für alles eine Versicherung gibt und die Möglichkeiten der Lebensgestaltung unendlich erscheinen, sind extreme Freizeitgestaltungen beliebter denn je...

Das Outdoor-Hobby Geocaching besitzt weltweit mittlerweile mehr als 6 Millionen Nutzer unterschiedlichster Generationen, Sozialschichten und Länder. Das GPS- und Internet-unterstützte Spiel scheint kreativ keinerlei Grenzen aufzuzeigen. Einer Besonderheit und Extremform widmet sich diese Bachelorarbeit.

Es wird untersucht, welche Art von Faszination und Reiz Geocacher dazu bringt, in verlassene und verfallene Industrieanlagen, Fabriken und Wohnhäuser, sogenannte Lost Places, einzudringen, um dort nach einer Plastikdose mit Spielzeug zu suchen. Die Gefahren bei solch einer Unternehmung erscheinen unkalkulierbar hoch und lassen sich nur mit dem Erlebnis-Aspekt erklären. Das erste Kapitel der Arbeit widmet sich der fundamentalen Definition und facettenreichen Bedeutung der Lost Places. Ein Überblick über mögliche Objekte, deren alternative Nutzungsmöglichkeiten sowie die fassbare Beschreibung der Ästhetik, schaffen ein Verständnis für diese besonderen Orte. Im Anschluss werden die Grundzüge des Spiels Geocaching erläutert, um nachfolgend die spezielle Spielvariante „Lost Place Geocaching“ darzustellen. Kapitel zwei dient der Einordnung von Lost Place Geocaching als Freizeitsport in gesellschaftliche und freizeitwissenschaftliche Zusammenhänge. Horst W. Opaschowski veröffentlichte 2000 eine Studie über Motivationsgründe des Zeitphänomens Extremsport. Im Blickpunkt des „Lost Place Geocaching“ untersucht die Autorin dieser Arbeit, die in der Studie erschienenen Motivationsgründe und prüft eventuelle Gemeinsamkeiten mit der Freizeitgestaltung. Untersuchungsgegenstand hierbei wird ein in der Geocacherszene besonders beliebter „Lost Place Geocache“ in einer alten Lebensmittelfabrik in Dresdens Industriegebiet sein: „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ soll anhand eines Kontrollgangs mit seiner beauftragten Kollegin für Hygiene die Milchfabrik in Augenschein nehmen. Der Geocacher¹, unterhalten von einer amüsanten Geschichte um die beiden Kontrolleure, wird ohne das Objekt zu kennen, nach und nach in alle Winkel der baufälligen Anlage geschickt und muss diverse Aufgaben mit kognitiven und körperlichen Leistungen erfüllen. An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass diese Arbeit ein persönliches Anliegen und die Motivation der Verfasserin unterstreicht, die durch eigene Initiative für diese Arbeit ein Teil der Geocacherszene wurde, mehrere Lost Place Geocaches besuchte, um ein geeignetes Fallbeispiel herauszufiltern.

Um die möglichen Motivationsgründe der Szene herauszufinden, wird dieser Fall von zwei Seiten beleuchtet. Auf der einen Seite steht die Vorstellung und Untersuchung des „Listings“ – die Ausgangsgeschichte und Spielbeschreibung die vom Schöpfer des Geocaches ins Internet gestellt wurde. Auf der andern Seite wird der Fall durch 35 fokussierte und schriftliche Interviews beleuchtet, die die Aussagen von ausgewählten Geocachern beinhaltet, die diesen Cache bereits abgeschlossen haben.

Ziel der Arbeit soll es sein, das Blickfeld in Bezug auf das Spiel Geocaching zu erweitern, die Faszination die von diesen Orten ausgeht zu betrachten und mögliche Motivgründe der Lost Place Geocacher zu untersuchen.

¹ Aus Gründen der Lesefreundlichkeit hat die Autorin auf die Nennung beider Geschlechterformen verzichtet.

1. LOST PLACE GEOCACHING

1.1 Lost Place

„Diese Gebäude konservieren die Zeit.
Man hat das Gefühl die Vergangenheit erleben zu können,
ganz anders als im Museum“ Ciarán Fahey, Urban Explorer ²

1.1.1 Definition

Was bleibt, wenn der Mensch geht? Eine poetisch anmutende Frage, die prägnant und sachlich beantwortet werden kann. Es bleibt ein *Lost Place*, kurz *LP*. Dieser pseudo-anglizistische Begriff³ bezeichnet einen von Menschenhand geschaffenen Ort, dessen öffentliches Interesse aus unterschiedlichsten Gründen verloren gegangen und durch Verfall gekennzeichnet ist. Lost Places können verlassene Anlagen und Gebäude aus ehemaliger militärischer oder ziviler Nutzung sein, beispielsweise Industrieanlagen, Fabriken, öffentliche Einrichtungen oder verlassene Militärgelände. Dem Desinteresse für solche Orte folgt der Leerstand, die Vernachlässigung und der einsetzende Verfall der Immobilie. Ein Lost Place befindet sich immer in einer Differenzzeit zwischen dem Ende der Nutzung des Objektes und dem Abriss oder der Sanierung. Was aufwendig produzierte TV-Szenarien mit Effekten simulieren, ist in der Realität natürlicher Verfall. Gebäude wie diese, können so aus dem Bewusstsein der Öffentlichkeit verschwinden. Der Ort wird vergessen und mit ihm dessen Geschichte und die ursprüngliche Nutzung. Diese besondere Atmosphäre und Ästhetik macht Lost Places für bestimmte Zielgruppen im Freizeitbereich attraktiv. Für Kommunen und Besitzer stellen sie jedoch eine unlösbare Aufgabe dar, da selten Interessenten diese Areale erwerben möchten, einige Flächen durch Altlasten stark belastet sind und ein Rückbau oder Abriss zu kostspielig wäre. Bradley L. Garrett, moderner Entdecker, meint: „Unsere Gesellschaft neigt dazu, alles, was alt und nicht gut gepflegt ist, zu verbergen. Dabei passieren faszinierende Dinge, wenn man sich an verlassenen Orten aufhält.“⁴

Ein anderer, in diesem Zusammenhang auftauchender Begriff ist *Urban Exploration*. Urban Exploration, kurz UrbEx, kommt aus dem Englischen und bedeutet Stadterkundung.⁵ Es bezeichnet eine (fotografische) Erforschung stillgelegter und verlassener Orte im privaten Interesse.⁶ Bevorzugt sind Industrie- und Militärruinen, Versorgungsanlagen und U-Bahnschächte sowie geschlossene Eigenbetriebe. Der Begriff ist jedoch auch bei der Erforschung aktiver und öffentlich zugänglicher Objekte, wie Parks, gebräuchlich. Die Grenzen zwischen einer Sportart, Freizeitbeschäftigung, Action-Kunst oder Architekturexpedition verschwimmen stark und sind kaum abzugrenzen. In der Regel wird der Verfall dieser Gebäude fotografisch festgehalten oder teilweise auch künstlich in Szene gesetzt.

² Zitat aus Pleiss, Tagesspiegel 2014

³ Im englischen Sprachraum werden Lost Places eher als *Abandoned Place* oder *off the map* bezeichnet.

⁴ Zitat von Bradley L. Garrett aus *Liere 2014*

⁵ Vgl. Dictionary 2014b

⁶ Vgl. Fricke 2014a

„Take nothing but pictures, Leave nothing but footprints“ lautet das einzige ungeschriebene Gesetz der sogenannten Urbexer oder Schleicher. Digitale Plattformen nehmen in Bezug auf die Dokumentation und Präsentation der Erforschung eine Kernstellung ein. Urban Exploration ist ein weltweit etabliertes Hobby und unabhängig von Geocaching.

1.1.2 Orte

In jedem Bereich menschlichen Handelns werden Orte geschaffen, gebraucht und verlassen. So vielfältig deren Nutzungsmöglichkeiten sind, so facettenreich existieren Lost Places. Alle diese Orte haben jedoch gemein, dass sie zurückgelassen wurden und folglich größtenteils aus dem öffentlichen Bewusstsein verschwunden sind. Nach einer der renommiertesten Seiten *Lost Places.com* werden die erforschten Objekte in folgende Bereiche unterteilt⁷:

- **Anwesen** (Villen & Häuser, Herrschaftsbauten, Landwirtschaftliche Anwesen)
- **Beförderung** (Autos, Flugzeuge, Schiffe und Züge)
- **Freizeit** (Badkultur, Freizeitparks, Gastgewerbe, Kinos & Theater)
- **Industrie** (Fabriken, Handwerksbetriebe, Kraftwerke, Lebensmittelindustrie, Zechen)
- **Militär** (Bunker, Fjords, Kasernen)
- **Versorgungsanlagen**⁸ (Kanalisation)
- **Religionen** (Friedhöfe und Mausoleen, Kirchen, Klöster)
- **Öffentliche Einrichtungen** (Bildungs-Einrichtungen, Erholungsstätten, Objekte für Erziehung und Pflege, Kliniken, Praxen, Siedlungen)
- **Untergrund** (Bergbau, Untergrund-Verlagerungen)

Unzählige leerstehende Liegenschaften befinden sich im Gebiet der neuen Bundesländer. Sie sind unter anderem der vergessene Nachlass eines permanenten wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Wandels.⁹ Ende des 2. Weltkrieges beschlossen die Siegermächte im Potsdamer Abkommen ihre Reparationsleistungen aus den Besatzungszonen durch Demontage und Sachleistungen zu ziehen.¹⁰ Die Gebiete der späteren DDR erbrachten dabei insgesamt 97% bis 98% aller Leistungen.¹¹ Insbesondere die russische Besatzungsmacht zerlegte Großteile des Eisenbahnnetzwerkes und die wichtigsten Industrieanlagen des dritten Reiches.¹² Mangelwirtschaft und massive Probleme im Wiederaufbau Ostdeutschlands waren die Folgen.¹³ Entkernte Betriebe waren teilweise bis auf die Grundmauern abgetragen und nur schwergängig wieder nutzbar.¹⁴ Bestände wurden vernachlässigt, heruntergewirtschaftet und produzierte Materialien an den Westen verkauft. Vor allem Wohnraum war Mangelware und so setzte der sozialistische Staat vermehrt auf den günstigen und schnellen Neubau im Plattenbaustil.¹⁵ Der Aspekt der Wartung und Denkmalpflege fand in der Regierungspolitik der DDR wenig Beachtung und so verfielen im Verlauf von 40 Jahren ohne Aufsehen geschichtlich bedeutsame Gebäude und kulturelles Erbe. Zeitzeuge ist die historische Altstadt der Wein- und Porzellanregion Meißen.

⁷ gesamte Gliederung nach: Fricke 2014b, Aufzählungen in Klammern sind Beispiele

⁸ Nicht in der ursprünglichen Auflistung enthalten

⁹ Vgl. Stephan 2012

¹⁰ Vgl. DokumentArchiv 2004

¹¹ Vgl. Wenzel 2006, S. 43f

¹² Vgl. Fiedler 2014

¹³ Vgl. ebd.

¹⁴ Vgl. Stephan 2012

¹⁵ Vgl. Fiedler 2014

„Besuchen Sie Meissen, solange es noch steht“ lautet ein sarkastischer Plakatspruch in den 80ern, der auf die Missstände der Baupolitik hinwies.¹⁶ Die Planwirtschaft der DDR sah des Weiteren wenig bis keinen Umweltschutz vor.¹⁷ Als bekanntestes Beispiel fungiert wohl das ostdeutsche Chemiedreieck der Region Leuna, Buna und Bitterfeld. Ungefilterte Giftstoffe wurden in Boden und Wasser abgeführt.¹⁸ Die Altlasten sind bis heute spürbar und stellen einen drastischen Hinderungsgrund für eine Sanierung solcher Plätze dar. Ein weiterer Bezug in diesem Zusammenhang ist das territoriale Wirken der Alliierten. Mit dem Aufenthalt der Besatzungsmächte in den deutschen Gebieten wurden zahlreiche zivile und militärische Liegenschaften benötigt.¹⁹ Speziell im Osten schufen die Sowjets in kürzester Zeit mit dem Neubau ganzer Komplexe eigene Siedlungen.²⁰ Diese waren durch schlechte Baumaterialien und einfache Gebäudestrukturen gekennzeichnet. Im Zuge des Wettrüstens der Siegermächte begann die russische Besatzungsmacht in ihrer Besatzungszone militärische Stützpunkte auszubauen und ganze Bunkersysteme neu zu errichten. Der Lebensstil der russischen Besatzungsmacht hinterließ ganze Gebiete unbrauchbar und verkommen zurück. Auf den Fall der Mauer und das Ende des Kalten Krieges 1989/90 war die DDR-Wirtschaft nicht vorbereitet und im Bezug auf die Öffnung zur freien Marktwirtschaft kaum wettbewerbsfähig²¹. Hinzu kam, dass durch die unerwartete Wiedervereinigung schnelle Regelungen in Bezug auf das gesellschaftliche Leben getroffen werden mussten. Es kam zu Fehlern im Einigungsvertrag, die viele Entscheidungen im Sinne der Bundesrepublik und des Kapitalismus regelten.²² Es wurde im Regelfall kein Bezug auf den geschichtlich gewachsenen Verlauf der DDR Rücksicht genommen. Eine in diesem Zuge gegründete Treuhandanstalt sollte das volkseigene Vermögen der DDR verwalten und in die Privatisierung führen.²³ Betriebe, die in den Augen der Treuhand nicht konkurrenzfähig waren, wurden stillgelegt. Westdeutsche Investoren spekulierten mit dem günstigen Immobilienerwerb, anstatt in die Liegenschaften zu investieren.²⁴ So kam es zum wiederholten Male im ostdeutschen Raum zu einer Fülle verlassener und zunehmend unbrauchbarer Objekte. Das Fazit dieses dynamisch-gesellschaftlichen Wandels sind Zeitzeugen der jüngeren Geschichte. Liegenschaften, die durch Altlasten und Vernachlässigung vergessen wurden. Lost Places müssen nicht verloren bleiben oder dem Abriss geweiht sein. Die Wiederentdeckung, die historische Aufarbeitung sowie eine erneute Nutzungszuführung sind wünschenswerte Zustände. Eine gänzliche Zerstörung ist moralisch die letzte Wahl der alternativen Nutzer dieser Gebäude. Der Urban Explorer Sebastian Krüger dazu: „Je mehr von diesen alten Plätzen zerstört werde, desto mehr werde uns auch ein Teil unserer Geschichte genommen“.²⁵

1.1.3 Alternative Nutzung

Zu Beginn wird betont, dass jegliches Betreten der Gelände und die Ausübung der Tätigkeiten auf eigene Gefahr und zumeist ohne Genehmigung, also illegal, erfolgen. Alternative Nutzer solcher Orte möchten nach Möglichkeit anonym bleiben und verwenden in der Öffentlichkeit Pseudonyme. Wird eine Einwilligung vom Besitzer ersucht, sind dies in der

¹⁶ Siehe Anhang – Nr. 1: Plakat Meißen 1987, Vgl. Langer, 2014, S. 122

¹⁷ Vgl. Fiedler 2014

¹⁸ Vgl. Stiftung Deutsches Historisches Museum

¹⁹ Vgl. Fiedler 2014

²⁰ Vgl. ebd.

²¹ Vgl. Stephan 2012

²² Vgl. ebd.

²³ Vgl. Fiedler 2014

²⁴ Vgl. ebd.

²⁵ Zitat aus Hencke 2014

Regel Urban Explorer oder kommerzielle Nutzer. Viele der Fotografen möchten ihre Bildokumentationen nach der Entdeckung gern veröffentlichen, folglich legt dies auf lange Sicht den Urheber offen. Zweifelsohne finden sich über diese Arbeit hinaus eine Reihe weiterer Nutzungsmöglichkeiten für Lost Places, da jeder Ort einmalig in Beschaffenheit und Geschichte ist. Die hier aufgeführten erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und sollen lediglich die Vielfalt verdeutlichen und einen Kontrast zur scheinbaren Gebrochenheit der Orte darstellen. Sadewasser beschreibt in seinem Buch *Verlorene Orte* Lost Places als „Niemandland“ für die Ausübung privater Interessen, als das ultimative Freizeitgelände.²⁶ Der Lost Place ist der Erwachsenen Spielplatz des 21. Jahrhunderts. Der Reiz des Unbekannten lädt zu einem Erlebnis jenseits des Alltags ein. Ein in diesem Zusammenhang auftauchender Begriff ist Psychogeographie. Im folgenden Kapitel wird darauf näher eingegangen. Besucher solcher Orte sind nach Sadewasser, Abenteurer, Entdecker und Unverbesserliche.²⁷ Zugrunde liegen ein allgemeines Interesse, warum ein Ort verlassen wurde und das Erfahren der besonderen Atmosphäre. Es können beispielsweise neugierige Spaziergänger sein, die „schon immer mal wissen wollten, was sich hinter der Mauer versteckt“ oder Personen gezielt auf der Suche nach abgeschiedenen Orten. Der alternativen Nutzung solcher Gelände sind unter dem Deckmantel der Anonymität keine Grenzen gesetzt. So existieren facettenreiche Möglichkeiten. Beispielsweise wirken die wilden Strukturen der Lost Places gerade für *Trend- und Extremsportarten*, wie motorisierte und unmotorisierte Rennen aller Art, Parcouring²⁸, BMX-Trial²⁹, Buildering³⁰, Crossgolfen³¹, interessant. Sie bieten innerhalb einer maroden Atmosphäre unerwartete Herausforderungen und spektakuläre Dokumentationsbilder auf einem geheimen Übungsgelände. Der Sportart ähnlich ist das Spiel. Die digitalen Medien, vor allem die Computerspielszene, hat den Reiz verlassenener Orte längst schon für sich entdeckt und so schleicht der Spieler beispielsweise in dem Ego-Shooter-Game *Counter Strike* oder dem digitalen Kriegsepos *This War of Mine*³² durch digitale Lost Place Welten und zerstörte Häuser. In der Realität gebrauchen diverse Formen von Gelände- und Gruppenspielen die spezielle Beschaffenheit der Lost Places für eigene Zwecke. So beispielsweise Paintball. Der Mannschaftssport nutzt farbmarkierende Luftdruckwaffen, ist stark angelehnt an den Häuserkampf im digitalen Ego-Shooter und bevorzugt speziell Lost Places wegen der kriegsähnlichen Atmosphäre und der Abgeschiedenheit. Paintball an verlassenenen Orten ist die unmittelbarste Form der Realisierung digitaler Kriegsspiele. Hingegen bedient sich Lost Place Geocaching, abgesehen von der spannungsreichen Atmosphäre kreativer Versteckmöglichkeiten, die in belebten Stätten so nicht möglich wären. Künstlerische Interessen stellen wohl den geläufigsten Alternativzweck für Lost Places dar. Im Zuge dessen etablierte sich eine eigene Szene mit Namen *Urban Exploration*. Fotografen halten den natürlichen Verfall und die morbide Ausstrahlung der Orte fest und präsentieren die Bilder im Internet. Die Urbexerin Velvet Rain besuchte über 500 Lost Places und beschreibt drei Varianten, einen solchen Ort fotografisch einzufangen.³³ Ein *natürlicher Lost Place* ist das im Originalzustand verfallene Objekt.

²⁶ Vgl. Sadewasser 2005, Seite 17f

²⁷ Vgl. ebd., Seite 17f

²⁸ Das effiziente und kreative Bewegen bzw. Überqueren von Hindernissen in der Umgebung allein mit Körpereinsatz und akrobatischen Elementen

²⁹ Fahrrad ohne Sattel zum Durchführen von künstlerischen Elementen

³⁰ Gebäude- oder Fassadenklettern

³¹ Spielvariante von Golf mit freigewählten Spielort

³² Siehe Anhang Nr. 4 - Bild von „This War of Mine“

³³ Vgl. Rain 2014

Es bietet die kontrastreichsten Bilder in Bezug auf Unberührtheit und natürlichen Verfall. Nichts wird in Szene gesetzt, sondern lediglich der Betrachtungszustand abgelichtet. Beliebte sind Gegenstände der ursprünglichen Nutzung, die gemeinsam mit dem Objekt veralten und von der einstigen Lebendigkeit dieser Orte zeugen. Als eine zweite Variante nennt er den *dekorierten Lost Place*. Dieser Inszenierung liegt der Anspruch zugrunde, das perfekte Bild schießen zu wollen. Der Fotograf manipuliert künstlich das Motiv. *Vandalismus Lost Places* sind Fotomotive von verlassenen Orten, die von Zerstörung Dritter gekennzeichnet sind und eine gänzlich neue Atmosphäre ausstrahlen. Eine zentrale Rolle beim Urban Exploring spielen persönliche Webseiten. Ein renommiertes Plattformbeispiel verdeutlicht die Ambitionen der Hobbyfotografen. Lost Places.com präsentiert hochqualitative Bilder zu europaweit 600 Objekten.³⁴ Es existiert ein eigenes Objektbewertungssystem, welches den Grad des Vandalismus, Verfalls, Tourismus und Umgebung zum Zeitpunkt der Aufnahme einschätzt.³⁵ Jährliche Fotowettbewerbe, Events und Treffen bieten, wie das angeschlossene Mitgliederforum, zahlreiche Austauschmöglichkeiten für Gleichgesinnte.³⁶ Des Weiteren finden sich Erläuterungen zu Baustilen der Geschichte und die Möglichkeit, Wallpapers herunterzuladen.³⁷ Auf anderen Seiten befinden sich zu den Fotos Beschreibungen zur Bildatmosphäre und zu geschichtlichen Hintergründen. Lost Places.com verzichtet auf Ortsbeschreibungen, um den Standort und somit die Unversehrtheit der Objekte zu gewährleisten.³⁸ Darüber hinaus sind Lost Places beliebt als stimmungsvolle Kulisse in Fotografie und Film. In der *Aktfotografie* sowie als Motive für *Modell-, Band- und Hochzeitsbilder* konnten sich Lost Places etablieren. Die oft jungen Modelle erzeugen in der Atmosphäre des Verfalls oder industriellen Kälte eine spezielle Spannung. In Film und Fernsehen sind Lost Places Drehorte für postapokalyptische Produktionen, militärhistorische- und geschichtliche Dokumentationen oder Filme aus dem Bereich der Erotik und Pornographie. Einen weiteren Aspekt der Lost Place Kunst stellt die sogenannte *Urban Culture* dar. Diese Gestaltungsformen lassen die Grenzen zwischen Kunst und Zerstörung verschwimmen. Darunter zählen Modern Streetart und Graffiti, die gerade von Vandalismus geprägten Liegenschaften ein gängiges gestalterisches Element sind. Es existieren durchaus auch Freizeitbeschäftigungen mit wissenschaftlichem Anspruch. Historisch interessierte Bürger nehmen sich ernsthaft der verlorenen Orte an, um gegen das Vergessen zu wirken. Sie recherchieren vor Ort oder in Archiven die geschichtlichen Zusammenhänge, um diese für die Nachwelt zu erhalten. Die Präsentationen erfolgen in der Regel über Publikationen oder private Internetseiten. Die Grenzen zwischen Hobbyforschern und Urban Explorern verlaufen fließend. Ein Lost Place kann nicht nur Ort der positiv besetzten Freizeitausübung sein. Sind Objekte verlassen und unbewacht, werden die Liegenschaften schnell Opfer von Dieben und Plünderern auf der Suche nach Trophäen, Wertmetallen³⁹, Militär- und Munitionsgegenständen. Endet die Plündererei, beginnen zumeist neue negative Kapitel.

³⁴ Vgl. Fricke 2014c

³⁵ Vgl. Fricke 2014d

³⁶ Vgl. Fricke 2014c

³⁷ Vgl. Fricke 2014d

³⁸ Vgl. Fricke 2014a

³⁹ beispielsweise Kupfer

Vandalismus, die pure Lust an Zerstörung und illegalen Müllablagerungen sind fast an jedem verlassenem Ort zu beobachten. Jugendliche suchen außerhalb dessen, was ihnen kulturell vorgesetzt wird, Lokalitäten, die ihrer Flucht aus dem Mainstream entsprechen. Schnell werden verlassene Orte zu Treffpunkten der Jugendszene und „Partylocations“. Darüber hinaus dienen Lost Places auf Grund der Abgeschlossenheit dem Unterschlupf oder Versteck Obdachloser, Verbrechern oder Personen der Drogen- und Gewaltszene.⁴⁰ Zuweilen wurden auch okkulte Handlungen, wie Schwarze Messen, beobachtet.⁴¹

1.1.4 Motivation und Ästhetik

Die Welt ist im Kasten. Die zunehmende Globalisierung und Kommerzialisierung gibt uns das Gefühl, dass kein Ort existiert, der noch nicht erforscht ist. Verlorene Orte jedoch befinden sich nicht in einem touristischen Führer. Sie sind nicht ausgeschildert oder Bestandteil einer Stadtführung. Nach Brandley L. Garret ziehen uns unbekannte Orte magisch an: „Es hat einen großen Reiz, Verbotsschilder zu ignorieren und Orte zu betreten, die einem eigentlich verschlossen sein sollen. Hier liegt auch das politische Potenzial der Szene. Wir werden heute überall überwacht und kontrolliert. Aber wenn Menschen sich eingeeengt fühlen, lehnen sie sich meistens dagegen auf. Die Urban Explorer holen sich ihre persönliche Freiheit und Teile ihrer Stadt zurück.“⁴² So ist laut Garret die Zivilisationsflucht ein möglicher Motivationsgrund. Er beschreibt in seiner These den Ausbruch aus einer überfunktionalen Stadt. Der Ort, der uns einen konfliktfreien Alltag und das Gefühl von Sicherheit bieten soll, wird zur Zwangsjacke. Die Selbstbestimmtheit scheint verloren zu gehen. Jeder Ort tut das, wofür er geschaffen wurde und nicht mehr. Der Ausgleich ist die eigene Erforschung eines konträren Ortes, beispielsweise eines Lost Place. Ein in diesem Zusammenhang auftauchender Begriff ist *Psychogeographie*. Guy-Ernest Debord beschreibt in „Introduction to a Critique of Urban Geography“ Psychogeographie als die experimentelle Erforschung der Umwelt.⁴³ Das psychische Erleben und die daraus folgenden Verhaltensweisen stehen im Vordergrund. Er spricht davon, die gefühlte Landkarte durch absichtliches Verlaufen, oder „Driften“, also Umherschweifen, zu erweitern. Dem Spiel ähnlich, werden ausgetretene Pfade des Alltags verlassen, um die Struktur räumlicher Zonen zu verstehen. Beispielsweise das Einsteigen in den nächsten Bus, um an einer wahllos unbekanntem Haltestelle auszusteigen. Eingeschliffene Verhaltensweisen werden durch erhöhte Wahrnehmung ausgetauscht. Erlebnis und Erkenntnis sind die Produkte der Psychogeographie. Bei der experimentellen Erforschung eines Lost Place werden die weißen Flecken der gefühlten Landkarte mit Struktur gefüllt.

Der Besuch von verlassenem Objekten und Ruinen wirkt im Sprachgebrauch deprimierend. Zerfall, Leere und Verlassenheit sind negativ besetzte Begriffe. Dennoch strahlen Orte wie diese eine Art Faszination aus. Sadewasser beschreibt diese Atmosphäre als den „morbiden Charme vergangener Zeiten“, die den Horizont erweitern.⁴⁴

⁴⁰ Vgl. Sadewasser 2005, Seite 17f

⁴¹ Vgl. Zeitungsjahrbuch Deutschland 1987, Seite 309

⁴² Zitat von Bradley L. Garrett aus *Liere 2014*

⁴³ Gesamter Aspekt wird beleuchtet unter: Vgl. Debord 1955

⁴⁴ Vgl. Sadewasser 2005, Seite 17f

Beobachter sind Zeugen, wie sich die Natur den menschengeschaffenen Raum zurückerobert. Diese Ausstrahlung reicht von der Eleganz verwunderlich bizarrer Kulissen bis hin zur mysteriösen Endzeitstimmung. Auf einer Homepage heißt es: „Je länger ein Lost Place in Vergessenheit geraten ist, desto mehr Facetten des Verfalls bieten sich dem Betrachter“.⁴⁵ Unter Künstlern ist die Ausdrucksform „Schönheit des Verfalls“ gebräuchlich. Ohne menschlichen Einfluss entstehen aus Nutzobjekten surreale Kunstwerke. Die Vernachlässigung lässt Neues entstehen und verschafft dem Betrachter ein Erlebnis auf allen Sinnesebenen. Beispielhaft dem Vogelgezwitscher und wachsenden Bäumen in einer maroden Produktionshalle. Bradley L. Garrett verfasste seine Doktorarbeit über Urban Exploration. Er beschreibt diese Ästhetik mit folgende Worten: „Wenn ich in der Mitte einer verlassenen Fabrikruine stehe, bin ich vollkommen im Moment gefangen. Der Verfall berührt mich. In der riesigen Halle haben einmal hunderte Leute gearbeitet. Und jetzt ist es ganz still. Man spürt den Wind, vielleicht auch Regen, die Kräfte der Natur, die das Gebäude langsam, ganz langsam abbauen...Man wird sich, wenn es denn so will, seiner eigenen Sterblichkeit bewusst“.⁴⁶

Zur „Schönheit des Verfalls“ tritt der „Reiz des Vergessenen“. Lost Places sind authentische Zeitzeugen. Besucher haben die Möglichkeit, Geschichte individuell und hautnah zu erleben. Es ergibt sich eine emotionale Wirkung auf den Betrachter, die den normalen Wirkungsbereich des künstlichen Erhalts von Historie übersteigt. Drei Standards der Museumsarbeit lauten: sammeln, bewahren und ausstellen.⁴⁷ Der Lost Place ist dem Museum demnach gegensätzlich. Beziehungsweise bilden diese Orte eine gänzlich neue Erfahrungsebene in Bezug auf die Vermittlung von Historie. Die Selbstbestimmtheit der Erforschung und deren Interpretation obliegen allein dem Betrachter.⁴⁸ Felix Stephan schreibt: „Verlassene Gebäude bieten einen ehrlicheren Blick in die Vergangenheit als Museen, denn was man dort zu sehen bekommt, ist nicht kuratiert. Die Dinge sind nicht nach Maßstäben zurechtgerückt und aufgearbeitet...Die Dinge in diesen Gebäuden verweisen nicht auf die Vergangenheit, sie sind selbst das Vergangene“.⁴⁹

1.1.5 Gefahren

Das Betreten eines Lost Place geschieht mit der Akzeptanz eines erhöhten Risikos. Physische und rechtliche Konfrontationsmöglichkeiten stellen dauerhafte Begleiter dar. Geht der Betrachter von einem Gau aus, sind diese Objekte lebensgefährlich.⁵⁰ Im Zentrum steht für den Besucher der Erlebnisgehalt. Gefahren werden in der Regel unwissend oder unterschätzend in Kauf genommen. Hypothetisch sind physische Gefährdungen existenzieller als juristische Strafen. „Mit der Polizei kann man reden, mit einem Dach nicht“.⁵¹ Im Folgenden werden potenzielle Gefahren auf einem Lost Place genannt und Präventivmaßnahmen angeboten.

⁴⁵ Winternitz 2014

⁴⁶ Liere 2014, S. 108f

⁴⁷ Vgl. Deutscher Museumsbund 2006

⁴⁸ Vgl. Liere 2014, S.112

⁴⁹ Stephan 2012

⁵⁰ Fallbeispiele: *Richter 2013* und *Le Quotidien 2008*

⁵¹ Zitat von Ciarán Fahey aus Pleiss, Tagesspiegel 2014

Der Verfall eines Objektes beginnt mit dem ersten ungenutzten Tag, dem Ende der Wartung und der beginnenden Verwahrlosung. Triebkräfte sind Zeit und eindringende Feuchtigkeit. Undichte Dächer oder Mauerwerke sorgen gerade bei Holzkonstruktionen wie Treppen und Dielen für einen rasanten Zerfall. So kommt es zu einer dauerhaften Veränderung der Bausubstanz. Zunehmende Teileinstürze sind die Folge. *Marode Architektur* stellt eine ernsthafte Bedrohung für den Besucher dar. *Fehlende oder zerstörte Architektur* entsteht durch das Eingreifen Dritter. Vandalismus und Diebstahl können Grund für fehlende Sicherheitsabdeckungen sein und beispielsweise Bodenlöcher oder offene Stromquellen entstehen lassen. Durch Demontage und Zerstörung können Gegenstände wie Nägel und Glasscherben das Verletzungsrisiko erhöhen. Speziell in Industrie- und Militärobjekten lagern auch während des Leerstandes zahlreiche *Gefahrenstoffe* wie Munition, Brand- und Explosionsstoffe, Gase und Chemikalien. Eine Verwechslung mit trivialen Gegenständen ist nicht ausgeschlossen. So kann es im Ernstfall durch Hautkontakt oder über Atemwege zu Verletzungen kommen. Manche Giftstoffe werden erst durch die Zerstörung von Gebäudesubstanzen freigesetzt. Für technische Anlagen wurden im wissenschaftlichen, militärischen und zivilen Bereich radioaktive Stoffe benötigt. Diese Altlasten können auch in geringen Dosen vorhanden sein, Strahlung freigeben und den Körper schädigen. Weitere Gefahrenquellen sind Bunker oder andere Gebäudeteile mit fehlender Luftzirkulation. Sie können akuten Sauerstoffmangel auslösen. Die windgeschützten Orte werden mit zunehmendem Verfall Unterschlupf diverser Tierarten. In wieweit Tiere gefährlich werden können, ergänzt lediglich die Auflistung und bleibt reine Spekulation. Nennenswerter sind Begegnungen mit Dritten. Undurchsichtige Personen, wie Vandalen oder Diebe können bei Entdeckung ihrer Absichten Gewaltpotenzial entwickeln.

Präventiv können einige Schritte von Besuchern bedacht werden, um Komplikationen zu vermeiden. Allgemein gilt, dass Lost Places nie im Alleingang besucht werden sollten. Der tragische Unfalltod eines niederländischen Hobbyforschers im Jahr 2008 verdeutlicht die Ernsthaftigkeit des Themas. Es ist zur Absicherung ratsam, Angehörigen den Aufenthaltsort und Zeitrahmen mitzuteilen sowie ein Mobiltelefon, Lichtquellen und ein kleines Erste-Hilfe-Set mitzunehmen. Des Weiteren ist eine erhöhte Aufmerksamkeit vor Ort elementar. Wichtig ist zudem eine permanente und realistische Selbsteinschätzung der Handlungsweisen. „Nimm nichts mit außer Fotos. Lass nichts zurück außer Fußabdrücke“.⁵² Die einzige Grundregel des Urban Exploring vereinigt den natürlichen Erhalt des Objektes mit dem Schutz weiterer Besucher. Dies ist keine Garantie, aber eine wichtige Richtlinie. Sie verbietet den gewaltsamen Zutritt, den Vandalismus und die Verlagerung oder gar Entwendung von Gegenständen. Bei Begegnungen mit anderen Personen empfiehlt es sich, den freundlichen Umgang zu wahren sowie den Grund des Besuches zu erklären. Werden andere Absichten erkennbar, sollte Abstand gehalten und bei Bedarf die Polizei informiert werden. Diverse Fälle in der Vergangenheit zeigen, dass abgesehen von örtlichen Gefahren, mit dem Betreten des Geländes rechtliche Probleme auftreten.^{53 54} Innerhalb der Bundesrepublik Deutschland gibt es, mit wenigen Ausnahmen⁵⁵, kein Grundstück, das nicht im Besitz einer Person, Behörde, Gesellschaft oder eines Vereins ist.

⁵² Stephan 2012

⁵³ Fallbeispiele siehe: Augsburgs Allgemeine 2011, LVZ 2011, Schlüchtermann 2011

⁵⁴ Es wird lediglich auf rechtliche Kernfragen eingegangen. Detaillierte Verweise rechtlicher Mittel würden den Umfang und die Kompetenz dieser Arbeit überschreiten.

⁵⁵ Vgl. BGB 2014, S.224, § 928

Folglich existiert für jedes Objekt ein Erlaubnisgeber. Dessen Zustimmung muss bei Zutritt und weiteren Absichten auf und mit dem Grundstück eingeholt werden.⁵⁶ Wer ohne Erlaubnis handelt, macht sich nach § 123 StGB⁵⁷ und §838 BGB⁵⁸ des Hausfriedensbruchs strafbar. Die Straftat wird erst nach Beantragung verfolgt und kann mit bis zu einem Jahr Freiheitsentzug bestraft werden.⁵⁹ Verbotsschilder, Warnhinweise und lückenhafte Umfriedungen sind keine Freifahrtsscheine für einen legalen Zutritt. Die Besitzer sind gesetzlich nicht verpflichtet, ihre Liegenschaften vollständig zu umzäunen oder bewachen zu lassen.⁶⁰ Ein weiterer rechtlicher Aspekt sind Fotorechte. Wirken sich die entstandenen und eventuell veröffentlichten Fotos negativ auf den Besitz aus, z.B. den Verkauf des Objektes, kann der Urheber auf Schadensersatz verpflichtet werden. Präventiv ist es empfehlenswert, auch bei zeitaufwendigen Maßnahmen, die benötigten Zustimmungen beim Eigentümer einzuholen. Kritisch hinterfragend und im kulturellen Sinne, ein Zitat des Wissenschaftlers Bradley L. Garrett, auf die Frage mit welchem Recht er die „Betreten verboten“-Schilder ignoriert: „Ich lese eher »Betreten auf eigene Gefahr«. Ich finde es schade, dass man heute immerzu gesagt bekommt, was sicher und erlaubt ist und was nicht. Diese Bevormundung führt dazu, dass die Menschen irgendwann gar keine Verantwortung mehr für ihr Handeln übernehmen wollen.“

⁵⁶ Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass der Besitzer ein vorsätzliches Betreten ablehnt.

⁵⁷ Vgl. StGB 2014, S. 77, § 123

⁵⁸ Vgl. BGB 2014, S. 211, §838

⁵⁹ Vgl. StGB 2014, S. 77, § 123

⁶⁰ Vgl. BGB 2014, S. 211, §838

1.2 Geocaching

„Die Welt ist unser Spielfeld“⁶¹

1.2.1 Definition

Geocaching bezeichnet eine moderne Form der Schatzsuche⁶². Das sich rasant entwickelnde Geländespiel steht für eine weltweit verbreitete und generationsübergreifende Freizeitbeschäftigung des 21. Jahrhunderts. Mithilfe des globalen Navigationssatellitensystems GPS werden Verstecke, genannt Geocaches (kurz Caches), im Internet als geographische Koordinaten veröffentlicht und gesucht. Die amerikanische Wortschöpfung ist zurückzuführen auf das griechische Wort für Erde, *Geo*. Der Begriff *Cache* stammt ursprünglich aus dem französischen Sprachgebrauch, *Caché* und bezeichnet gleichermaßen wie im Englischen ein geheimes Versteck oder Lager.⁶³ Im Bereich Informatik wird gegenwärtig von einem Cache gesprochen, wenn es sich um einen schnellen digitalen Puffer- oder Zwischenspeicher handelt.⁶⁴ Ein Geocache besteht gewöhnlich aus einem undurchlässigen Behälter, in dessen Inneren sich mindestens ein Logbuch/-streifen und je nach Größe diverse Tauschgegenstände von geringem Wert befinden. Am Ziel des Versteckes trägt sich der Geocacher⁶⁵ in das Logbuch ein, um den Fund zu beweisen. Folgend wird der Behälter wieder versteckt, wo er zuvor entdeckt wurde. Die Suche⁶⁶ wird auf der dazugehörigen Internetseite des Geocaches vermerkt und der Cacher bekommt einen Punkt in seiner persönlichen Statistik. Im Vordergrund stehen nicht der Inhalt des Behälters, sondern der Erlebniswert der Suche und die Geheimhaltung des Versteckortes. Ein jeder Geocacher besitzt die Möglichkeit unterschiedliche Positionen innerhalb des Spieles einzunehmen. Er kann Geocaches suchen, verstecken und sogar bewerten. Des Weiteren existieren scheinbar grenzenlose Möglichkeiten der Spielvariationen, welche allein durch Richtlinien der Webseitenbetreiber variiert und eingeschränkt werden. Eine übergeordnete universelle Organisation ist nicht vorhanden. Aktuell zählt die einflussreichste Plattform *geocaching.com* mehr als 6 Millionen Nutzer und über 2 Millionen aktive Geocaches weltweit, Tendenz steigend.⁶⁷ Ein dynamisch wachsender Konsummarkt für Geocaching-Produkte und die zunehmende Medienpräsenz erklären Geocaching zur Freizeitbeschäftigung 2.0: Familien- und umweltfreundlich, die Spannung für den fehlenden Kick im Alltag. Für jeden Geschmack ist etwas dabei: Schnelle Erfolge mit Verstecken am Straßenrand, Tauch- und Klettercaches, alternativen Stadtführungen im Schnitzeljagd-Gewand bis hin zu mehrtagigen Suchexkursionen im Wald.

⁶¹ Zwanziger 2014a

⁶² Vgl. Gründel 2007, S. 14

⁶³ Vgl. ebd., Seite 14

⁶⁴ Vgl. Duden 2014a

⁶⁵ Bezeichnung für einen Mitspieler

⁶⁶ gleich ob erfolgreich oder erfolglos

⁶⁷ Groundspeak 2014a

1.2.2 Geschichte

Die Ursprungsidee des Geocachings ist eng verwoben mit der Entwicklung des *Global Positioning System*, kurz *GPS*. Die USA nahmen 1995 ein neu entwickeltes globales Positionsbestimmungssystem aus Navigationssatelliten, genannt NAVSTAR GPS, in Betrieb.⁶⁸ Ausschließlich zur Nutzung für das US-amerikanische Verteidigungsministerium bestimmt, verschlechterte ein künstliches Störsignal der Regierung (Selected Availability, SA) die Genauigkeit der Satellitennavigation von 10 auf 100 Meter.⁶⁹ Im Zuge der Regierungszeit Präsident Clintons wurde am 1. Mai 2000 kurzfristig das Störsignal abgeschaltet und die Genauigkeit für die Zivilbevölkerung verzehnfacht.⁷⁰ Dies ermöglichte ad hoc eine breite wissenschaftliche, kommerzielle und zivile Nutzung. Empfangsgeräte wurden verbessert und vermehrt für private Zwecke erworben. Der Weg war frei für Möglichkeiten und Ideen zur Anwendung im Sport- und Freizeitbereich.⁷¹ Zwei Tage nach Abschaltung des Störsignals, am 3. Mai 2000 versteckte der Informatiker Dave Ulmer einen schwarzen Eimer mit diversen Gegenständen in einem südöstlich gelegenen Waldstück in der Nähe von Portland (USA).⁷² Ulmer vergrub mit dem Eimer ein Notizbuch, genannt Logbuch zum Dokumentieren des Fundes, sowie einen Kassettenrekorder, Bücher und Videos, eine Dose Bohnen, eine Zwille und vier 1-Dollar-Noten.⁷³ Er veröffentlichte die Koordinaten in einer Newsgroup⁷⁴ im Internet und forderte andere Personen auf, den vergrabenen Schatz zu suchen.⁷⁵ Unter dem Titel „*The Great American GPS Stash Hunt*“ äußerte er bereits die Idee eines weltweit verbreiteten Spiels und stellte die erste und einzige Regel „Get some Stuff, Leave some Stuff“⁷⁶ in Bezug auf sein Versteck *Stash #1* auf.⁷⁷ Dieser Zeitpunkt gilt als die offizielle Geburtsstunde des globalen Outdoorspiels Geocaching. Einen Tag nach der Veröffentlichung des Standpunkts wurde Ulmers Eimer von Mike Teague gefunden.⁷⁸ Weitere interessierte Nutzer des Forums gingen ebenfalls auf die Suche, dokumentierten ihre Erlebnisse im Internet und veröffentlichten Koordinaten eigener Verstecke. Schnell fand diese Form der Schatzsuche großen Zuspruch. Mike Teague, der erste Finder von *Stash #1*, veröffentlichte auf seiner privaten Webseite die Koordinaten von Verstecken aus der ganzen Welt und diskutierte gemeinsam mit weiteren Nutzern über den Namen des Spiels. Matt Stum, Nutzer der Webseite, schlug am 30. Mai 2000 den Namen *Geocaching* vor, um den negativ assoziierten Begriff „Stash“ zu vermeiden, der im Englischen oft als illegales Versteck beispielsweise für Drogen interpretiert wird.⁷⁹ Ende August zählte die neue Plattform bereits 64 gelistete Caches aus weltweit 10 Ländern.⁸⁰

⁶⁸ Vgl. US Department of Homeland Security 1995

⁶⁹ Vgl. Gründel 2007, S. 15

⁷⁰ Vgl. The White House, Office of the Press Secretary 2000

⁷¹ Vgl. Telaar 2007, Seite 5

⁷² Vgl. Dave Ulmer 2000a

⁷³ Vgl. Gründel 2007, S. 14f

⁷⁴ Bezeichnet eine Art Internetforum

⁷⁵ Vgl. Dave Ulmer 2000a

⁷⁶ „Nimm Zeug heraus, hinterlasse Zeug“

⁷⁷ Vgl. Dave Ulmer 2000b

⁷⁸ Vgl. Dave Ulmer 2000c

⁷⁹ Vgl. Dictionary 2014a

⁸⁰ Vgl. Telaar 2007, Seite 7

Im September 2000 übergab Mike Teague aus Zeitgründen seine Webseite an Jeremy Irish, der eine eigene Mailingliste mit Geocaches verwaltete und sich die Rechte der Seite geocaching.com gesichert hatte.⁸¹ Unterdessen konnte sich Geocaching in weiteren Ländern etablieren. Die Anzahl der Geocaches stieg rasant an und überforderte die privaten Kapazitäten der Homepage Irishs. Er gründete noch im selben Jahr das Unternehmen *Groundspeak Inc*, das fortan für die Inhalte von geocaching.com verantwortlich ist. Gegenwärtig beschäftigt Irish 70 Mitarbeiter⁸², kooperiert global mit 15 Unternehmen und Organisationen⁸³ und betreibt drei weitere themenbezogene Webseiten. Geocaching.com ist bis heute die populärste und aktivste Plattform mit über 2,5 Millionen gelisteter Geocaches weltweit.⁸⁴ Unter den kostenfreien Möglichkeiten der Seite werden auch bezahlbare Inhalte, Lizenzprodukte und Premiummitgliedschaften angeboten. Es existieren weitere kleinere Webseiten, auf die im Laufe der Arbeit wenig Rücksicht genommen wird. Navicache.com, Terracaching.com und die Deutsche-Variante Opencaching.de sind die bekanntesten Alternativen, listen jedoch nur einen Bruchteil der weltweit versteckten Geocaches. Im Internet lassen sich des Weiteren eine Vielzahl an Informationsseiten und Foren rund um das Thema Geocaching finden. Direkt an die Seite von Groundspeak angegliedert befindet sich das Blaue Forum. Es beantwortet, wie die deutsche Alternative das *Grüne Forum*, offene Fragen und lädt zur Ideenfindung und zu Diskussionen ein.

1.2.3 Spielprinzip

Grundlage ist die Nutzung des Internets. Die digitalen Plattformen agieren zwischen den Akteuren vermittelnd und stellen alle notwendigen Inhalte und Funktionen bereit.⁸⁵ Erforderlich ist hierbei das Anlegen eines kostenfreien Benutzerkontos auf einer Webseite. Vertreten durch ein selbstgewähltes Pseudonym beginnt der Geocacher nach seinen Vorlieben Schätze zu legen oder zu suchen. Die elementaren Möglichkeiten stehen dem Nutzer uneingeschränkt zur Verfügung. Dementgegen sind besonders interessante Geocaches bei Groundspeak Inc. mittlerweile für Premium-Mitglieder beschränkt. Nachfolgend werden die Grundprinzipien des Spiels betrachtet.

Verstecken

Zu Beginn steht die Motivation, einen Geocache verstecken zu wollen. Der Geocacher möchte demnach ein Owner, ein Besitzer eines Geocaches werden. Die Geschichte oder der Anlass für das Legen des Schatzes, die Wahl des Versteckortes und Größe des Cachebehälters sind Kernfragen für die Entstehung. Dabei spielen Kreativität, Vorliebe und Erfahrungen des Initiators sowie die Beschaffenheit der potenziellen Umgebung eine wesentliche Rolle.

⁸¹ Vgl. Mike Tangué 2000

⁸² Vgl. Groundspeak 2014g

⁸³ Vgl. Groundspeak 2014h

⁸⁴ Vgl. Groundspeak 2014a

⁸⁵ Vgl. Telaar 2007, Seite 8

Der vorzubereitende finanzielle sowie zeitliche Aufwand variiert dabei sehr stark und ist vor allem abhängig von der gewählten Cacheart. Ein Traditional Cache unter einem Stein ist schneller zu erarbeiten als das Planen eines Multi-Cache mit 15 Stationen. Attraktiv sind besonders Versteckorte mit historischen, landschaftlichen oder kulturellen Hintergründen. Als Versteck kann der Owner eine bereits vorhandene Begebenheit im natürlichen Umfeld verwenden, wie einen Hohlraum in einem Baum oder einer Mauer. Oder aber er kreiert ein eigenkonstruiertes Versteck, wie beispielsweise ein Magnetbehälter an einem Verkehrsschild. Minimal wird ein Geocache mit einem Logbuch oder Logstreifen bestückt. Je nach Größe können sich auch Goodies⁸⁶ oder eine Erstfinder-Urkunde im Behälter befinden. Der Owner wählt einen Cachebehälter, der sich in seinen Augen für das Versteck eignet, und platziert diesen⁸⁷ vor Ort. Anschließend werden mithilfe eines GPS-Gerätes die Koordinaten des Versteckes oder der ersten Station ermittelt. Diese Position und eine Vielzahl anderer Informationen werden auf einer speziell für diesen Cache angelegten Internetseite, genannt Listening, veröffentlicht. Der Owner vermittelt durch das Listening einen ersten Eindruck des Caches und verrät dem Sucher den Schwierigkeitsgrad, die Größe des Versteckes und Art der Suche sowie die Begebenheiten vor Ort. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, durchläuft das Listening den Review-Prozess. Dabei werden von einem regionalen und ehrenamtlichen Mitarbeiter der Plattform die Informationen der Cachebeschreibung auf die Guidelines⁸⁸ zum Verstecken von Geocaches überprüft. Es erfolgt jedoch keine Überprüfung vor Ort. Die Guidelines von geocaching.com beinhalten überwiegend Regeln zum Anlegen und Verstecken eines Geocaches. So werden beispielsweise keine Geocaches genehmigt, die vergraben sind oder dicht an anderen Geocaches liegen.⁸⁹ Größtenteils appellieren die Richtlinien zu einem achtsamen Umgang mit Umwelt, Natur und privatem Eigentum. Erteilt der Reviewer die Genehmigung, ist der Geocache offiziell auf der Homepage gelistet und kann von allen Nutzern gesehen und gesucht werden. Der erste Finder wird umgangssprachlich als Förster bezeichnet.⁹⁰ Fortan ist der Owner für die Wartung seines Cache und Aufrechterhaltung der Richtlinien zuständig. Kann er dies nicht mehr gewährleisten oder verstößt der Cache gegen Punkte der Guidelines, wird der Cache nach Ablauf einer Frist archiviert.

Suchen

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten einen passenden Cache auszuwählen. Die Webseiten bieten diverse Filter um sich das langwierige Durchsuchen von Listen zu ersparen. So kann beispielsweise gezielt nach Ort, Name oder Bewertung gefiltert werden. Jede Plattform bietet darüber hinaus eine digitale Landkarte, die übersichtlich alle Geocaches anzeigt. Benutzerfreundlich können so einzelne Caches betrachtet werden. Um nach erfolgreicher Auswahl die Suche beginnen zu können, werden die Cachebeschreibung und die enthaltenen Koordinaten benötigt. Die Mehrheit der Navigationsgeräte, Smartphones oder PDAs bieten bereits *Paperless Caching*, *Papierloses Cachen* an. So können ganze Datenpakete von Geocaches, genannt PocketQuery⁹¹, aus dem Internet herunter- und auf das Gerät aufgeladen werden.

⁸⁶ Allerlei kleine Gegenstände von geringem Wert wie beispielsweise Ü-Eier-Spielzeugfiguren

⁸⁷ und alle eventuell nötigen Zwischenstationen oder Hinweise

⁸⁸ Richtlinien

⁸⁹ Vgl. Groundspeak 2014i

⁹⁰ Vgl. Cachewiki 2014d

⁹¹ Nutzung nur für Premium Mitglieder

Das Listening enthält wichtige Informationen, die eventuell auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, aber während der Suche von Bedeutung sein können. Ist Paperless Caching nicht möglich, sollte gerade bei zeitaufwendiger Suche die Beschreibung in Papierform mitgenommen werden. Ein weiterer zu beachtender Aspekt sind die im Listening und für die Suche benötigten Ausrüstungsgegenstände. Werden diese übersehen, ist ein Finden des Schatzes erschwert oder gänzlich nicht möglich. Ausrüstungsgegenstände können UV-Lampen, Handspiegel, Kletter- oder Tauchausrüstung, Magnetpendel, Codetabellen oder Ähnliches sein. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Dies verdeutlicht zugleich der wachsende Markt für Geocaching-Zubehör. Ist der Geocacher an der Startkoordinate angekommen, beginnt er mit der Suche. Das Ziel kann entweder der finale Cachebehälter oder eine Zwischenstation sein. Wie schnell ein Cache vor Ort gefunden wird, hängt von der Erfahrung des Cachers, dem Schwierigkeitsgrad des Versteckes und der Belebtheit des Ortes ab. Geocacher bleiben bei ihrer Suche gern unerkannt. Die Wegstrecke und vor allem der Fundort des Schatzes, sollen nach Möglichkeit geheim bleiben. Unbeteiligte Mitspieler, die sich in der Nähe eines Versteckes aufhalten, werden in der Geocacherszene als (Geo-)Muggels⁹² bezeichnet. Ist ein Cache gemuggelt, bedeutet dies, dass der Cachebehälter von Unbeteiligten zerstört oder entwendet wurde. Um diesen Fall zu vermeiden, versuchen Geocacher einen Schatz unerkannt zu heben. Ist der Behälter gefunden, kann im innenliegenden Logbuch der Fund gekennzeichnet werden. Datum, Uhrzeit, Pseudonym und fakultativ Kommentare in Abkürzungsform, sind gängige Einträge. Des Weiteren können aus dem Behälter stammende Gegenstände getauscht oder Trackables mitgenommen oder hineingelegt werden. Letztlich wird der Cache am gleichen Ort versteckt, an dem er gefunden wurde. Um die Suche abzuschließen und einen Punkt in der persönlichen Statistik zu erhalten, muss der Fund im Internet ein weiteres Mal geloggt werden. Dabei werden nicht nur positive Einträge sondern auch Hinweise zur Wartung des Caches oder Misserfolge einer Suche eingetragen.

Trackables

Trackables sind Gegenstände, die durch Geocacher von Cache zu Cache reisen und deren Bedeutung im Spiel eine eher zusätzliche Rolle spielt. Der Fund eines Trackables sowie deren zurückgelegte Reise wird auf einer zugehörigen Internetseite dokumentiert. Es werden zwei Arten von Trackables unterschieden. *Travelbugs* sind kleine käuflich erworbene Anhänger mit einer eingestanzten Erkennungsnummer, die an selbstgewählten Objekten, wie Kuscheltieren oder Spielzeugfiguren angebracht sind. *Geocoins* sind gestaltete Münzen oder Medaillen, die im Gegensatz zu den *Travelbugs* auch ohne zusätzliche Gegenstände registriert werden können. Manche *Travelbugs* haben eine Mission zum Ziel. So müssen beispielsweise alle Bundesländer besucht oder ein Rennen gegen einen anderen *Travelbug* gewonnen werden.

⁹² Dieser Begriff stammt aus den Harry-Potter-Romanen von Joanne K. Rowling und bezeichnet in den Büchern alle unbeteiligten Menschen außerhalb der Zauberwelt. Der (Geo-)Muggel gehört zu einer Reihe von Anglizismen und Abkürzungen, die in dieser Szene gebräuchlich sind und den Anschein einer internen Geheimsprache haben.

1.2.4 Cachearten

So schnelllebig die Geschichte des Geocachings ist, so rasant entwickelten und etablierten sich variierende Ideen innerhalb des Spiels. Alle Cachearten haben jedoch gemein, dass ihr Fund im Internet geloggt⁹³ werden kann. Für das Loggen erhält der Finder einen Punkt für seine Statistik. Grundlegend folgen alle Typisierungsversuche von Geocachearten den Grundgedanken der ersten und bekanntesten Plattform geocaching.com. Im Rahmen dieser Arbeit werden die gebräuchlichsten Cachearten dieser Webseite Berücksichtigung finden.

Traditionell Cache

Der *Traditionelle Cache*⁹⁴ ist der Urtyp und zugleich die häufigste Cacheart. Allein in Deutschland existieren nach Angaben von Groundspeak Inc. 205.454 traditionelle Geocaches.⁹⁵ Die Dosen in den Verstecken enthalten mindestens ein Logbuch und je nach Größe des Behälters Gegenstände zum Tauschen. Der Fundort befindet sich an den angegebenen Koordinaten im Internet.⁹⁶ Diese Cacheart ist in der Regel ein Garant für kleine und schnelle Erfolgserlebnisse und deshalb vor allem für junge oder unerfahrene Schatzsucher empfehlenswert.⁹⁷ Es müssen keine Rätsel gelöst oder andere Aufgaben erfüllt werden, um das Versteck zu finden. Jedoch macht es einen Unterschied, ob der Cache an der Spitze eines Baumes oder hinter einem Verkehrszeichen zu finden ist. Der Versteckmöglichkeiten gibt es viele und diese bestimmen gemeinsam mit der Beschaffenheit des Weges den Schwierigkeitsgrad des Traditionell. Eine Besonderheit in dieser Kategorie stellt der Drive-in oder Park-n-Grab-Cache dar, welcher mit geringem Zeitaufwand und kurzer Distanz zum Auto geloggt werden kann⁹⁸.

Multi – Cache

Im Finden wie Verstecken wesentlich aufwendiger gestaltet sich der *Multi-Cache*, die zweithäufigste Cacheart in Deutschland.⁹⁹ Er besteht aus mehreren, jedoch mindestens einer Station und dem finalen Cachebehälter mit Logbuch, dessen Koordinaten durch das Lösen eines Rätsels oder Aufgabe ermittelt werden müssen.¹⁰⁰ Im Internet wird lediglich die Startkoordinate veröffentlicht. Die Zwischencaches sind zumeist kleine Filmdosen, dessen Inhalt direkte Koordinaten zur nächsten Station enthalten oder die Entschlüsselung der Koordinaten voraussetzen, um die nächste Station zu erreichen. Um diesen Zeitaufwand zu umgehen, nutzen einige Cacher auf der schnellen Jagd nach den Dosen die Herforder Methode.¹⁰¹

⁹³ Beschreibt einen Eintrag als Beweis des Fundes

⁹⁴ auch Tradi oder Traditional genannt

⁹⁵ Groundspeak 2014a

⁹⁶ Vgl. Gründel 2007, S. 19

⁹⁷ Vgl. Sadewasser 2008, S. 56

⁹⁸ Vgl. Zwanziger 2014a

⁹⁹ Vgl. Sadewasser 2008, S. 57

¹⁰⁰ Vgl. Gründel 2007, S. 19

¹⁰¹ Vgl. Cachewiki 2014b

Bei der abzulaufenden Wegstrecke wird dabei von einem Rundweg ausgegangen, wonach Start- und Endpunkt der Suche nahe beieinander liegen müssen.¹⁰² Häufig führen die Wegstrecken entlang eines Multis¹⁰³ an historisch oder landschaftlich interessanten Punkten. Der Kreativität sind auch hier wahrlich keine Grenzen gesetzt und so sind einige Caches Ausdruck fantasievoller Erzählungen mit Rollenspielcharakter oder ergänzen das touristische Angebot mit einem GPS-unterstützten Stadtrundgang. Eine Variante bildet der Offset Cache. Bei der Ermittlung der Koordinaten werden bevorzugt vorhandene Zahlen der Umgebung eingebunden, beispielsweise Jahreszahlen an Häuserfassaden oder Gedenktafeln.¹⁰⁴

Mystery Cache

Beim *Mystery Cache* stehen kognitive Leistungen vor dem eigentlichen Suchen im Vordergrund. Offiziell wird er auch als Rätsel-, Puzzel-, oder Unknown-Cache gelistet.¹⁰⁵ Der veröffentlichte Punkt im Listing¹⁰⁶ ist eine willkürlich gewählte Stelle, die lediglich in grober Nähe zum eigentlichen Suchfeld liegt.¹⁰⁷ Vor Beginn der eigentlichen Suche muss der Geocacher mindestens den Startpunkt durch eine Recherche- oder Knobelaufgabe ermitteln.¹⁰⁸ Mystery Caches sind Inbegriff von Kreativität und Extravaganz in der Geocacherszene und erfüllen keine Kategorie. Die Ausgefallenheit der Aufgaben reicht beispielsweise von verschlüsselten Texten, Mathematikaufgaben mit binären oder hexadezimalen Zahlen über Steganographie¹⁰⁹, Sudokus, Blindenschrift bis zu diversen Codesprachen, wie Morsezeichen oder Rot13.¹¹⁰ Sind die Koordinaten entschlüsselt, führen sie entweder zum finalen Fundort oder einer Station auf dem Weg zum Logbuch. Eine Untergruppe stellt der Bonus Cache dar. Erlangt ein Geocacher¹¹¹ hohe Beliebtheit in der Cacherszene, schaffen die Owner eine Art Erweiterung zu dem vorhandenen Cache, welcher als Mystery gelistet und ohne die vorherige Suche des Hauptcaches nicht findbar ist.

Virtual Caches / Locationless Caches

Nicht jeder Geocache besitzt am Ziel seiner Reise ein reales Versteck. Die *Virtual* oder *Locationless Caches* sind angegebene Landschaftsmarken ohne Dosen und Logbuch. Sie dienen vorrangig der Entdeckung interessanter Orte. Drei wesentliche Unterarten konnten sich etablieren. Der *Earth Cache* ist hierbei die einzige Art unter den Virtual Caches, die noch auf geocaching.com existieren und weiterhin erstellt werden dürfen. Am Ende eines Earth Caches erwartet den Suchenden kein physikalischer Cachebehälter, sondern eine erdgeschichtliche Besonderheit.¹¹²

¹⁰² ebd.

¹⁰³ gängige Abkürzung für Multi-Cache

¹⁰⁴ Vgl. Cachewiki 2014a

¹⁰⁵ Vgl. Groundspeak 2014c

¹⁰⁶ Die im Internet veröffentlichte repräsentative Seite für den Cache. Hier lassen sich alle nötigen Hinweise auf die Ansprüche der Suche ablesen.

¹⁰⁷ Vgl. Gründel 2007, S. 20

¹⁰⁸ ebd., Seite 20

¹⁰⁹ Ist die Kunst der verborgenen Speicherung oder Übermittlung von Informationen in einem Trägermedium. (Cachewiki 2014a)

¹¹⁰ Vgl. Cachewiki 2014a

¹¹¹ Ganz gleich welcher Cacheart

¹¹² Beispielsweise markante Felsen, versteckte Quellen oder Gesteinseinschlüsse

Der pädagogisch angelegte Earth Cache stellt die Entstehung und Wandelung unseres Erdtrabanten und in diesem Zusammenhang auftretende Phänomene in den Vordergrund. Um für diese Cacheart einen Punkt zu bekommen, müssen im Anschluss an den Besuch spezielle Fragestellungen zu dem geologischen Bereich beantwortet sowie ein Foto als Anwesenheitsbeweis geschossen werden.¹¹³ Gibt der Geocacher eine falsche Antwort, bekommt er durch den Owner Tipps und die Chance, seine Aussagen zu korrigieren. Zum Erstellen eines Earth Caches existieren gesonderte Regelungen.¹¹⁴ Diese werden durch die *Geological Society of America* und deren spezielle Geocachebetreuer, den Geoawares, genehmigt und kontrolliert.¹¹⁵ Geoaware Reviewer tragen in ihrem Namen ein Länderkürzel für den Zuständigkeitsbereich.¹¹⁶ Für eine bestimmte Anzahl an gefundenen und selbst versteckten Earth Caches ehrt die betreuende Gesellschaft den Geocacher mit einer Medaille und dem Titel *Earth Cache Master*.¹¹⁷ Zwei weitere Locationless Arten wurden von Groundspeak ab 2005 aus unterschiedlichen Gründen sukzessive auf die Plattform Waymarks.com verlegt.¹¹⁸ Die als *Reverse* und *Webcam Cache* bezeichneten Spielvarianten haben gemein, dass sie ausschließlich mit dem Beantworten von Fragen oder dem Einreichen von Beweisfotos geloggt werden können.¹¹⁹ Bei einem Webcam Cache muss sich der Geocacher von einer bereits vorhandenen Webcam ablichten lassen und dieses Foto als Beweis einsenden. Beide Varianten sind auf anderen Plattformen wie OpenCaching weiterhin zu finden.

Event Cache

Der Event Cache, kurz Event, ist die Bezeichnung für ein regelmäßiges oder einmalig geplantes Zusammentreffen von Geocachern, gleich einem Stammtisch.¹²⁰ Es dient dem Austausch von Erfahrungen, dem Kennenlernen von Gleichgesinnten und dem Entwerfen von Ideen für neue Geocaches. Auch Wettbewerbe und Meisterschaften werden als Event Cache bezeichnet.¹²¹ Eine Steigerungsform ist das *Mega Event* ab 500 Teilnehmern oder *Giga Event* mit über 5000 Teilnehmern.¹²² Diese Art von Treffen entsprechen einer Großveranstaltung und können mehrere Tage andauern. Als Einladung zu einem Event erschaffen die Veranstalter auf der Geocachelandkarte ein eigenes Symbol mit zugehöriger Informationsseite. Für die Teilnahme an einem Event Cache bekommt der Geocacher wie bei einem geloggtem Fund einen Punkt in seiner Statistik. Bei dem *Cache-in-Trash-Out-Event*¹²³, *CITO (Event)* handelt es sich um eine interne Umweltinitiative von Groundspeak Inc.. Geocacher treffen sich, um ein vorher vereinbartes Gebiet von Müll zu säubern.¹²⁴

¹¹³ Vgl. Sadewasser 2008, S. 63

¹¹⁴ Vgl. GSA 2013a

¹¹⁵ Vgl. Cachewiki 2014a

¹¹⁶ Vgl. ebd., im deutschen Raum: *GeowareDE*

¹¹⁷ Vgl. GSA 2013b

¹¹⁸ Vgl. Groundspeak 2014c

¹¹⁹ Vgl. Sadewasser 2008, S. 59

¹²⁰ Vgl. Gründel 2007, S. 22

¹²¹ ebd., Seite 22

¹²² Vgl. Groundspeak 2014d

¹²³ Frei Übersetzt: *Cache rein - Müll raus*

¹²⁴ Vgl. Sadewasser 2008, S. 59

Letterbox Hybrid

Einer der bekanntesten Vorläufer des Geocachings ist das Letterboxing. Bereits seit 1854 wurden in England anfänglich noch Glasflaschen und später Boxen mit Notizbüchern versteckt und durch bloße Beschreibung gefunden.¹²⁵ Als Anlehnung an dieses Spiel entstand die Cacheart *Letterbox Hybrid*. Bei der Suche steht immer noch das Finden des Behälters ohne technische Hilfe im Vordergrund. Das Ziel einer Letterbox-Suche ist ein Brikasten, der wie eine Stempelstelle funktioniert. Mit dem innenliegenden Stempel wird das eigene Notizbuch signiert und wiederum das Letterbox-Buch mit dem persönlichen Stempel versehen.¹²⁶ Letterboxing existiert auch heute noch als ein eigenständiges und unabhängiges Hobby neben Geocaching. Beide Formen weisen überschneidende Merkmale und identisch gelistete Letterboxen auf.

Die weitere Ausführung der Cachetypen würde den Umfang der Arbeit übersteigen. Im Folgenden werden weitere gängige Spielarten kurz benannt und inhaltlich umrissen.

Wherigo: aus dem englischen frei übersetzt -*Wohin ich gehe*- steht für ein Adventure Game der Generation 2.0. Mithilfe des GPS-Systems und eines externen Datenpaketes¹²⁷ vermischen sich realer Spielort und digitale Spielwelt. Der Cacher handelt real vor Ort und erfüllt somit Aufgaben aus der digitalen Geschichte.

Beweglicher Cache: Soll ein Cachebehälter nach jedem Fund an einer anderen Stelle versteckt werden, spricht der Geocacher von einem *beweglichen Cache*, auch *Moving Cache* genannt. Diese Art von Cache wird bei geocaching.com nicht mehr gelistet.

Night Cache: Im Zentrum eines *Night-* oder *Nachtcaches* stehen die Suche in absoluter Dunkelheit und die damit einhergehende veränderte Sinneswahrnehmung. Hinweise und Wegmarken werden mit Reflektoren, Leuchtfolie/-farben oder aktiven Lichtquellen wie LEDs gekennzeichnet.¹²⁸ Aber auch akustische Signale, der Einsatz von UV-Licht oder besondere Ausrüstungsgegenstände, Wecker, Lichtschranken und diverse technische Spielereien sind gebräuchliche Elemente. Night Caches besitzen auf Geocaching.com keine eigene Kategorie. Erkennbar sind sie lediglich an einem Namenszusatz NC / Night-cache, Hinweisen in der Beschreibung oder dem Piktogramm *Night Cache* als Attribute.

Lost Place Geocaches sind Multi- oder Traditionell Caches, deren Spielgelände ein verlassenen Ort darstellt. Die Spielvariante ist Kernstück dieser Arbeit und wird in einem gesonderten Kapitel behandelt.

¹²⁵ Vgl. Letterboxing Germany

¹²⁶ Vgl. Sadewasser 2008, S. 59

¹²⁷ genannt *Cartridge*

¹²⁸ Vgl. Sadewasser 2008, S. 63

1.2.5 Weitere Bewertungssysteme

Cachegröße

Gemeint ist die Dimension des finalen Cachebehälters, indem sich das Logbuch und je nach Platzvermögen diverse Tauschgegenstände befinden. Welche Größe der Cache erhält obliegt maßgeblich der Kreativität und den Vorlieben des Schöpfers. Dabei spielen Cacheart und die Beschaffenheit des Umfeldes und deren Versteckmöglichkeiten eine Rolle. Der Suchende wiederum verschafft sich mit der Angabe der Größe einen Hinweis zu möglichen Versteckorten. Im Laufe der Zeit konnten sich fünf Standardgrößen herausbilden, die als Richtmaße agieren. *Micro* Cachebehälter haben die Größe einer 35mm Negativ-Filmdose und werden häufig an Zwischenstationen von Multi-Caches oder an öffentlichen Plätzen mit geringem Platzbedarf eingesetzt.¹²⁹ In der Regel beinhalten sie nicht mehr als ein kleines Logbuch oder einen Papierstreifen für Hinweise. *Small* bezeichnet in diesem Zusammenhang eine kleinere Dose oder Kiste von weniger als einem Liter Fassungsvermögen.¹³⁰ Ab dieser Größe können Tauschgegenstände im Cache enthalten sein. Alte Munitionskisten, luftdicht verschließbare Plastikbehälter oder Keksdosen in der Größe eines Schuhkartons gelten in der Geocacherszene als *Regular*.¹³¹ Es ist die häufig versteckteste Größe für die Final-Caches, da die Behälter sich gut eignen, um größere Tauschgegenstände und Logbücher unterzubringen. Behälter von über 5 Gallonen, also 22 Litern bezeichnet der Geocacher als *Large*.¹³² Darunter zählen unter anderem Eimer, Fässer, Holztruhen und Koffer.¹³³ Sie besitzen eine große Auffälligkeit im Gelände und werden deshalb eher selten verwendet. Behälter, die sich in keine der beschriebenen Kategorien einordnen lassen, erhalten das Prädikat *Unknown*.¹³⁴

Dies können Übergrößen, wie beispielsweise ein versteckter Raum oder ein Fahrzeug oder aber auch winzige Nano Cache Behälter von der Größe eines Schraubenschlüssels sein.¹³⁵

Attribute¹³⁶

65 charakteristische Piktogramme ermöglichen eine sofortige und unmissverständliche Kurzbeschreibung des Geocaches.¹³⁷ Die enorme Vielfalt der Attribute verdeutlicht die facettenreiche Beschaffenheit des Hobbys Geocaching. Diese Angaben wirken in der Beschreibung eines Caches eher säkular, liefern jedoch wertvolle Hintergrundinformationen zu potentiellen Gefahren, Beschaffenheit der Umgebung oder benötigten Ausrüstungsgegenständen. Jeder Initiator eines Geocaches kann seiner Beschreibung bis zu 15 dieser unterschiedlichen Symbole anhängen.

¹²⁹ Vgl. Groundspeak 2014e

¹³⁰ Vgl. ebd.

¹³¹ Vgl. ebd.

¹³² Vgl. ebd.

¹³³ Vgl. Cachewiki 2014c

¹³⁴ Vgl. Groundspeak 2014e

¹³⁵ Vgl. Cachewiki 2014c

¹³⁶ Siehe Anhang Nr. 3 - Liste aller bei geocaching.com verwendbaren Attribute

¹³⁷ Vgl. GC-Reviewer 2014a

Für Premium-Member der Plattform besteht die Möglichkeit, gewünschte Gebiete auf ein bestimmtes Attribut oder eine Kombination aus verschiedenen Merkmalen, filtern zu lassen. Die dabei entstandene Auswahlliste bezeichnet Groundspeak als Pocket Query.

Schwierigkeitsgrad¹³⁸

Groundspeak Inc. unterscheidet zwei Skalen für Gelände- und allgemeine Schwierigkeitsstufen in 0,5er Schritten von 1,0 bis 5,0. Die Angabe *Difficulty* bezieht sich auf die Einschätzung des zu erwartenden Suchaufwandes.¹³⁹ Der Geocacher kann bereits im Vorfeld erkennen, ob das Cacheversteck leicht zu finden oder im Laufe der Suche spezielles Fachwissen von Nöten ist. *Terrain* ermöglicht eine Bewertung der Ansprüche und Begebenheiten des Suchgeländes von Barrierefreiheit (*Terrain* = 1,0) zum Einsatz von Kletter- oder Taucherausrüstung (*Terrain* = 5,0).¹⁴⁰ Die Beurteilung des Schwierigkeitsgrades unterliegt lediglich Richtlinien und wird vom Urheber des Caches selbst vorgenommen. Sie ist aus diesem Grund als subjektive Selbsteinschätzung zu verstehen.

1.3 Zusammenfassung: Lost Place Geocaching

Lost Place Geocaching ist eine alternative Spielform, oder auch Sportart der GPS-unterstützten Freizeitbeschäftigung Geocaching. Das Spielprinzip entspricht exakt dem im Kapitel 1.2.3 beschriebene Grundprinzip. Es handelt sich hierbei ebenfalls um die Suche nach einer Dose, jedoch findet das gesamte Spiel oder Teile davon auf oder in einem Lost Place statt. Die verlassenen Orte sind Objekte der unterschiedlichsten Art, wie in Kapitel 1.1.2 genannt und können sowohl Industriedenkmäler als auch verlassene Wohnhäuser sein. Lost Place Geocaching lebt von der Kombination aus Schatzsuche und der Präsenz und Gefährlichkeit der Orte. Der wesentliche Unterschied zur Grundform des Geocachings ist demnach die Einbeziehung des Lost Place als Spielgelände. Diese Spielvariante existiert nicht als gesonderte Kategorie sondern hat in der Regel einen Traditionell, Multi- oder Mystery Cache als Grundlage¹⁴¹. Lediglich die Cachebeschreibung, besondere Namenszusätze des Caches wie „LP“ oder „Lost Place“ sowie das Attribut „verlassene Struktur“¹⁴² deuten auf den besonderen Spielort hin. Bedeutend zahlreicher sind sie als Multicaches geloggt, das bedeutet, dass die Suche mindestens eine Station und eine finale Fundstelle aufweist. Die beliebtesten Lost Places allerdings sind für stunden- bis tagfüllende Expeditionen voller kreativer Stationen bekannt, die im optimalsten Fall von einer Geschichte begleitet werden. Die Einmaligkeit eines jeden Ortes und deren im Kapitel 1.1.4 beschriebenen Atmosphäre, ermöglicht es, dem Spiel fortlaufend neue Facetten abzugewinnen. Die reizvolle Umgebung bietet für den versteckenden Geocacher wie für den Suchenden unzählbare Versteckmöglichkeiten sowie die Chance auf die Installation technischer Spielereien, wie beispielsweise Morsecode- oder Laserstationen. Dem Erschaffer eines Caches sind dabei keine Schranken gesetzt.

¹³⁸ Siehe Anhang Nr. 4- offizielle Einteilung der Schwierigkeitsstufen von Groundspeak Inc.

¹³⁹ Vgl. Groundspeak 2014f

¹⁴⁰ Vgl. ebd.

¹⁴¹ Die einzige Ausnahme bildet eine 2013 online gegangene Webseite extremcaching.com. Diese Seite lässt ohne Kontrolle jede Art von „extremen“ Geocaches zu. Spezialisiert hat sich die Seite auf gefährliche und verbotene Caches im Lost Place und T5-Bereich.

¹⁴² Siehe Anhang Nr. 3 - Attribute

Der Owner sollte sich jedoch bewusst sein, dass er mit dem Einrichten einer Geocache-suche auf einem Lost-Place-Gelände rechtliche Grenzen übersteigt und so die Spieler auffordert, diese ebenfalls zu übertreten. In den Guidelines der deutschen Reviewer von Geocaching.com heißt es:

„Wer an einem Lost Place einen Cache verstecken oder sich auf die Suche danach begeben will, muss sich zunächst darüber klar werden, ob das Betreten des Fundortes legal möglich ist. Mit dem Einreichen eines Listings versichert der Owner, dass er befugt ist, den Cache an der gewählten Stelle zu verstecken. Der Cache kann von Groundspeak nur veröffentlicht werden, wenn er nicht zu einer Straftat auffordert und den Gesetzen des Landes entspricht.“¹⁴³

Die letzte Zeile der zitierten Richtlinie besagt demnach, dass jeder veröffentlichte Cache auf geocaching.com ohne die Übertretung eines Gesetzes gefunden werden kann. Mit der Erfahrung der Verfasserin kann behauptet werden, dass in keinem Lost Place Listing die Einholung einer Genehmigung beschrieben wird. Im Gegenteil, Verbotsschilder werden ignoriert und der Cacher wird aufgefordert, möglichst unauffällig zu agieren. Ein Widerspruch in den Guidelines, welchem jedoch innerhalb dieser Arbeit nicht mehr Raum gegeben werden soll.

Es ist zu beobachten, dass viele der beliebtesten Geocaches in Ostdeutschland Lost Place Geocaches sind. Dies wirft die Frage nach Motivgründen und Besonderheit dieser Spielart auf. Das Betreten eines Lost Place ist, wie bereits im Kapitel 1.1.5 beschrieben, mit physischen und rechtlichen Risiken verbunden. Die Omnipräsenz des Risikos und Nervenkitzels lässt Spannungsunterschiede zu anderen Cachearten vermuten und fragt nach Auswahlkriterien für einen Lost Place Geocache. Innerhalb der Auswertung soll auf diese offenen Fragen eingegangen werden. Bei genauerer Betrachtung der Spielvariante lässt sich eine Extremisierung der Freizeitbeschäftigung erkennen. Im Vergleich zu konventionellen Geocaches kann bei Lost Place Geocaching nicht von einem familienfreundlichen Hobby gesprochen werden. Das nachfolgende Kapitel soll gesellschaftliche und freizeitwissenschaftliche Aspekte grundlegend darstellen und die Betrachtung der Motivgründe von freiwilligen Risikoverhalten untersuchen.

¹⁴³ GC-Reviewer 2014b

2. ASPEKTE DER FREIZEITFORSCHUNG

2.1 Erlebnis, Risiko und Abenteuer

2.1.1 Erlebnis

Der Begriff Erlebnis erfährt gerade in der westlichen Welt inflationären Gebrauch. Dieses rührt daher, dass die Menschen ein scheinbar starkes Bedürfnis nach Erlebnissen verspüren. Im Gegensatz zur Erlebnispädagogik, die das authentische Erlebnis als Mittel der Persönlichkeitsentwicklung erhalten will, verspricht ein wachsender omnipräsenter Erlebnismarkt die Erfüllung unerfüllter Lebensbedürfnisse.¹⁴⁴ Müller unterscheidet dabei zwei wesentliche Aspekte: Personen, die Erlebnisse benutzen, um einen Ausgleich von Defiziten zu bewirken und andererseits die Möglichkeit, mit Erlebnissen eine Bedürfnisbefriedigung herbeizuführen.¹⁴⁵ Die Erlebnispädagogik bezeichnet das Erlebnis als „...die Wahrnehmung, kognitive und emotionale Verarbeitung eines äußeren oder inneren individuell bedeutsamen Geschehens“.¹⁴⁶ Das Erlebnis wird immer subjektiv empfunden und verspricht eine individuelle Wahrnehmung zwischen interessant und langweilig. Schulze bezeichnet in seiner kultursoziologischen Analyse über „Die Erlebnisgesellschaft“ Erlebnisse als „...psychophysische Prozesse positiver Valenz“.¹⁴⁷ Die Faszination des Erlebnisses besteht in der Unmittelbar- und Einzigartigkeit der empfundenen Situation. Susanne Völlm ergänzt dazu: „Das Erlebnis steht im engeren Zusammenhang mit der Atmosphäre einer Situation am Ort des Geschehens, sodass es außerhalb davon nicht beliebig wiederhol- und herstellbar ist und demzufolge als solches nicht an eine unbeteiligte Person weitergegeben werden kann.“¹⁴⁸

2.1.2 Risiko

Die Ursprünge des Wortes -Risiko- sind unbekannt und werden in italienischen Wurzeln vom Wortes *ris(i)co* vermutet¹⁴⁹. Gebräuchlich ist der Begriff gegenwärtig im Bereich von Versicherungs- und Wirtschaftskalkulationen. Niklas Luhmann beschreibt in „Soziologie des Risikos“, dass ein Terminus für die Hochkulturen der Antike bis hin zur Gesellschaft des Mittelalters nicht von Nöten war, da ein ausgeprägtes Bewusstsein fehlt und für ähnliche Problematiken „...andere Bearbeitungstechniken entwickelt wurden“.¹⁵⁰ Erstmals die Urkunden und Bücher des Mittelalters zeugen von dem neulateinischen Begriff *risicum* oder dem davon entwickelten Wortstamm Risiko.¹⁵¹

¹⁴⁴ Vgl. Wagner, S. 11 zitiert nach Müller 2002, S. 9

¹⁴⁵ Vgl. Müller 2002, S. 14ff

¹⁴⁶ Scholz 2001

¹⁴⁷ Schulze, 1993a, S. 736

¹⁴⁸ Völlm 2006, S. 44

¹⁴⁹ Vgl. Duden 2014b

¹⁵⁰ Vgl. Luhmann 1991, S. 17

¹⁵¹ Vgl. ebd., S. 17

Der Risikoterminus beschreibt nach Luhmann ein Dilemma aus der Erkenntnis, dass manche Erfolge nur zu bewirken sind, wenn man Unsicherheiten in Sicherheiten verwandelt und einen eventuell eintretenden Misserfolg aufs Spiel setzt.¹⁵² Luhmann schreibt: „Es geht vielmehr um eine Entscheidung, die man, wie man voraussehen kann, nachträglich bereuen wird, wenn ein Schadensfall eintritt, den vermeiden zu können man gehofft hätte.“ Dies lässt erkennen, dass der Zeitfaktor eine wichtige Rolle spielt. „Jeder ist seines Glückes Schmied.“ - Die Zukunft jedoch ist ungewiss und unsicher. Luhmann beschreibt, dass das Unsicherheitsdilemma daher rührt, dass wir uns permanent in der Gegenwart entscheiden müssen, was wiederum unsere Zukunft beeinflusst. Diese Entscheidungen äußern sich sowohl im Durchführen als auch Unterlassen von Handlungen.¹⁵³ Eine Gesellschaft ist demnach immer eine Risikogesellschaft, da sie Entscheidungen treffen muss, die in einer ungewissen Zukunft liegen, die sich bei Unterlassung oder Ausführung positiv oder negativ auswirken. Nach Kneer und Nassehi produziert die moderne Gesellschaft die Ursache, auf die sie zu reagieren hat, selbst.¹⁵⁴

2.1.3 Abenteuer

Von der Antike bis in die Gegenwart erzählen Menschen aller Kulturen von erlebten Abenteuern. Dabei wohnt dem Begriff etwas Bedeutungsvolles und Ehrfürchtiges inne, was an Reisen in weit entfernte Länder und an die Abgeschlossenheit der Wildnis erinnert. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Abenteuer steht jedoch erst am Anfang. Schleske beschreibt eine dynamische Historie der Wortbedeutung:¹⁵⁵ Vom mittelalterlichen Wort *adventure* zum mittelhochdeutschen *aventiere* lehnt sich der Wortstamm an das französische Wort *aventure*, übersetzt: *was einem zustößt*, an. Als bald wurde der Begriff zur wegweisenden Aussage eines mittelalterlichen Lebensgefühls. Geschichtlich fortlaufend nimmt der Abenteuerbegriff jedoch eine negative Wende. In den historischen Wörterbüchern finden sich Bedeutungen wie *abenteuern*, was so viel wie *herumtreiben* bedeutet. Bereits noch im Mittelalter werden Landstreicher und später im 18. Jahrhundert, Hochstapler als Abenteurer bezeichnet. Der Abenteuerbegriff erhält die Bedeutung einer kurzweiligen und eventuell auch geheimen Liebesbeziehung. Nach einer Zeit der negativen Bedeutung wendet sich die klassische Literatur dem Abenteuer als *außerordentliches Erlebnis* zu und wertet somit den Begriff auf. Aus der Wortgeschichte des Begriffes konnten sich vier unterschiedliche Grundbedeutungen herauskristallisieren. Das Abenteuer als gefahrvolles verwegenes Unterfangen, ungewöhnlich spannendes Ereignis, unverbindliches Liebesereignis oder abnormes Geschehen. Alle Bedeutungen sind von einer gewissen Dramatik charakterisiert. Abenteuer hat immer etwas mit dem Verlassen der geborgenen und alltäglichen Zone und dem Aufbruch in unbekannte Gebiete zu tun.¹⁵⁶ Das Erlebnis kann dabei von verschiedenen Formen, wie dem Neuen und Fremden, Überraschenden oder Gefährlichen ausgehen.¹⁵⁷

¹⁵² Vgl. ebd., S.19

¹⁵³ Vgl. Luhmann 1991, S. 38

¹⁵⁴ Vgl. Kneer / Nassehi, S. 169

¹⁵⁵ Vgl. Schleske, S. 26-47

¹⁵⁶ Die meint vordergründig eher psychologische als geographische Territorien.

¹⁵⁷ Vgl. Schleske, S. 29

In dem Vorwort eines Bergführers steht: „Lust auf Abenteuer heißt: Ein großes Ja zum Leben und ein kleines Nein zur Gesellschaft.“¹⁵⁸ Das „echte“, „natürliche“ oder „wahrhaftige“ Abenteuer kann nicht im Detail geplant oder kontrolliert werden.¹⁵⁹ Es lässt sich nicht konsumieren, denn es verlangt selbständig bewusste und teilweise spontane Handlungs- und Denkweisen. Der Ausgang eines solchen Abenteuers ist ungewiss und mit dem Eingehen von Risiken und Wagnissen verbunden. Ein echtes Abenteuer ist demnach ein Erlebnis, das einen Ausnahmecharakter besitzt und sich massiv von der Routine des Alltages abhebt. Die abenteuerlustige Person setzt sich zumeist freiwillig oder bewusst einer Zwangslage aus, die einen Situationsdruck bewirkt.¹⁶⁰ In der Postmoderne nehmen die Möglichkeiten des natürlichen Abenteuererlebens durch die organisierte Freizeitplanung immer mehr ab.¹⁶¹ Gleichzeitig erlebt der Abenteuerbegriff wie das „Erlebnis“ in der Postmoderne eine wahre Renaissance. Die Freizeit- und Werbeindustrie bietet unter dem Begriff ein weitreichendes Angebot von organisierten Reisen, Unternehmungen und Erlebnissen an. Diese Art von Abenteuern haben nur wenig mit dem natürlichen Erleben zu tun. Schleske fasst das Abenteuer mit folgenden Worten zusammen: Ein „aus [dem] alltäglichen herausragendes Erlebnis [...] das als spannend, unsicher oder gefährlich erfahren wird und das man aber aufsucht und wie eine Probe besteht.“¹⁶²

2.1.4 Synthese der Begriffe

Letztendlich ist zu interpretieren, dass die Begriffe nicht strikt voneinander zu trennen sind. Unterscheidungsmerkmale fallen in der Betrachtung der Begriffserläuterungen nur wenig ins Gewicht. Unterschieden werden kann, dass das Abenteuer ein Erlebnis sein kann, welches Merkmal des Überraschendem und Zufälligen aufweist. Das Risiko ist ein Ereignis, welches sich durch eine gewisse Kalkulierbarkeit der Situation und Ergebnisse abgrenzt. Zusammengefasst ist das Abenteuer ein Erlebnis der besonderen Wahrnehmung und das Risiko ein kalkulierbares Erlebnis. Alle drei Begriffe agieren in einer Synthese mit engem Zusammenspiel.

2.2 Die Erlebnisgesellschaft

2.2.1 Begriff

Schulze bezeichnet in seiner 1992 erschienenen und umfassenden Studie die Erlebnisgesellschaft als eine Handlungsspirale der postmaterialistischen Gesellschaft. Durch gesellschaftliche Veränderungen entsteht der Imperativ „Erlebe dein Leben“. Dieser formt eine Erlebnisgemeinschaft, die im Rahmen eines rasant anwachsenden Erlebnismarktes organisiert wird. Durch den Imperativ entsteht eine fortlaufende Handlungsdynamik, die die individuelle Lebensführung bestimmt. Der Wunsch, viele und nachhaltige Erlebnisse zu erfahren, führt zu einem Vordringen von Erlebnissen in viele Lebensbereiche und schafft die Grundlage für die Entstehung eines Erlebnismarktes, der wiederum die kollektiven Erlebnisleitbilder und die Bildung von Milieus beeinflusst.

¹⁵⁸ Zitat: Seeßen, Grundlagen des modernen Films aus Roeper 2009, Seite 5

¹⁵⁹ Vgl. Gilsdorf 1998, S. 17f

¹⁶⁰ Vgl. Schleske, S.42

¹⁶¹ Vgl. ebd., S. 17f

¹⁶² Schleske 1977, S. 27

Schulze nimmt den Begriff der Erlebnisgesellschaft, um eine Bevölkerung und deren Umfeld zu skizzieren, die von erlebnisrationalen Handlungs- und Denkweisen beeinflusst ist.¹⁶³ Dabei beschreibt er vier Schwerpunkte und Kennzeichen dieser Sozialwelt. Im Folgenden betrachtet die Verfasserin Schulzes Ansätze zur Expansion der Möglichkeiten, dem Wandel der Lebensauffassung, zum Handlungsimperativ der Gegenwart „Erlebe dein Leben!“ und dem Freizeitverhalten in der Erlebnisgesellschaft.

2.2.2 Expansion der Möglichkeiten

Der Wandel von der Überlebens- zur Wohlstandsgesellschaft der Postmoderne, bewirkte eine enorme Vermehrung der Möglichkeiten für das einzelne Individuum.¹⁶⁴ Die Neuzeit kennt im Gegensatz zu früher, keinen Mangel an Ressourcen. Das gesicherte Überleben bewirkt, dass neue Bedürfnisse, wie das Erlebnis, in den Vordergrund der Lebensauffassung rücken. Die Überflussgesellschaft schafft Möglichkeiten, die vorher verschlossen oder undenkbar waren, wie beispielsweise die Progression gestaltbarer Wirklichkeiten, die Zunahme der Freizeit, Trennung von dogmatischen biografischen Standards und dem Wegfall von Zugangsberechtigungen, der Ausweitung der Bildungsmöglichkeiten sowie den technischen Fortschritt und die Ausbreitung der Konsumwelt. Durch die „Expansion der Möglichkeiten“ erfährt die Lebensauffassung einen Wandel von der Überlebensorientierung zur Erlebnisorientierung.¹⁶⁵ Im 21. Jahrhundert handeln die Bundesbürger verstärkt erlebnisorientiert und geben dem nicht nur Raum, sondern richten der Suche nach Erlebnis einen festen Platz im Alltag ein.¹⁶⁶ Diese geschaffenen Möglichkeiten der Lebensführung überfordern den einzelnen Menschen und gehen mit einem Verlust von Sicherheit einher, der wiederum eine Orientierung der eigenen Erlebnisvorstellungen erzwingt oder zu einer psychischen Bedrohung wird. Um diesem nicht zu unterliegen, bilden sich aus gemeinsamen Erlebnisvorstellungen neue kollektive Formen wie soziale Milieus, Szenen und alltagsästhetische Schemata.¹⁶⁷ Die entstandene Sozialwelt, die aus der Veränderung der Lebensbedingungen, Lebensweise sowie -auffassung hervorgetreten sind, bezeichnet Schulze als die Erlebnisgesellschaft.¹⁶⁸

Immer mehr Menschen handeln erlebnisorientiert. Sie folgen einer individuellen Lebensführung mit dem Handlungsimperativ: „Erlebe dein Leben“. Sie sind auf der Suche nach dem „schönen Erlebnis“, nach Situationen, die positive innere Reaktionen auslösen. Dabei spielt Konsum eine tragende Rolle. Schulze spricht von einem Entscheidungssog, der keinen Entscheidungsdruck, sondern eher eine Situation oder Zeit darstellt. Ein omnipräsenter und wachsender Erlebnismarkt unterstützt und beeinflusst diese Entscheidungen. Staubige Freizeitaktivitäten erhalten durch Anglizismen ein neues Gesicht. Aus Wandern wird das Erlebnis Trekking, der Dichterwettstreit wird zum Poetry Slam. Wichtiger als der Gebrauchswert von Angeboten entwickelt sich der Erlebniswert zum Hauptfaktor der Kaufmotivation.¹⁶⁹

¹⁶³ Vgl. Schulze 1993b, S. 414

¹⁶⁴ Vgl. Schulze 1993b., S. 405ff

¹⁶⁵ Vgl. ebd., S. 407

¹⁶⁶ Vgl. ebd., S. 55

¹⁶⁷ Vgl. ebd., S. 413f

¹⁶⁸ Vgl. Schulze 1993a, S. 33

¹⁶⁹ Vgl. ebd., S. 417

2.2.3 Von Außenorientierung zur Innenorientierung

Das menschliche Handeln ist von einem innen- oder außenorientierten Handeln im Sinne einer Lebensauffassung geprägt. Die außenorientierte Lebensauffassung steht in Beziehung zum Individuum und zielt auf die Wirklichkeit ab, die sich außerhalb seiner selbst vorstellt. Hingegen verweist die innenorientierte Lebensauffassung direkt auf das Individuum. Die Person beabsichtigt, ohne Zeitverzögerung Vorgänge auszulösen, die sich in ihm selbst vollziehen und die Befriedigung verschaffen, wie Gefühle, psychophysische Prozesse und Erlebnisse. Beide Formen sind in einer Lebensauffassung immer vertreten, jedoch dominiert je nach gesellschaftlicher Orientierung eine der beiden.¹⁷⁰

In der Knappheitsgesellschaft wurden die Handlungen mit Zielen verbunden wie der Beschaffung lebensnotwendiger Ressourcen, Altersvorsorge, der Wiederherstellung der Arbeitskraft oder dem Wissenserwerb.¹⁷¹ Die Gesellschaft war in Bezug z.B. des Mangels auf eine Außenorientierung des Ichs geformt. Durch die Vermehrung der Möglichkeiten erfuhr die Lebensauffassung eine Entwicklung zur Innenorientierung. Das bedeutet, dass immer verstärkter in der Erlebnisgesellschaft die Wunschvorstellung eines erlebnisreichen Lebens als lohnendes Leben empfunden wird. Innenorientierte Ziele überdecken mit dem Wunsch nach möglichst vielen und intensiven Erlebnissen die Außenorientierten in gänzlich allen Lebensbereichen wie beispielsweise Freizeit, Kultur, Bildung und Beruf, Familie und Partnerschaft. „Projekt des dienenden, einer Sache untergeordneten Lebens“ oder „Projekt des bloßen physischen Überlebens“ sind Kennzeichen der Lebensauffassung der Außenorientierung. Innenorientiertes Handeln setzt Schulze mit dem erlebnisorientierten Handeln gleich und nennt bezeichnend das Ziel als das „Projekt des schönen Lebens“.¹⁷² Die Suche nach dem Glück ist unmittelbar verbunden mit der Orientierung auf Erlebnisse.¹⁷³ Schulze nennt die Erlebnisorientierung, eine „situationsübergreifende Tendenz eines Menschen, sein Handeln an dem Ziel auszurichten, vorübergehende psychophysische Prozesse positiver Valenz („schöne Erlebnisse“) bei sich selbst herbeizuführen.“¹⁷⁴ Er beschreibt die genannte Haltung, Erlebnissen grundlegend mehr als nur Nebensächlichkeit beizumessen und sie als zentrales Ziel aufzusuchen, als Erlebnisrationalität.¹⁷⁵

2.2.4 Auswirkungen der Erlebnisgesellschaft auf das Freizeitverhalten

Der Mensch wird, nach Schulze, in der postmaterialistischen Gesellschaft immer individualistischer und erlebnishungriger. Beide Aspekte bedingen sich gegenseitig und betreffen weitestgehend das Freizeitverhalten. Böhnke beschreibt in „Abenteuer- und Erlebnissport“ zwei gesellschaftlich bedingte Motivzusammenhänge in Bezug auf Arbeit und Freizeit, Spannung und Entspannung.¹⁷⁶ Durch die stetige Zunahme des Freizeitanteils versucht der Mensch das natürliche Bedürfnis nach Spannung gezielt in Freizeitaktivitäten zu befriedigen.¹⁷⁷

¹⁷⁰ Vgl. ebd., S. 41

¹⁷¹ Vgl. Schulze 1993a, S. 27

¹⁷² Vgl. ebd., S. 35

¹⁷³ Vgl. Schulze 1993a, S. 14

¹⁷⁴ Schulze 1993a, S. 736

¹⁷⁵ Vgl. Schulze 1993a, S. 40f

¹⁷⁶ Vgl. Böhnke 2000, S. 10-12

¹⁷⁷ Vgl. ebd., S. 10 – Siehe auch Kapitel 2.3.3

In der Historie wird deutlich, dass die Veränderung der Verhältnisse von Freizeit und Arbeit mit Auswirkungen auf die Gesellschaft verbunden ist. Die Wiederherstellung der Arbeitskraft war noch im 19. Jahrhundert die Hauptaufgabe der arbeitsfreien Zeit. Böhnke schreibt: „16 Stunden Arbeit, 8 Stunden „Freizeit“ waren die Regel“. ¹⁷⁸ Im 20. und 21. Jahrhundert erfährt dieses Verhältnis eine Umkehrung, die Freizeit wird zur aktiv bestimmten Lebenszeit. Jedoch bemängelt der Autor mit Blick auf die steigende Jugendkriminalität und die Ausbreitung der Langeweile, dass in unserer Gesellschaft Menschen mit dieser zweckfreien Zeit überfordert sind und es an Kompetenz fehlt, diese Zeit sinnvoll zu nutzen. ¹⁷⁹ Der Arbeitsalltag vieler Menschen ist geprägt von Monotonie und Spannungslosigkeit. Dem Bedürfnis Erlebnis kann die Arbeitszeit in vielerlei Hinsicht nicht gerecht werden. Mit dem Wandel zur Wohlstandsgesellschaft begann gleichfalls ein Wandel der Freizeitbedeutung. Die Auszeit vom Alltag wurde nicht ausschließlich nur dafür genutzt, um die Arbeitskraft wiederherzustellen, sondern dient heutzutage der Selbstverwirklichung. Ausgefallene und erlebnisreiche Freizeitaktivitäten sind in der Postmoderne Statussymbole. Freizeit, inbegriffen der Urlaub, dient maßgeblich zwei großen Zielen. Die Flucht aus dem Alltag, aus einer reizlosen Umgebung (siehe Kapitel 2.3.2) und dem verstärkten Ausgleich der Bedürfnisse, die im Alltag nicht befriedigt werden konnten, wie beispielsweise das Risikobedürfnis. Die Freizeit entwickelt sich zur bedeutungsvollsten Zeit des Lebens und kann auf Grund ihrer zunehmenden Bedeutung andere Lebensbereiche in den Hintergrund drängen. Die Tourismuswirtschaft und Freizeitindustrie hat dieses Potenzial bereits erkannt und ist zu einer der erfolgreichsten Wirtschaftszweige weltweit aufgestiegen. Eine vielseitige Angebotspalette aus Risikosport, Natur- und Grenzerlebnissen versprechen nachhaltige und unverwechselbare Erfahrungen. Wunschvorstellungen von einer erlebnisreichen Freizeit werden erschaffen, deren Erfüllung im Alltag so nicht möglich ist. Horst W. Opaschowski beschreibt in seiner Studie die Motivationsgründe für freiwilliges Freizeiterleben im Risikobereich. Lost Place Geocaching, als Freizeitbeschäftigung und Risikosportart fragt ebenso nach diesen Beweggründen. Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Studie begutachtet.

2.3 Motivationsgründe für freiwilliges Risikoerleben

„Life begins at the end of your comfort zone.“

Neale Donald Walsch ¹⁸⁰

Dieses Zitat von Neale D. Walsch ist ein beliebtes Reisemotto unter Globetrottern. Es schafft eine neugierige Aufbruchsstimmung in unbekannte Gebiete, jenseits unserer Wohlfühlzone. Je ausgefallener, desto anziehender. Für Extremsport muss keine Weltreise gebucht werden. Lost Places sind extreme Orte ohne Sicherheiten direkt vor unserer Haustür. Im Bereich der Freizeitwissenschaften lassen sich zahlreiche Erklärungen für freiwilliges Risikoerleben in unserer Gesellschaft finden. Horst W. Opaschowski, ein Visionär der Freizeitwissenschaft, veröffentlichte im Jahr 2000 eine Studie zur Motivation von Extremsportlern. ¹⁸¹

¹⁷⁸ Ebd., S. 10

¹⁷⁹ Vgl., S. 10f

¹⁸⁰ Walsch Quotes

¹⁸¹ Vgl. Opaschowski 2000

Er stellt die These auf, dass sich durch gesellschaftlichen Wandel der Extremsport zu einer Lebensart, zum Mittelpunkt des Lebens, entwickelt hat.¹⁸² „Erlebe dein Leben“ wird in der Erlebnisgesellschaft zum allgegenwärtigen Denkmuster. Die Grenzen des Erlebbareren werden ausgetestet und der Individualismus zwingt den Menschen immer wieder ausgetretene Pfade zu verlassen, um sich abzugrenzen. Die Freizeit entwickelt sich zur Extremzeit. Opaschowski macht ein „Motivbündel zwischen Lust und Langeweile“ verantwortlich.¹⁸³ Sechs Schwerpunkte konnten sich aus seiner Studie heraus kristallisieren und finden in diesem Kapitel Anklang.¹⁸⁴

2.3.1 Lebensfreude¹⁸⁵

Die Erlebnisgesellschaft lebt im Jetzt und Hier, immer auf der Suche nach Tätigkeiten, die Freude bereiten. *Einfach Spaß haben*, steht an erster Stelle der genannten Motive von Extremsportlern. Der moderne Mensch der Gegenwart möchte aktiv und intensiv durch viele Erlebnisse sein Leben genießen. Spaß kann beispielsweise durch einen steigenden Adrenalinspiegel entstehen. Dieser wiederum entsteht durch das Eingehen eines Risikos. Extrempaddler Schorsch Schauf dazu: „Es reizt mich, wenn jemand sagt: Da kannst du nicht runterfahren.“¹⁸⁶ Opaschowski schreibt: „Gesucht wird der Spaß – auf dem Weg über den Thrill“¹⁸⁷. Nervenkitzel gehört zur menschlichen Natur wie die angeborene Neugier. In Kapitel 1.1.4 beschreibt Bradley L. Garrett in seinem Zitat den *Reiz des Unbekannten*. Fremde und neue Dinge tragen grundsätzlich einen Risikocharakter in sich, der durch fehlende Sicherheit Angst auslöst. Wandelt sich eine bedrückende Angstphase in ein Erlebnis, spricht man von *Angstlust*. Opaschowski vergleicht dies mit dem Erlebnis eines Kindes, das in die Luft geworfen wird.¹⁸⁸ Das Kind befindet sich bis zum Gipfelpunkt in einem Angstzustand. Bereits beim Fallen freut es sich, jauchzt und wünscht sich eine Wiederholung. Aus dem Überstehen der Situation wächst Freude. Eine zwiespältige Gefühlslage, die der Wissenschaftler treffend mit „Angst vorher – Lust nachher“ bezeichnet. Nun trägt der Mensch eine natürliche Neugier in sich. Diese Neugier zielt darauf ab, Unbekanntes in Bekanntes und Risiko in Sicherheit zu verwandeln. Der Reiz des Unbekannten veranlasst ein bewusstes und spielähnliches Austesten von Grenzen, um sich so weit wie möglich nach vorne zu wagen.¹⁸⁹ Gerade in der Freizeit ist es möglich, dieser *Experimentierfreude* gerecht zu werden. Gezielt werden Orte und Handlungen gesucht, die dem entsprechen. So ein Ort kann ein Lost Place sein. Umso gefährlicher, umso besser. Die Suche kann, nach Opaschowski, auch ein *Ersatz für entgangene Lebensfreude* sein.

¹⁸² Vgl. ebd., S. 93-94

¹⁸³ Vgl. ebd., S.94

¹⁸⁴ Orientierende Hauptquelle für Kapitel 2.3 : Opaschowski 2000, S. 93ff, wenn nicht weiter erwähnt befindet sich die direkte Quelle an der Zwischenüberschrift

¹⁸⁵ Vgl. Opaschowski 2000, S. 96ff

¹⁸⁶ Stephan/ Schönthier 2006, S. 104

¹⁸⁷ Vgl. ebd. 98

¹⁸⁸ Vgl. ebd. 99f

¹⁸⁹ Vgl. ebd. S. 98f

2.3.2 Alltagsflucht¹⁹⁰

Die Suche nach Risiko ist oft ein Ausgleich aus den „langweiligen“ Sicherheiten des Alltags. Ein altes deutsches Sprichwort besagt: „Die Langeweile ist die Not derer, die keine Not kennen.“¹⁹¹ Die Erlebnisgesellschaft kennt keine Entbehrungen, deshalb wird auftretende *Langeweile* zum Widersacher der Lebensqualität. Beschrieben ist Langeweile als ein seelischer Zustand von innerer Leere, Unwohlsein und Antriebslosigkeit.¹⁹² Im Gegensatz zur Muße, wird das Zeithaben als negativer Zustand verstanden.¹⁹³ Von der Langeweile geht eine innere Unruhe mit wachsender Lust nach Herausforderungen aus. Opaschowski bezeichnet es als „beinahe biologisches Bedürfnis“, zeitweilig aus der Eintönigkeit auszubrechen und Wagnisse eingehen zu wollen.¹⁹⁴ Körperliche Bewegung ist hierbei eine bewährte Alternative und stellt nicht nur Ausgleich sondern eine Methode zur Lebensbewältigung dar. Die extreme Betätigung führt zu einer Erfüllung und Ausgleich eines körperlichen und geistigen Bewegungsbedürfnisses. Die Studie erklärt zwei Seiten eines Teufelskreises: Nach dem Erlebnis tritt mitunter eine emotionale Leere ein, ein „Vakuum“, in der ein erneutes Bedürfnis nach dem gleichen bzw. einem höheren Reiz entsteht. Damit einher geht die Gefahr, dass sich nun aus dem kalkulierbaren Risiko ein unkalkulierbares Risiko entwickelt. Der Erlebnishunger bringt in der Wohlstandsgesellschaft einen Suchtkreislauf mit sich, bei dem sich der Grad der extremen Freizeitbetätigung permanent steigert. „Die meisten Extremsportler haben mehr Angst vor der Langeweile des Lebens als vor dem Risiko der Sportausübung“.¹⁹⁵ Das Bedürfnis nach Ausbruch aus dem Alltagsgeschehen wird unter anderem bedingt durch gesellschaftliche Parameter. Jede Generation ist geprägt durch die Umstände und Werte in der sie aufwächst. Die postmoderne Gesellschaft kennzeichnet ein materieller Überfluss. Notlagen, Kriege und Ressourcenknappheit sind für die heranwachsende Wohlstandsgenerationen lediglich Vorstellungen. Ein Gefühl der mentalen und materiellen Übersättigung entsteht, die physische Anstrengungen als positiven Ausgleich sucht. Opaschowski bezeichnet dieses „Auspowern“ als das *Überdrussphänomen*.¹⁹⁶ Die Suche nach extremen Freizeitbeschäftigungen wird dabei als „Ausbruch aus der überzivilisierten Welt“ verstanden.¹⁹⁷ Im Alltag des modernen Jahrhunderts begegnen dem Menschen selten existenzielle Risiken, dennoch wächst das Bedürfnis nach totaler Sicherheit. Entstanden ist ein rasant wachsender Markt für Versicherungen aller Art. Diese Versicherungsmentalität bewirkt ein Spannungsverhältnis zwischen Freiheit und Sicherheit. Angestrebt wird ein Ausgleich der gesellschaftlichen Reiz- und Erlebnisarmut. Je mehr Sicherheit erreicht wird, desto verstärkter geht der Mensch auf die Suche nach Risiken.¹⁹⁸ Freizeitwissenschaftler Opaschowski sagt Risikosport als „*Flucht aus der Vollkasko-Gesellschaft*“¹⁹⁹ eine psychohygienische Bedeutung zu.

¹⁹⁰ Vgl. ebd. 101ff

¹⁹¹ Scheffer

¹⁹² Vgl. Hauke / Schmitz 1991, S. 212 - 227

¹⁹³ Vgl. ebd., S. 212 - 227

¹⁹⁴ Opaschowski 2000, S. 102

¹⁹⁵ Vgl. ebd. S. 101

¹⁹⁶ Vgl. ebd. S. 104f

¹⁹⁷ Ebd. S. 105

¹⁹⁸ Vgl. ebd. S. 105

¹⁹⁹ Ebd. S.105

2.3.3 Lust am Risiko²⁰⁰

Im Unterbewusstsein eines jeden Menschen befindet sich ein natürlich angelegtes Bedürfnis nach Spannung. Diese teilweise auch unbewusste Suche geht einher mit dem Eingehen eines Risikos, das heißt mit dem Entscheidungsdruck zwischen dem Wagnis eines negativen Ausgangs und der Sicherheit.²⁰¹ Böhnke beschreibt zwei Arten von Spannungen, den positiven und bedürfnisbefriedigenden Stress, *Eustress* und den negativen und unangenehmen Stress, *Disstress*.²⁰² Eustress führt nach der Auflösung der Spannung zum Lustgewinn und einer vorläufigen Entspannung. Disstress zunehmend zu psychischen und physischen Erkrankungen. Mit dem Eingehen eines Risikos erhofft sich das Subjekt eine positive Spannungsentladung. Diese von Böhnke beschriebene Spannungslust will je nach Ausprägung weniger oder stärker befriedigt sein.²⁰³ „Risikosportler können bis an den Rand der Gefahr gehen und sich glücklich fühlen“ so der Wissenschaftler. Im Zentrum steht die *Kontrollierbarkeit des Wagnisses*. Es geht nicht um das bedingungslose Riskieren des Lebens, sondern mithilfe eines erhöhten Gefahrenbewusstseins Erlebnisse zu schaffen. Die Bereiche des kalkulierbaren und unkalkulierbaren Wagnisses sind jedoch fließend. Der Reiz des Risikos besteht im bewussten Austesten von Grenzen. Gezielt gesucht wird ein Gefühl zwischen Aufregung und Entspannung.²⁰⁴ Dabei sollen Langeweile und Angst vermieden werden. Im Extremsport wünschen sich die Teilnehmer das Erleben eines *ultimativen Kicks*. Auch wenn es für den Körper erhöhte Strapazen bedeutet, kann das Erleben einen kurzen und intensiven rauschartigen Zustand, einen Kick hervorrufen. Dabei gibt es große Unterschiede in der Wahrnehmung, beispielsweise durch Generationsunterschiede. Orlando Duque, kolumbianischer Klippenspringer beschreibt dies so: „Das Herz scheint im Moment des freien Falls nicht zu schlagen.“²⁰⁵ Eine erhöhte Ausschüttung von Adrenalin ermöglicht eine Konzentrationssteigerung und ein damit einhergehendes intensives Erleben. Durch das Überstehen der Situation, wird das Hormon Beta-Endorphin freigesetzt und ein euphorischer Rauschzustand erfahren. Wird Thrill²⁰⁶ zum Alltag, kann er laut der Studie, zur Droge werden.²⁰⁷ Vergleichbar ist dies mit dem Konsum chemischer Rauschmittel wie Crystal und Extasy. Es entsteht der Grund für eine permanente Suche nach stetig steigenden Herausforderungen. „Je riskanter, desto reizvoller.“²⁰⁸ Der australische Monsterwellen-Surfer Ross Clarke-Jones dazu: „Nach oben gibt es keine Grenze. Egal, wie groß und gemein eine Welle ist, ich werde sie surfen.“²⁰⁹ Das Austesten von Grenzen kann andere Lebensbereiche schnell in den Hintergrund drängen. Die Alltagsgrenzen in Arbeit und Verpflichtung lassen wenig Spielraum und so sind die Grenzen der Gesellschaft, Politik und Bürokratie schnell erreicht. Die freie Zeit meines Lebens jedoch muss grenzenlos sein! Die Gesellschaft signalisiert, dass Jeder der auf der Suche nach sich selbst ist, natürliche Grenzen überwinden muss.

²⁰⁰ Vgl. Ebd. S. 106ff

²⁰¹ Vgl. ebd., S. 12

²⁰² Vgl. Böhnke 2000, S. 12

²⁰³ Vgl. ebd., S. 11f

²⁰⁴ Vgl. Opaschowski 2000, S. 107ff

²⁰⁵ Stephan/ Schönthier 2006, S. 75

²⁰⁶ Lehnwort aus dem Englischen für *Nervenkitzel*

²⁰⁷ Vgl. Opaschowski 2000, S. 107ff

²⁰⁸ Ebd. S. 107

²⁰⁹ Stephan/ Schönthier 2006, S. 14

Das Überstehen von Grenzsituationen scheint identitätsstiftend. Die Wahrheit ist jedoch, dass Grenzerlebnisse häufig aus einem Verlust des Selbstwertgefühls heraus gesucht werden. Nach Opaschowski sind Grenzgänger, die ständig physischen und psychischen Situationen ausgesetzt sind, sogar von Identitätsverlust bedroht.²¹⁰ Ist der Angstzustand überstanden, entsteht augenblicklich eine neue Grenze, die es zu überwinden gilt. Ein Kreislauf, den nur das bewusste Nein oder das Wagen die letzten Grenze unterbricht. „Der Tag an dem ich keine Angst mehr habe, wird böse enden“ so der dreifache Weltmeister im Klippenspringen Orlando Duque.²¹¹

2.3.4 Lebenstraum²¹²

Die Postmoderne signalisiert, dass Jemand etwas Besonderes ist, wenn er etwas Außergewöhnliches geleistet oder erlebt hat. Das Extravagante wird dabei immer extremer. In der Entstehungszeit dieser Arbeit brach der Google-Manager Alan Eustace am 24. Oktober 2014 den Weltrekord für den längsten freien Fall aus einer Stratosphären-Höhe von 41,42 Kilometern.²¹³ Er durchbrach die Schallmauer und erfüllte sich einen Lebenstraum. Drei Jahre hatte er sich auf dieses Ereignis vorbereitet. Ein *Lebenstraum* ist das Erlebnis der Erlebnisse. Diesen zu verwirklichen, bedeutet nicht nur davon zu träumen, sondern den Alltag zur Nebensache zu erklären, um gezielt die Veränderung zu suchen. Opaschowski bezeichnet es als den „Urmenschlichen Wunsch, einmal etwas Einmaliges, Besonderes, Außergewöhnliches, ja total Verrücktes zu tun“.²¹⁴ Die zentrale Motivation wird begleitet von dem Wunsch einer nachhaltigen und intensiven Erinnerung an das Erlebte. Aus den Medien erhält die Gesellschaft ein breites Wissen über die Gegebenheiten auf unserem Planeten. Bei einem audiovisuellen Erlebnis muss es nicht bleiben und so stellen globale Urlaubsziele für den Erlebniskonsumenten keine Besonderheit mehr da. Reizvoll dagegen sind Erlebnispakete mit Grenzerfahrungen außerhalb ausgetretener Pfade. Überlebenstraining im Dschungel, eine Weltreise ohne Geld oder ein Sprung aus der Stratosphäre, der Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Alle diese Erlebnisse haben gemein, dass am Ende ein *unbeschreibliches Glücksgefühl* wartet. Der Freizeitwissenschaftler meint, dass eine Person umso glücklicher wird, je gefährlicher die Ausgangssituation scheint. Die Vollendung des Glücksgefühls wird erreicht, wenn die Person das Gefühl empfindet, dass das Glück durch die überstandene Situation verdient wurde. Die Veröffentlichung des Erlebten wirkt dabei wie ein Katalysator. Das *Phänomen des Kurzzeithelden* spiegelt dies insbesondere wider. Diese Helden werden hauptsächlich geboren durch die Medien und durch diese alsbald wieder vergessen. Das Gefühl, eine kurze Zeit berühmt zu sein, wirkt identitätssteigernd und kann zum Lebenstraum werden. Opaschowski zieht in seiner Studie den Vergleich zu alten Menschheitsträumen, wie dem Traum vom Fliegen, aus der griechischen Mythologie. Ikarus starb, der Extremsportler jedoch feiert seine Anerkennung.

²¹⁰ Vgl. Opaschowski 2000, S. 112

²¹¹ Stephan/ Schönthier 2006, S. 63

²¹² Vgl. Opaschowski 2000, S. 113ff

²¹³ Vgl. Markoff 2014

²¹⁴ Opaschowski 2000, S. 113

2.3.5 Erlebnishunger und intensives Naturerfahren²¹⁵

„Beim Geocaching die Natur erleben“ so wirbt ein deutscher Tourismusverbund mit einem *intensiven Naturerlebnis*.²¹⁶ Allgemein spielen sich Risikosport und -freizeit größtenteils in der freien Umgebung ab. Auch in diesem Fall übt das Unbekannte eine gewisse Faszination aus. Der Schriftsteller Henry Miller beschreibt es so: „Wer sich mit der Natur verträgt, dem tut sie nichts“.²¹⁷ Die Gegebenheiten der Natur bekommen dabei Sensationscharakter. Ein tiefgehendes und hautnahes Erleben der Gewalten wird angestrebt und gewährt einen Blick in ein uriges Leben jenseits zivilisierter Annehmlichkeiten. Opaschowski fügt hinzu, dass der Wunsch nach einem intensiven Naturerleben nicht selten von einer „...Sehnsucht nach einem harmonischen Miteinander von Mensch und Natur, Tier und Landschaft“ begleitet wird.²¹⁸ Die zweite Seite der Medaille ist der *Wettkampf gegen die Naturgewalten*. Natürliche Bedingungen werden als Gegenspieler empfunden. Es entsteht ein Kräftemessen mit den Gegebenheiten auf der Erde. Die Elemente werden dabei allerdings nicht allein mit physischer Stärke sondern mit technischem Verständnis und Kreativität überwunden. Ist die Grenze erfolgreich überwunden, stellt sich in Bezug auf die natürlichen Machtverhältnisse ein Erhabenheitsgefühl ein.

Des Weiteren spielt das *gemeinsame Erleben* im Team eine wichtige Rolle. Obwohl die Postmoderne ihre Mitglieder zu Individualisten erzieht, legen Extremsportler Wert auf gemeinsame Abenteuer. Im Risikosport kann ein Schlüsselerlebnis prägend für die Persönlichkeitsbildung sein. Durch das Durchleben und Bestehen „echter“ Herausforderungen und den Austausch über das gemeinsam Erlebte, wird der Wert des Erlebten gesteigert. Diesem Aspekt sind sich ebenso Erlebnispädagogen bewusst. Sie arbeiten gezielt im Team mit kontrollierten Wagnissituationen. Geschenktes oder entzogenes Vertrauen hat im Risikosport unmittelbare Folgen. Durch fehlende existenzielle Bedrohungen in unserer Gesellschaft signalisiert Vertrauen im positiven Sinne eine tiefe Solidarität und bekommt eine greifbarere Wirkung als im Alltag. Hier liegt das große Potenzial von Lost Place Geocaching. Innerhalb der Befragung wurde nach dem Stellenwert eines Gruppenerlebnisses gefragt. Das Ergebnis befindet sich in Kapitel 4.2 der Auswertung der fokussierten Interviews.

2.3.6 Lebensbewältigung²¹⁹

Freizeitwissenschaftler Opaschowski beschreibt vier Motivgründe der Lebensbewältigung im Risikosport. Ein genannter Aspekt ist *Angstbewältigung*, die Überwindung eigener Ängste. Im Laufe seines Lebens wird der Mensch mit zahlreichen Ängsten und Unsicherheiten konfrontiert, vergleichbar beispielsweise mit Höhenangst. Der Flucht nach vorn, dem bewussten sich stellen einer Angstsituation im Risikosport liegt der Wunsch zu Grunde, die Furcht zu verlieren und Selbstkontrolle zu erlangen. Opaschowski schreibt dieser Überwindung sogar eine „sinnliche Qualität“ zu.

²¹⁵ Vgl. Opaschowski 2000, S. 115ff

²¹⁶ Kreis Borken

²¹⁷ Zitat von Schriftsteller Henry Miller aus Stephan/ Schönthier 2006, S. 5

²¹⁸ Opaschowski 2000, S. 116

²¹⁹ Vgl. ebd., S. 118ff

Ein weiterer Punkt ist, *das Leben direkt als Herausforderung* zu betrachten. Erwachsene wie Kinder haben ein natürliches Bedürfnis nach Risikoerleben. Bietet das Leben nur Monotonie und keine Reize, geht der Mensch verstärkt auf die Suche danach. Mit der Zeit drohen jedoch „normale“ Tätigkeiten langweilig zu werden. Dies ist oftmals der Grund für Erschaffung von Extremen. Dies wiederum setzt ein Maß an Kreativität, Eigeninitiative und Risikolust voraus. Lost Place Geocaching ist ein Beispiel hierfür. Das bloße Suchen nach Plastikdosen in der Natur schien zu plakativ. Eine risikoverstärkende Variante wurde von und für extreme Geocacher geschaffen. Eine neue Dimension des Spiels entstand, die wiederum Möglichkeiten zur Suche nach verstärkten Herausforderungen ermöglicht. Der dritte Aspekt in Bezug auf Lebensbewältigung untersucht die präventive und konkrete *Stressbewältigung* im beruflichen Alltag. Für Personen, wie Führungskräfte, die unter hohem beruflichen und mentalen Leistungsdruck stehen, ist Risikosport eine Methode, um einen positiven Umgang mit Stresssituation zu trainieren. Big Wave Surfer Ross Clarke-Jones dazu: „Ich versuche mich ständig dem größtmöglichen Stress auszusetzen - egal, ob im Auto oder auf einer Party. So gewöhne ich mich an Situationen im Grenzbereich.“²²⁰ Stress geht einher mit auftretender Unsicherheit, Angst oder Überforderung. Viele Extremsportler erhoffen sich eine Korrelation aus beruflicher Leistungsstärke und der Sportausübung.

Vierte und abschließende Betrachtungsweise ist die Ausübung des Risikosports als *Ersatz für den früheren Überlebenskampf*. Wie oben bereits erwähnt, weißt die Wohlstandsgesellschaft selten existenzielle Herausforderungen auf. Aus der Maslowschen Bedürfnishierarchie geht hervor, dass die physiologischen Bedürfnisse in der Postmoderne dauerhaft abgedeckt sind. Um sich selbst körperlich wahrzunehmen, bedarf es jedoch herausfordernder Erlebnisse und der Erfahrung des Mangels. Die Bedürfnispyramide möchte von unten her erfahren werden. Extreme Naturabenteuer, wie Survival-Touren, haben Hochkonjunktur und bieten diese Art von Erfahrung²²¹. Es ist paradox: Was immer noch Alltag vieler Kulturen der Welt darstellt, ist in der Postmoderne ein ersehntes Erlebnis.²²² Ein Bedürfnis, welches vollkommen abgedeckt ist, lässt die physische und psychische Not vergessen und wird später als extrem bezeichnet werden. So übernimmt der Sport in der Moderne des 21. Jahrhunderts einen Ausgleich für ein natürliches Bedürfnis.

2.4 Zusammenfassung

Erlebnis ist also Zusammenwirken aus inneren und äußeren Zuständen, das unmittelbar auftritt, immer subjektiv ist, nachhaltige „Spuren“ hinterlässt und stark gefühlsbetont ist. Es lässt sich nicht gänzlich von den Begriffen Risiko und Abenteuer abgrenzen.

Der gesellschaftliche Wandel von der Überlebens- zur Überflussgesellschaft bewirkte und bewirkt bis heute Reaktionen auf die persönliche Lebensführung eines Einzelnen. Die Expansion der Möglichkeiten und die Veränderung der Handlungsorientierung von außen nach innen, hat unmittelbare Folgen auf das Freizeitverhalten.

²²⁰ Stephan/ Schönthier 2006, S. 24

²²¹ Die Erfahrung begrenzt sich auf eine bestimmte Zeitspanne und ist aus diesem Grund attraktiv.

²²² Beispielsweise die Befriedigung des Bedürfnisses Hunger in der dritten Welt.

„Erlebe dein Leben“ wird zum handlungsbestimmenden Imperativ, die Innenorientierung zur Erlebnisorientierung. Das Erlebnis gewinnt im persönlichen Alltag und der Lebensplanung immer mehr an Bedeutung. Begleitet und geprägt wird die Erlebnisgesellschaft von einem rasant wachsenden Erlebnismarkt, der Trends setzt, Bedürfnisse befriedigt und ebenso suggeriert. Erlebnishunger, das steigende Bedürfnis nach Individualität, die zunehmende Freizeit sowie die grenzenlos erscheinenden Möglichkeiten verändern die Bedeutung der zweckfreien Zeit der postmodernen Gesellschaft. Die Freizeit ist nicht länger nur Zeit zum Erholen, sondern aktive Lebens- und Erlebniszeit, die mit allen Sinnen und vor allem körperlich intensiv erfahren werden möchte. Damit einher geht das freiwillige Begeben in Risikosituationen, welches bei positivem Ausgang unbeschreibliche Glücksgefühle und nachhaltige Erlebnisse verspricht. Horst W. Opaschowski erforschte sechs Schwerpunkte als Motivgründe für freiwilliges Risikoerleben bei Extremsportlern. Diese sollen innerhalb der Auswertung im Vergleich zur Freizeitbeschäftigung Lost Place Geocaching stehen.

3. FALLBEISPIEL: SICHERHEITSINSPEKTOR AUGUST GRÜNDLICH

3.1 Untersuchungsmethoden

Um einen aktuellen Überblick über die Freizeitbeschäftigung Lost Place Geocaching erstellen zu können sowie die Faszination des Spielortes zu erforschen, wurde die Methode des fokussierten Interviews im Rahmen der qualitativen Sozialforschung genutzt. Hierbei werden wissenschaftliche Untersuchungsmethoden angewandt, um soziale Zusammenhänge zu untersuchen.²²³ Die qualitative Sozialforschung ist gezeichnet von einer induktiven Handlungsweise. Im Unterschied zu quantitativen Forschungsmethoden, die zur Überprüfung bereits bekannter Erkenntnisse angewandt wird, zielt die qualitative Forschung auf den Erwerb neuer Kenntnisse. In den 40er Jahren entwickelten unter anderen Robert Merton und Patricia Kendall das fokussierte Interview als eine Methode der Kommunikationsforschung und Propagandaanalyse.²²⁴ Kennzeichen ist, dass alle Teilnehmer im Vorfeld des Interviews einen Reiz erfahren haben, der Gegenstand der Beurteilung wird.²²⁵ Qualitative Forschungsmethoden, wie das fokussierte Interview, sind von Subjektivität geprägt.²²⁶ Die persönlichen Betrachtungsweisen des Interviewers und der Teilnehmer führen zu einer Beeinflussung der Forschungsergebnisse. Demgegenüber ermöglicht dies eine hohe Spezifität. Durch die Einbeziehung einer konkreten Situation wird ein individuelles Eingehen auf die Gefühle, Erinnerungen und Wahrnehmungen der Befragten möglich.

Zentrum des fokussierten Interviews ist ein erlebter Reiz, den jeder Befragte individuell durchlaufen hat. Im Vorfeld der Untersuchung wurde hierzu eine teilnehmende Beobachtung mit 56 erfolgreich absolvierten Geocaches²²⁷ durchgeführt, von denen explizit 15 Lost Places besucht wurden. Ein Fallbeispiel wurde dabei für geeignet empfunden. Die Auswahl der Interviewteilnehmer wurde auf Geocacher begrenzt, die letztendlich diese Schatzsuche erfolgreich abschließen konnten. 60 ausgewählte Personen konnten schriftlich zur Umfrage eingeladen werden. Bundesweit kamen 35 Lost Place Geocacher dieser Bitte nach. Alle Interviewpartner können Erfahrungen vorweisen und haben bereits mehr als 50 Caches unterschiedlichster Kategorien absolviert und gefunden. Der Besuch eines Lost Place ist in der Regel mit rechtlichen Grenzüberschreitungen verbunden, so musste die Form der Datenerhebung an die Szene angepasst werden. Die Anonymität der Geocacher, die Diskretion der Daten sowie die zeitlich unabhängige Beantwortung der Fragen sind Bedingung für die sensible Befragung einer verschwiegenen Szene. Die Erhebung der Daten erfolgte schriftlich vom 15. Mai bis zum 27. Juli 2013 mit Hilfe einer Onlineumfrage. Die Befragten konnten ihre Antworten frei formulieren und bekamen bei Verständigungsproblemen die Möglichkeit, Kontakt aufzunehmen. Die Umfrage sowie die Resultate befinden sich digital als CD im Anhang.

²²³ Vgl. Flick/Kardorff/Steinke 2013, S. 14

²²⁴ Vgl. ebd., S. 353

²²⁵ Vgl. ebd., S. 354f

²²⁶ Vgl. ebd., S. 354f

²²⁷ unterschiedlichster Kategorien wie z.B. Traditionell, Mystery und Multicache

3.2 Untersuchungsobjekt Fallbeispiel²²⁸

Jeder Geocache besitzt eine eigene Vorstellungsseite im Internet. Das sogenannte Listening. Diese Seite wird vom Owner, dem Erfinder des Caches erstellt und dient vor allem repräsentativen Zwecken. Hier können sich potenzielle Finder einen Eindruck von verschiedenen Themen rund um den Cache verschaffen, beispielsweise zum Schwierigkeitsgrad, der Umgebung, speziellen Anforderungen an die Ausrüstung oder die Bewertung des Caches. Des Weiteren existiert auf dieser Seite das digitale Logbuch. Es schildert im Gegenteil zum Logbuch im physikalischen Cachebehälter recht ausführlich die Erlebnisse der Geocacher und kann sowohl positive als auch negative Erfahrungen beinhalten. Aus diesem Gesamtpaket an Informationen bildet sich der Cacher seine Meinung und entscheidet sich für diese oder jene Schatzsuche. Der Geocache GC2253K „Sicherheitsinspektor August Gründlich“, welcher unter Geocaching.com von 2009 bis 2014 gelistet war, spielte in der Geocacher-Szene eine bedeutende Rolle und würde selbst nach seiner Archivierung aktuell noch unter die 200 beliebtesten Caches deutschlandweit zählen. Nicht alle Lost Place Geocaches erregen automatisch ein breites öffentliches Interesse. Dieser Cache zeichnet sich durch mehrere Faktoren für eine Untersuchung aus und ist ein Paradebeispiel für einen guten Lost Place Geocache. Seine enorm gute Bewertung, die spannende Geschichte, die selbst zum Erlebnis wird, die paradoxe Lage des verlassenen Ortes und sein dynamisch-langes Leben von über 5 Jahren, machen diesen Cache zum idealen Untersuchungsobjekt. Das Durchlaufen des Caches mit allen 12 Stationen ist Kriterium für die Auswahl der Interviewpartner. Somit sprechen alle Teilnehmer von einem subjektiv empfundenen Erlebnis mit festgelegten Parametern, wie der allgemeinen Cachebeschreibung, dem Ort an sich und dem Handlungsverlauf des Geocaches. Die Informationen, die aus der Cachebeschreibung²²⁹ zu entnehmen waren, sind Ausgangssituation für die Online-Befragung und finden eine eigene Auswertung in Kapitel 4.

3.4 Forschungsfragen

Ziel der Analyse des Listening und der Auswertung des fokussierten Interviews ist es, auf der in Kapitel 1 und 2 beschriebenen Grundlage, konkrete Aussagen über die Faszination der Lost Places und Motivgründe für einen Besuch herauszufinden. Dies geht einher mit dem Fallbeispiel und den damit erlebten Erfahrungen in Bezug auf die Auswahlkriterien der Cacher, der Frage nach Spannungsunterschieden zu anderen Cachearten, ungeschriebenen Lost Place Regeln, den Risiken vor Ort und dem Stellungswert von Gruppen- oder Einzelerlebnissen. Die Analyse der Cachebeschreibung dient der Vorbereitung auf die Auswertung der Interviews. Dabei wird nicht vorrangig auf die Verteilung der Antworten sondern auf die Bandbreite der Antwortmöglichkeiten Wert gelegt. Die Auswertung versteht sich als elementar für das Thema Lost Places und soll beispielsweise für weiterführende Studien Grundaussagen liefern. Jedoch muss erwähnt werden, dass auf Grund der geringen Anzahl der Befragten und deren subjektive Aussagen, die Auswertung keinen Anspruch auf Vollständigkeit fordert. Die Auswertung ist gedacht als ein erster fundamentaler Versuch die Faszination Lost Place greifbar zu gestalten.

²²⁸ Siehe Anhang Nr. 2 – Impressionen zum Fallbeispiel

²²⁹ Siehe Anhang Nr. 6 – Cachebeschreibung / Listening zum Fallbeispiel

4. AUSWERTUNG

4.1 Analyse der Cachebeschreibung

4.1.1 Die Geschichte um "August Gründlich"

Der Owner lädt in seiner Internetbeschreibung nicht nur zur plakativen Suche einer Plastikdose sondern zu einem realen Erleben eines Rollenspieles ein. Der Geocacher wird auf einen „Kontrollgang“ durch das verlassene Gelände der alten Milchfabrik in Dresden-Niedersedlitz mitgenommen, wobei er eine feste Rolle einnimmt und dem Lauf der Geschichte, durch das Entdecken der Stationen, folgt. Für welche der beiden Hauptrollen der Cacher sich in seiner Fantasie entscheidet, ist individuell und nicht unbedingt geschlechterspezifisch. Dreh- und Angelpunkt sowie Titel des Geocachenamens ist die fiktive Figur August Gründlich. Er, ein routinierter Sicherheitsbeauftragter im Bezirk und seine Kollegin von der Hygienekontrolle Gisela Penibel, bekommen einen Auftrag zur Nachkontrolle in einem Lebensmittelbetrieb. Die Fabrik ist beiden Inspektoren durch Unzulänglichkeiten bereits bekannt und deshalb beschließen sie, unentdeckt in das Gelände zu kommen, um keine Aufregung oder kurzfristige Putzaktionen auszulösen. Zur Orientierung auf dem Gelände verwenden sie eine grobe Überblickskarte im Planquadratformat²³⁰, die sie sich vor dem Kontrollgang ausdrucken. Im Gepäck mit allerlei wichtigen Gegenständen, u.a. zum Beispiel ein Spiegel, begeben sich August Gründlich und Giesela Penibel auf Kontrollgang durch die genannte Fabrik. Der erste zu begutachtende Punkt, dem sich beide annehmen, ist das kleine Pförtnerhaus. An diesem Punkt endet die erzählte Geschichte der Beschreibung und beginnt die reale Geschichte vor Ort. Der Text verwendet die auktoriale Erzählform und zielt vor allem während der Suche auf die Identifikation des Geocachers mit den Hauptfiguren ab. An bestimmten Stellen der Geschichte vermischen sich fiktive und reale Grenzen und der Geocacher wird durch die Figuren zum indirekten Handeln aufgefordert. So sollen beispielsweise diverse Gegenstände im Vorfeld der Suche mitgenommen oder bestimmte Zeitbudgets eingeplant werden. Auch direkte Vergleiche zwischen einer „Bonuszahlung“ und einem „Bonuscache“ bei erfolgreichem Lösen des Rätsels werden gezogen. Vor Ort werden durch die Geschichte hauptsächlich Hinweise auf weitere Verstecke transportiert und somit die Identifikation mit den Figuren verstärkt. Das eigenständige Handeln und Erleben der Geschichte vermittelt Sicherheit in einer unsicheren Umgebung. Ein Paradox welches sich für die Erlebenden als Nervenkitzel äußert. Bis zum Finden des finalen Cachebehälters bleibt der Suchende in der Rolle der beiden Kontrolleure.

4.1.2 Gelände und Umgebung

Die Koordinaten in der Geocachebeschreibung verweisen auf einen verfallenen Fabrikkomplex mit dazugehörigem Verwaltungsgebäude im Plattenbaustil. Südwestlich von Dresden gelegen, rät der Owner, das Gelände nur an Wochenenden oder nach 18 Uhr aufzusuchen. Dies hat seine Gründe. Niedersedlitz ist weit vor seiner Zusammenschließung mit Dresden seit 1848 für seine Industriegebiete bekannt.²³¹ Gänzlich in Vergessenheit geraten ist jedoch die Biskmarckstraße 65.

²³⁰ Siehe Anhang Nr.7 – Übersicht des Betriebsgeländes

²³¹ Vgl. Wikipedia 2013

Nur spärlich finden sich verwertbare Informationen zu diesem Objekt. Bekannt ist jedoch, dass es sich um eine Milchfabrik der 2001 in Insolvenz gegangenen Sachsenmilch AG handelt. Im Zuge dieses Insolvenzverfahrens wurde das Produktionswerk mit dem dazu gehörigen Verwaltungskomplex auf der Bismarckstraße verkauft oder zwangsversteigert. Aktuell befindet sich ein Teil des Geländes durch die KDU Transport & Tiefbau GmbH in Benutzung.²³² Eine aufwendige Suche nach dem aktuellen Besitzer ergab keinen Erfolg. Es ist nicht davon auszugehen, dass der Owner dieses Caches eine Genehmigung hatte.

4.1.3 Cacheart

Die Art und Suche eines Versteckes bestimmt ebenfalls erheblich den Erlebniswert mit. Registriert wurde dieser Geocache als Multi-Cache. Dies bedeutet, dass er mindestens zwei Stationen beinhaltet, bevor der finale Behälter mit Logbuch gefunden werden kann. Tatsächlich wurden zwölf Stationen und ein Bonuscache mit ortsspezifischen und anspruchsvollen Sport- und Denkaufgaben vom Macher angelegt. Wer die Beschreibung liest, dem wird signalisiert: „Nur“ schnell hin und finden, ist bei dieser Suche nicht möglich. Bereits in der Beschreibung wird auf einen Zeitaufwand von mindestens zwei Stunden hingewiesen. Im Schnitt lassen sich aber im digitalen Logbuch mehr als 4 Stunden und etliche Suchabbrüche finden, die an anderen Tagen fortgesetzt wurden.

Im Titel des Namens wird eine weitere, jedoch inoffizielle Kategorie sichtbar. Der Begriff „Lost Place“ konnte sich in der deutschen Geocacherszene auf allen Plattformen etablieren. So ist bereits das Nennen der Abkürzung „LP“ im Titel des Caches ein Hinweis genug, um zu wissen, dass es sich beim Suchgelände um einen verlassenen Ort handelt. Bei Geocaching.com gibt es keine eigene Kategorie für dieses Phänomen.

4.1.4 Cachegröße und Schwierigkeitsgrad

Das Listening verspricht einen Behälter der Größe -Small-, das heißt der Finalcache wird etwa einen Liter fassen, also die Größe einer H-Milch Verpackung, indessen mindestens ein Logbuch zu finden ist. Oftmals wird hierzu eine Plastikdose verwendet, wie sie zur Frischeerhaltung im Lebensmittelbereich zum Einsatz kommt. Der Owner verrät im 3. Absatz der Cachebeschreibung, dass es sich definitiv um solches handelt und diese Dose an einem „untypischen“ Ort zu finden ist. Zusätzlich gibt das Listening an, dass sich aktuell vier „Trackabel Items“ im Cache befinden und beim Loggen mitgenommen werden können. Jedoch ist der Cache archiviert und die „Reisenden“ vermutlich bereits in einem anderen Behälter. Die Schwierigkeitsbewertung des Caches „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ verweist bei dem Grad des Findens und Rätselns auf 4 von 5 Sternen. Auch erfahrene Cacher müssen sich demnach auf eine aufwendige Suche und die Lösung komplizierter Rätsel einstellen. Die Geländebewertung von 3,5 Sternen lässt auf den verstärkten Einsatz physischer Kräfte, wie Klettern schließen. Des Weiteren muss mit Hindernissen und mehrstündigen Wegstrecken zu Fuß gerechnet werden.

²³² Vgl. KDU Transport & Tiefbau GmbH

4.1.5 Favorite Points und externe Bewertungen

Favorite Points und Rankings agieren als empfehlende Instanz. „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ listet in seiner Beschreibung 535 Favorite Points auf. Im Vergleich war dieser Cache vor und nach seiner Archivierung einer der bestbewerteten in ganz Sachsen und würde aktuell immer noch unter die besten 10 Caches sachsenweit zählen. Diese Punktzahl regt an, den Cache auch aus weiterer Entfernung aufzusuchen. Eine hohe Favoritzahl vermittelt dem Betrachter einen erhöhten Erlebniswert und die legitimierende Motivation beispielsweise für eine weite Anreise. Weiterhin findet sich in der Beschreibung für diesen Cache eine Bewertung einer externen Seite, die Caches bewerten. 238 Nutzer von „GC Vote“ gaben an, „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ mit 4,9 von 5 Sternen bewertet zu haben. Sinn und Zweck solcher Bewertungskriterien ist, die „guten“ und erlebnisreichen Caches von der grauen Masse abzuheben. Alle Bewertungen sind ohne vorherige Registrierung öffentlich für Jeden sichtbar.

4.1.6 Hinweise des Owners

In Vorbereitung gibt der Owner dem Suchenden noch einige Hinweise. In der Geschichte um August Gründlich und seine Kollegin lassen sich indirekte Hinweise durch bildhafte Andeutungen aus der Geschichte erkennen. Mitzubringen sind beispielsweise Gegenstände, die innerhalb der Suche benötigt werden. Einen Fotoapparat, Taschenlampe und einen kleine Spiegel soll August Gründlich, alias der Geocacher, während der Suche bei sich tragen. Innerhalb der Erzählung befindet sich ein Link mit der Aufforderung, die Übersicht über das Betriebsgelände herunterzuladen und auszudrucken.²³³ Diese Karte ist im Planquadratformat gestaltet und wird dem Geocacher bis zum Schluss durch die im Gebäude fehlende GPS-Unterstützung als Orientierungshilfe auf dem Gelände dienen. Des Weiteren appelliert der Owner, dass sich die Inspektoren auf eine 2-3 stündigen Kontrollgang einstellen und ihre „Kontrollergebnisse“ gründlich dokumentieren, da diese für den Abschlussbericht notwendig sind, also zum Finden des finalen Cachebehälters benötigt werden. Beim erfolgreichen Absolvieren dieses Caches werden am Finale Details verraten, die zu einer Art Bonus-Geschichte oder -aktion führen. In der Geschichte heißt es weiter: „Damit die beiden nicht gleich bemerkt werden und hektische Aufräum- und Putzarbeiten im Betrieb beginnen, stellen Sie ihr Auto ein paar Meter abseits [...] ab.“ Der Owner gibt Koordinaten für einen geeigneten PKW-Stellplatz und nennt eine weitere Koordinate zum unbeobachteten Einstieg in das Gelände. Bildhaft äußert der Owner somit, dass der Geocacher sich illegal auf dem Gelände bewegt und möglichst unentdeckt bleiben soll. Letztendlich endet die Geschichte mit dem Hinweis auf die erste Station im Planquadrat A6, dem Pfortnerhaus, was gleichzeitig auf eine Weiterführung der Erzählung als reales Rollenspiel deutet. Im Anhang der Geschichte wendet sich nun der Owner mit diversen Hinweisen direkt an die potenziellen Sucher. Er fordert die Geocacher auf, sich auf Grund des Geländes entsprechend zu verhalten. Die Auswertung wagt einen Interpretationsversuch der vom Owner gewünschten Verhaltensweisen. Des Weiteren weist er auf fehlende Kanaldeckel als erhöhte Gefahrenquelle hin. Um seinem Cache möglichst lange am Leben zu erhalten, bittet er alle Suchenden um die Unauffälligkeit des Besuches und den sorgsamem Umgang mit den eingerichteten Stationen.

²³³ Betriebsgeländeübersicht – siehe Anhang Nr. 8

Es liegt der Verdacht sehr nahe, dass der Owner keine Genehmigung von dem Besitzer hatte. Wie bereits erwähnt, wurden Teile des Geländes von einer Baufirma genutzt. Es wird hypothetisch angenommen, dass der Owner, um einen Konflikt aus dem Weg zu gehen, eine Zeitbeschränkung für den Cache wählte. Die größte Zeile im Listening, mit roten Lettern vom Owner verfasst, lautet: „Macht den Cache nur am Wochenende oder in der Woche nach 18 Uhr.“ Zudem deutet der Owner in einem Hinweis auf geeignete Lichttarnung²³⁴ der Cacher in punkto Unauffälligkeit hin.

4.1.7 Aktueller Status des Listening

Seit dem 6. Januar 2014 ist dieser Cache offiziell von Groundspeak Inc. archiviert. Es ist auf dieser Plattform demnach nicht mehr möglich, neue Einträge zu erstellen, egal in welcher Form auch immer. Lediglich die Cachebeschreibung mit Bildern und Logeinträgen zum Zeitpunkt der Archivierung können noch eingesehen werden. Jedoch nur von Mitgliedern der Plattform selbst. Dieser Cache wurde archiviert, weil sich der Schöpfer des Caches innerhalb von 2 Tagen auf Nachfrage eines Prüfers nicht zum legalen Betreten des Geländes äußern wollte. Für den physischen Cachebehälter, die Geschichte und die Stationen am Ort, muss dies noch lange nicht das Ende bedeuten. Owner reagieren zu meist selten auf Regelverstöße und lassen es ohne Protest zu, dass ihre aufwendig erarbeiteten und beliebten Caches archiviert werden. Sie wissen um die rechtliche Grauzone bei Groundspeak Inc. und möchten die rechtlichen Grenzen nicht um jeden Preis austesten. Zudem bedarf es eines geringen Zeitaufwandes, die bereits vorhandene und digitale Beschreibung des Caches auf einer anderen Plattform einzustellen. Es kann also durchaus sein, dass der „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ auf einer anderen Seite mit geringeren Bestimmungen unter einem anderen Namen gelistet ist.

4.2. Auswertung der fokussierten Interviews

4.2.1 Faszination Lost Place

Die Erforschung eines verlassenen Ortes erscheint einigen wie ein alter Kindheitstraum. Dahinter steckt unter anderem der Wunsch, gezielt Neues und Unbekanntes, auch mit dem Eingehen eines Risikos, aufzusuchen. „Es erinnert mich an meine Kindheit... man klettert über Schutt, durchsucht dunkle Räume, geht in verlassene Gebäude...“²³⁵

Der Reiz des Unbekannten²³⁶ oder Neuen ist bewusst oder unbewusst die Kernmotivation der Suche eines Lost Place. „Die Neugier ist die Freßlust der Sinne“.²³⁷ Erst die eigenständige Erforschung der Orte bewirkt all die anderen faszinierenden Möglichkeiten. Die erlebten Abenteuer auf einem Lost Place sind mit authentischen Gefahren verbunden und nicht im Sinne der Freizeitindustrie inszeniert.²³⁸ Selbständigkeit der Erforschung steht im Vordergrund und öffnet den Horizont für eine bewusstere Wahrnehmung.

²³⁴ Das bedeutet einen unauffälligen Umgang mit mitgeführten Lichtquellen

²³⁵ Vgl. Respondent 15,31 Frage 5

²³⁶ Vgl. Respondent 11,12,17,24,27, 28, 29, 32, 33, Frage 5

²³⁷ Zitat von Ernst R. Hauschka

²³⁸ Vgl. Respondent 13, Frage 5

Interviewpartner Nr. 26 fügt hinzu, dass gerade im Fall dieses Lost Place durch den Cache Dinge gezeigt werden, an denen man sonst vorübergehen würde.²³⁹ Im Sinne der Psychogeographie sind es Orte, die nicht auf unserer Alltagslandkarte auftauchen und dessen Erforschung eine Ganzheitlichkeit zukommt.²⁴⁰

25 von 35 Geocachern gaben an, sich vom Reiz des Vergessenen angezogen zu fühlen.²⁴¹ Das „Nostalgie-Feeling“²⁴² bewirkt die Sehnsucht „vielleicht etwas aus längst vergessenen Tagen zu erfahren“²⁴³ oder „„alte“ Geschichten nachzuleben“.²⁴⁴ Demnach will die Geschichte nicht nur entdeckt sondern echt und intensiv nachempfunden werden. Bereits der Gedanke und das aufkommende mystische Gefühl, dass „in den Mauern früher mal Leben war“ und aus unbekanntem Gründen der Ort zurückgelassen wurde, fasziniert auf positive wie negative Art.²⁴⁵ Einige Geocacher konkretisieren ihre Aussage auf entdeckte Gegenstände, die von Nutzern zurückgelassen wurden und gemeinsam mit dem Objekt veralten.²⁴⁶ Dies können beispielsweise Alltagsgegenstände, Maschinen, Schilder oder Unterlagen sein. Durch Beobachten und Untersuchen entsteht die Hoffnung, dass die Gegenstände ihre frühere Bedeutung und einen Teil der Historie des Ortes preisgeben. Doch auch ohne das Entdecken von geschichtlichen Zusammenhängen üben die Gebäude einen Reiz auf die Cacher aus. Generell der Leerstand und das Einwirken von Zeit beeindrucken.²⁴⁷ Befragte Nr. 21 und 34 beschreiben die Wahrnehmung einer ergreifenden und mystischen Stille, die der Verlassenheit der Orte Nachdruck verleiht.²⁴⁸ Dies ist ein ähnliches Paradox, wie die Lage mancher Orte. Am Fallbeispiel ist deutlich zu sehen, dass trotz der dichten Zivilisation und Überfunktionalität einer Großstadt, Abgeschiedenheit und Unfunktionalität möglich sind und von diesem Gegensatz eine Faszination ausgeht, die reizt, diese Orte aufzusuchen.²⁴⁹

Die „Schönheit des Verfalls“ oder die Ästhetik der Orte interessiert Geocacher ganz besonders.²⁵⁰ Der Besuch eines Lost Place erscheint als sinnhaftes Erlebnis. Befragter Nr. 1 dazu: „...allein schon die typische LP Luft, die man einatmet, hat etwas Besonderes.“²⁵¹ Darüber hinaus erweist sich die Beobachterstellung des Besuchers als interessant. Es beeindruckt den Geocacher, Zeuge eines gewaltigen Prozesses zu sein. Was passiert mit einem Ort, wenn der Mensch geht? Das Zurücklassen eines von menschenhand geschaffenen Platzes und der damit eintretende Verfall, lässt in Bezug auf die Naturgewalten eine Art Ehrfurchtsgefühl in dem Betrachter aufsteigen.²⁵² Befragter Nr. 14 wird sich der Vergänglichkeit menschlichen Wirkens bewusst.²⁵³ Lost Places bieten ein intensives Naturerleben auf ästhetische Art und Weise ohne die Gewalten körperlich austesten zu müssen²⁵⁴.

²³⁹ Vgl. Respondent 26, Frage 6

²⁴⁰ Vgl. Respondent 9, 14, Frage 5

²⁴¹ Vgl. Respondent 1,3,4,6,7,8,9,11,13,14,16,17,18,19,22,23,24,25,26,27,30,32,33,35, Frage 5

²⁴² Respondent 13, Frage 5

²⁴³ Respondent 1, Frage 5

²⁴⁴ Respondent 4, Frage 5

²⁴⁵ Vgl. Respondent 6, 7, 22, 26, Frage 5

²⁴⁶ Vgl. Respondent 7, 11, 20, 23, Frage 5

²⁴⁷ Vgl. Respondent 6, 33, 34, Frage 5

²⁴⁸ Vgl. Respondent 21, 34, Frage 5

²⁴⁹ Vgl. Respondent 23, Frage 5

²⁵⁰ Vgl. Respondent 1,2,8,12,19,20,23,27,28 und 34, Frage 5

²⁵¹ Respondent 1, Frage 11 ; Vgl. auch Respondent 33 – Frage 5

²⁵² Vgl. Respondent 2, 20, Frage 5

²⁵³ Vgl. Respondent 14, Frage 5

²⁵⁴ Aus der Umfrage ging nicht hervor, dass die Natur als Gegenspieler betrachtet wird. Näheres wäre zu prüfen.

Des Weiteren erscheint dem Betrachter dieser Prozess als natürliches Kunstwerk.²⁵⁵ Bizarre Formen und skurrile Zustände, die aus einer Synthese von Mensch und Natur entstehen, bieten mit besonderen Lichteinfällen dem Fotografen eine Fülle von Motiven.²⁵⁶ „Egal, ob es Moos ist, das sich an den kaputten Fensterrahmen zieht. Oder eine Birke, die an einem Schornstein herauswächst.“²⁵⁷

Des Weiteren übt das Einwirken Dritter durch Vandalismus, Graffiti und Modern Streetart Faszination aus und schafft auf eine andere Art und Weise künstlerische Motive.²⁵⁸ Interviewpartner Nr. 19 beschreibt die Wirkung eines Lost Place im Sommer und weist somit darauf hin, dass jeder Ort einer ganzjährigen Witterung ausgesetzt ist und jahreszeitenbedingt unterschiedliche Atmosphären entstehen.²⁵⁹

Dem Reiz des Unbekannten folgt der Reiz des Verbotenen. Wie bereits im Kapitel 1.1.5 verdeutlicht, existieren rechtliche Grenzen. Der Lost Place Geocacher übertritt in der Regel bewusst diese Grenze. Neben den realen physischen Gefahren macht das Risiko bei der Erkundung „erwischt zu werden“ den beschriebenen Nervenkitzel aus.²⁶⁰ Diese omnipräsente Atmosphäre, die sowohl die Umgebung, als auch die Gefahren beinhaltet, fasziniert die Befragten²⁶¹ und sie bezeichnen diese als „Kick“, Risiko, Spannung oder „Gruselfaktor“ des Verbotenen und Unbekannten.

Im weiteren Verlauf erschließen sich aus der allgemeinen Faszination für die Orte weitere Fragen zum Thema. Folglich werden die Auswahlkriterien für einen Lost Place Geocache am Fallbeispiel, der Unterschied zu normalen Caches, ungeschriebene Lost-Place-Regeln für Geocacher, das Gefahrenbewusstsein und die Risikobereitschaft im Fall des „Sicherheitsinspektors August Gründlich“ untersucht.

4.2.2 Auswahlkriterien

Weltweit sind aktuell über 2,5 Geocaches versteckt.²⁶² Um eine optimale Auswahl treffen zu können, muss der Cacher sich bewusst sein, was er von einem Geocache erwartet. Aus den zahlreichen Besuchen, Empfehlungen und positiven Logeinträgen lässt sich schließen, dass der Lost Place Geocache „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ in der Cacherszene beliebt war. Demnach eignet er sich, um die Auswahlkriterien der Geocacher in Bezug auf einen Lost Place zu untersuchen und die Bandbreite der möglichen Motivgründe zu erweitern. Die Geocacher verstehen sich als eine kooperative Community mit zahlreichen Austauschmöglichkeiten. Etliche Cacher wählten diesen Lost Place, weil er ihnen persönlich von Freunden, Mitspielern oder anderweitig empfohlen wurde.²⁶³

²⁵⁵ Vgl. Respondent 1,20,27,28,34, Frage 5

²⁵⁶ Vgl. Respondent 3, 20, 27, 34, Frage 5

²⁵⁷ Respondent 1, Frage 5

²⁵⁸ Vgl. Respondent 5, 22, 34, Frage 5

²⁵⁹ Vgl. Respondent 19, Frage 5

²⁶⁰ Vgl. Respondent 13, 16, 17, 25, 27, 32, Frage 5

²⁶¹ Vgl. Respondent 3, 11, 13, 14, 17, 22, 23, 25, 27, 34, Frage 5

²⁶² Vgl. Groundspeak 2014a

²⁶³ Vgl. Respondent 3,8,12,14,15,25,26,28,30,33,34,35, Frage 6

Wer bereits etwas Erfahrung mitbringt, kennt eventuell bereits andere Geocaches vom selben „Schöpfer“. Befragter Nr. 7 dazu: „Außerdem ließen andere bereits absolvierte Caches dieses Owners [...] auf einen weiteren grandiosen Multi-Lost-Place-Cache mit wahnsinnig kreativen Stationen hoffen.“²⁶⁴ Der „gute Ruf“ eines Owner kann folglich ebenfalls zum Auswahlkriterium werden, jedoch nur solange die Caches existieren.²⁶⁵ Innerhalb der Entstehungszeit dieser Arbeit wurden alle Lost Place Caches des Owners von „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ durch den Abriss oder Baumaßnahmen auf dem Gelände deaktiviert oder archiviert. Einige Cacher gaben bei der Umfrage an, diesen Lost Place gewählt zu haben, weil sie fürchten, dass es den Geocache nicht mehr lange geben wird.²⁶⁶ „Wir wollten ihn noch kennen lernen, bevor es zu spät ist“²⁶⁷ Das Listening ist ausschlaggebend für die Außenwirkung eines Caches. Kreative oder interessant anmutende Beschreibungen sind laut der Umfrage ein oft genanntes Auswahlattribut.²⁶⁸ Die Attraktivität kann gesteigert werden, wenn das Listening vermuten lässt, dass die Suche mit einer Geschichte verbunden ist, ähnlich wie in einem Rollenspiel. Sechs Befragte gaben exakt an, aufgrund der „tollen Story“ des Caches, diese Auswahl getroffen zu haben.²⁶⁹ Darüber hinaus zeigen positive Logeinträge²⁷⁰ oder die hohe Favoritepunktzahl²⁷¹ in der Cachebeschreibung motivierende Wirkung. Der Aspekt, dass der Owner im Listening einen Zeitaufwand von mindestens zwei bis drei Stunden erwähnt, kann einen Cacher auf der Suche nach einem längeren Abenteuer anziehen.²⁷² Wer sich nach der Bergung im Internet einträgt, hat die Möglichkeit, Bilder von der Suche hochzuladen. Die Befragten gaben an, an Hand dieser Impressionen zu selektieren, um sich im Vorfeld einen Eindruck vom Gelände zu verschaffen.²⁷³ Einen weiteren Faktor spielen gute Noten auf externen Cachebewertungsseiten wie GC-Vote.de oder Sachscache.de.²⁷⁴ Das Gute liegt so nah. Ein weiteres Kriterium ist die räumliche Nähe, eine somit kurze Anreisezeit und die Lage innerhalb der Großstadt. Die Cacher gaben an, dass dieser Lost Place in ihrer „Homezone“²⁷⁵, also näheren Umgebung zum Wohnort, läge.²⁷⁶ Tatsächlich kommen innerhalb der Umfrage eine Großzahl der Befragten direkt aus Dresden oder der näheren Umgebung.²⁷⁷ ²⁷⁸ Wie bereits genannt, fallen immer mehr Geocaches auf einem Lost Place dem Abriss oder der Sanierung zum Opfer. Die Auswahl ist demnach begrenzt.²⁷⁹ Einige der Befragten gaben an, diesen Cache ausgesucht zu haben, weil dieser „bereits schon lange auf meiner LP-Liste stand“ also sie gezielt auf der Suche nach einem Lost Place waren, die Kategorie also allein ausschlaggebend für eine Auswahl war.

²⁶⁴ Respondent 7, Frage 6

²⁶⁵ Vgl. Respondent 7, 13, 16, 23, Frage 6

²⁶⁶ Vgl. Respondent 7,8,13, Frage 6

²⁶⁷ Respondent 13, Frage 6

²⁶⁸ Vgl. Respondent 1,10,16,17,20,23,25, Frage 6

²⁶⁹ Vgl. Respondent 1,2, 14, 20, 23, 27, Frage 6

²⁷⁰ Vgl. Respondent 1,10, 24,25,27,32,34, Frage 6

²⁷¹ Vgl. Respondent 5,8,11,12,14,16,30,32,34, Frage 6

²⁷² Vgl. Respondent 27, Frage 6

²⁷³ Vgl. Respondent 23, 25, 26,27, Frage 6

²⁷⁴ Vgl. Respondent 11,20,22, Frage 6

²⁷⁵ Umgangssprachlich auch „Homezone aufräumen“ für alle Geocaches in der Nähe des Wohnortes finden

²⁷⁶ Vgl. Respondent 5,7, 8,9,13,18,19,23,27,29,34, Frage 6

²⁷⁷ Sehr subjektive Aussage. Keine repräsentative Umfrage. Näheres wäre zu prüfen.

²⁷⁸ Vgl. Respondent 1-35, Frage 2

²⁷⁹ Vgl. Respondent 2, Frage 6

Ergänzend ist hinzuzufügen, dass die Auswahl nicht immer bewussten Kriterien unterliegt. Manche Geocacher wurden von Freunden eingeladen²⁸⁰ oder „hatten gerade mal Zeit“ und haben ihn durch Zufall entdeckt.²⁸¹

4.2.3 Risiken vor Ort

Das Risikobewusstsein ist von Individuum zu Individuum unterschiedlich ausgeprägt. Gefahren werden somit als subjektiv empfunden und im Fall des Lost Place, wird das Spiel mit dem Risiko bewusst aufgesucht. Etwas provozierend wurden die Geocacher gefragt, ob sie sich einer Lebensgefahr in der Milchfabrik bewusst waren. Der Großteil der Befragten gab an, dieses Risiko punktuell während des Spiels wahrgenommen zu haben²⁸² und verwiesen zusätzlich auf das hohe Verletzungsrisiko.²⁸³ Zusätzlich unterstrichen die Cacher ihre Antworten mit Bemerkungen zum bewussten Risikoverhalten. Die Befragten gaben an, den Respekt vor der Lebensgefahr nicht zu verlieren und somit keine unnötigen Risiken einzugehen, da das Gebäude wie auch die Suche nach dem Cache ständig unkontrollierten Veränderungen ausgesetzt sei.²⁸⁴ Einige der Cacher legitimierten risikovolle Handlungen mit ihrem Erfahrungsstand²⁸⁵, dem Einhalten der ungeschriebenen Lost Place Richtlinien²⁸⁶, einer permanent konzentrierten Selbsteinschätzung²⁸⁷ und dem Vertrauen, dass andere Geocacher die Suche vor ihnen auch schon erfolgreich bestanden haben.²⁸⁸ Darin läge ja der Reiz des Lost Place Geocachens, denn ohne das Eingehen eines Risikos, so die Befragten, gäbe es keinen Spaß und keine spannenden Erfahrungen.²⁸⁹ Befragter Nr. 9 zur Lebensgefahr vor Ort: „Dies ist mir jederzeit im Klaren, aber meine Lebensart ist so gestrickt, dass ich darauf achte aber mich ständig in Gefahren begeben... „No risk, no fun!““.²⁹⁰ Interessant in punkto Sicherheit ist des Weiteren die Stellung des Owners. Der Cacher begibt sich auf ein ihm unbekanntes verlassenes Gelände voller Gefahren und vertraut der „blinden“ Führung einer ihm oftmals unbekannt Person. Dem Owner wird unbewusst ein hohes Maß an Vertrauen zugesprochen. Weiteres wäre zu untersuchen. 8 der befragten Geocacher stimmten der Lebensgefahr vor Ort nicht zu²⁹¹ mit den Begründungen, diese nicht empfunden zu haben, da die Bausubstanzen nicht marode erschienen und bei umsichtigem Handeln lediglich ein Verletzungsrisiko bestehen würde.²⁹² Ein Cacher gab an, dass auf Grund des Suchens und Rätselns die Gefahren in den Hintergrund getreten seien. Näheres wäre zu untersuchen.

²⁸⁰ Vgl. Respondent 33, 35, 15, Frage 6

²⁸¹ Vgl. Respondent 4,6,21,31, Frage 6

²⁸² Vgl. Respondent 1,2,3,5-15, 16,17,19,20,22,24,26,27,30,31,33-35, Frage 8

²⁸³ Vgl. Respondent 14,15,22, Frage 8

²⁸⁴ Vgl. Respondent 2,7,8,16,18,25,26, Frage 8

²⁸⁵ Vgl. Respondent 1, Frage 8

²⁸⁶ Vgl. Respondent 18,23,32, Frage 8

²⁸⁷ Vgl. Respondent 1,11,13,23, Frage 8

²⁸⁸ Vgl. Respondent 17, Frage 9

²⁸⁹ Vgl. Respondent 9,14,19, Frage 8

²⁹⁰ Respondent 9, Frage 8

²⁹¹ Vgl. Respondent 4,15,20,21,23,25,28,29, Frage 8

²⁹² Vgl. Respondent 15, 20, Frage 8

Im Gesamtüberblick wurde das Gelände jedoch eher harmlos bis bedenklich, jedoch außer für Kinder, nie lebensgefährlich eingestuft.²⁹³ Konträr wurde, wie bereits erwähnt, punktuell Lebensgefahr empfunden, was jedoch widerspiegelt, dass der Cacher nur bestimmte Stellen im Gelände als gefährlich empfunden hat und nicht das gesamte Gebiet. Dies spricht für ein erhöhtes Risikobewusstsein der Spieler. Um dies detaillierter zu untersuchen, wurde den Geocachern die Frage gestellt, an welchen Stellen genau im Fall „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ potenziell Gefahren zu erkennen waren, die Angstgefühle oder sogar Gedanken der Umkehr ausgelöst hätten.

Die Mehrheit der Cacher gab fehlende, marode oder bereits schon eingestürzte Gebäudestrukturen als beängstigende Faktoren an.²⁹⁴ In Bezug auf das Fallbeispiel wurden herunterfallende Dachziegel, lockere Decken, labile Dachbalken und Leitern, offene Bodenlöcher sowie fehlende Sicherheitsgeländer von den Befragten beschrieben.²⁹⁵ Speziell genannt wurden die Gefahren der fehlenden Kanalisationsdeckel, auf die bereits in der Beschreibung hingewiesen wird²⁹⁶ und das im Cache verlangte Betreten der Dächer.²⁹⁷ Potenzielle Gefahren waren nach Meinung der Befragten außerdem eingeschlagene Fenster, die innerhalb des Caches durchstiegen werden mussten, offene Nägel, verrostete Rohre, undefinierbare Schuttberge, die es zu überwinden galt und auf dem Boden liegende Scherben²⁹⁸. Kritisch gesehen wurden, die im Cache verlangten Kletteraktionen an teilweise maroden Teilen.²⁹⁹ Des Weiteren wurde als angsterzeugend oft der Keller genannt.³⁰⁰ Konkretisierend nannten drei Cacher eine Feuerschutztür im Keller, die die Furcht hervor brachte eingeschlossen zu werden.³⁰¹ Doch auch von unbekanntem Geräten, Rohren und Maschinen sowie unterirdischen Kanälen würde Respekt ausgehen.³⁰² Einige der Cacher nannten unbekannte Personen und deren Handlungen als kritische Stelle.³⁰³ Sie berichteten beispielsweise von Jugendlichen auf dem Gelände. Befragter Nr. 3 beschreibt ein Feuer, dass im Keller durch Dritte entfacht wurde.³⁰⁴

Umkehren würden die Cacher nur, wenn unbekannte Personen auf dem Gelände wären³⁰⁵, die Situation, wie der Einsturz eines Gebäudeteils oder Verletzungen eines Mitspielers es absolut nicht mehr zulassen würden oder die Suche nach dem Cache erfolglos bliebe.³⁰⁶ Viele der Befragten gaben an, sich während der Suche im Milchwerk sicher gefühlt zu haben, da konzentriert potenzielle Gefahren erkannt und umgangen wurden.³⁰⁷

²⁹³ Vgl. Respondent 1-35, Frage 10

²⁹⁴ Vgl. Respondent 1,3,6,7,8,9,11,14,15,16,25, Frage 9

²⁹⁵ Vgl. Respondent 3,6,8,9,11,14,15,16,25,26,27,30,31,33,34, Frage 9

²⁹⁶ Vgl. Respondent 6,11,16,23,33, Frage 9

²⁹⁷ Vgl. Respondent 15,16,26, 27, 30, 31, 33, 34, Frage 9

²⁹⁸ Vgl. Respondent 4, 15, 20, 22, 24, 28, Frage 9

²⁹⁹ Vgl. Respondent 8,11,14, Frage 9

³⁰⁰ Vgl. Respondent 12,13,15,23,34, Frage 9

³⁰¹ Vgl. Respondent 12,13,25, Frage 9

³⁰² Vgl. Respondent 15,26, Frage 9

³⁰³ Vgl. Respondent 3,5,7,8,12,13,20, Frage 9

³⁰⁴ Vgl. Respondent 3, Frage 9

³⁰⁵ Vgl. Respondent 18,20, Frage 9

³⁰⁶ Vgl. Respondent 14,18, 19,20, 26, Frage 9

³⁰⁷ Vgl. Respondent 3,6, 14,17,18,19,21,23,24,26,28,29,25, Frage 9

4.2.4 Der Erlebniswert im Vergleich zu anderen Cachearten

Bei dem untersuchten Vergleich des Spiels Geocaching mit der Spielvariante Lost Place liegt die Vermutung nahe, dass Unterschiede im Erlebniswert existieren. Mit Interesse auf weitere Fakten wurde dabei nach Spannungsunterschieden zu anderen Cachearten gefragt. 30 von 35 Geocachern sind der Meinung, dass Lost Place Geocaching sich in punkto Spannung von anderen Arten abhebt.³⁰⁸ Als Hauptgrund wird immer wieder eine gewisse Art von Nervenkitzel genannt, der diese Spielvariante einmalig macht.³⁰⁹ Von gewisser, erhöhter bis enormer Spannung schätzen die Geocacher subjektiv den Nervenkitzel ein. Ein Befragter nannte dies sogar den „besonderen Kick“³¹⁰. Diesen Thrill konkretisieren viele der Befragten bzw. nennen Möglichkeiten, mit welchen Faktoren eine Spannungssteigerung herbeigeführt werden kann. Für einige Geocacher geht die Spannung von der im Kapitel 1.1. Lost Places beschriebenen und vor Ort präsenten Atmosphäre aus.³¹¹ Diese allgemeine Spannung eines Lost Place Geocache kann durch eine Suche bei Nacht³¹² oder dem Einsatz einer Geschichte innerhalb des Spiels³¹³ gesteigert werden. Sie nennen es beispielsweise das „spezielle Lost Place-Feeling“³¹⁴. Befragter Nr. 7 dazu: „Das Gefühl, dort allein zu sein, ist schon ein anderes als bei einem Cache am Straßenrand.“³¹⁵ Jedoch muss hinzugefügt werden, dass bei der Umfrage auch andere Cachearten genannt wurden, die teilweise vergleichbare Spannungsatmosphären hervorrufen, wie beispielsweise eine Cachesuche bei Nacht.³¹⁶ Näheres wäre zu prüfen. Vier der Befragten gaben an, dass der Nervenkitzel durch unbekannte Personen oder sogar Tiere entstehe, die sich verdachtsmäßig oder bestätigt, gleichzeitig mit dem Geocacher auf dem Lost Place Gelände befänden.³¹⁷ Vor allem bei weitläufigen Geländeformen, wie beim Fall des Caches „Sicherheitsinspektor August Gründlich“, sei eine gewisse Spannung in Bezug auf die Anwesenheit Dritter immer gegeben.³¹⁸ Befragter Nr. 31 konkretisiert, dass gerade bei einem Lost Place zahlreiche Versteckmöglichkeiten wie Löcher und Schächte existieren, die jedoch aufgrund der Abgeschlossenheit gern von Tieren genutzt würden.³¹⁹ Das Hineinkriechen in Vertiefungen aller Art, wie das Öffnen von Zugängen bietet einen erheblichen Reiz an Spannung. Daraus lässt sich schließen, dass sowohl der Gedanke auf dem Gelände allein zu sein wie auch Dritte zu erahnen, eine Spannung auslöst. Andere Geocacheorte können solch eine Spannung nur selten erzeugen. Wiederum nennenswerte Ausnahme ist der Nachtcache. Des Weiteren gaben die Schatzsucher an, dass Nervenkitzel beim Lost Place Geocachen durch kalkulierbares aber auch unkalkulierbares Risiko entstehen kann.³²⁰

³⁰⁸ Vgl. Respondent 1-9, 12-22, 24-29, 31, 33, 34, 35, Frage 11

³⁰⁹ Vgl. Respondent 1, 6, 7, 9, 11, 14, 20, 25, 33, 35, Frage 11

³¹⁰ Respondent 17, Frage 11

³¹¹ Vgl. Respondent 1,4,7, Frage 11

³¹² Vgl. Respondent 6, Frage 11

³¹³ Vgl. Respondent 14, Frage 11

³¹⁴ Vgl. Respondent 4, Frage 11

³¹⁵ Respondent 7, Frage 11

³¹⁶ Auch Nachtcache, Vgl. Respondent 7, 23, Frage 11

³¹⁷ Vgl. Respondent 7, 20, 24, 31, Frage 11

³¹⁸ Vgl. Respondent 20, Frage 11

³¹⁹ Vgl. Respondent 31, Frage 11

³²⁰ Vgl. Respondent 15,24, 25, 26, 27, 28, 35 Frage 11

Dieses erhöhte Risiko im Gegensatz zu anderen Cachearten, entsteht durch die Gegebenheiten und bewusste wie unbewusste Gefahrenquellen vor Ort. Befragter Nr. 27 beschreibt im Gegensatz zu andern Caches ein existierendes unkalkulierbares Risiko, auf das sich der Cacher einlässt: „Und dann natürlich, weil ich hier gewisse Ängste überwinden muss: „Beim Betreten des Daches, und der Blick in den dunkeln Keller...So was wird selten bei normalen Caches verlangt.“³²¹ Die Ausnahme bildet hier die sogenannten T5-Caches³²². Die wenigsten Unterschiede fanden sich in Bezug auf die Suche selbst. Lost Place Geocaching unterscheidet sich jedoch von einigen Cachearten durch anspruchsvolle und spannende Aufgaben und räumlich bedingt durch abwechslungsreiche Spielorte. Des Weiteren gaben vereinzelt Cacher an, dass beispielsweise die Vorfreude auf den finalen Cachebehälter³²³, der erhöhte Zeitbedarf³²⁴, schönere Fotomotive³²⁵ oder das Erlebnis in der Gruppe³²⁶ diese Art von Geocaching von anderen Spielvarianten abhebt. Es ist deutlich hervorzuheben, dass andere Spielarten wie der T5-Cache, Suchen im Wald, bei Nacht, in der Öffentlichkeit oder an Bäumen ähnliche Spannungssituationen erzeugen können.³²⁷

4.2.5 Ungeschriebene Lost Place Regeln

Ein präsent Thema sind die ungeschriebenen Verhaltensregeln beim Geocachen, die wie das gesamte Spiel keine übergeordnete Organisation aufweisen. Der Owner von „Sicherheitsinspektor August Gründlich“ schreibt: „Bevor ihr euch gemeinsam mit Herrn Gründlich und Frau Penibel vor Ort selbst ein Bild von den Zuständen macht, hier noch ein paar Hinweise: - Denkt daran, dass ihr euch auf einem LP-Gelände befindet und verhaltet euch entsprechend“. Spekulativ interpretierend appelliert der Owner an Moral, Verantwortung und Selbsteinschätzung. Doch jeglicher Erklärungsversuch ist rein hypothetisch. Solche oder ähnliche Hinweise stehen gemeinsam mit dem Zusatz „Alles auf eigene Gefahr“ unter fast jedem Lost Place Geocache. Interessant ist demnach, was die Geocacher selbst unter dem Hinweis des Owner verstehen.

Überwiegend sind die Befragten der Meinung, dass sich nach ihren Vorstellungen der Geocacher möglichst unauffällig, unentdeckt und lautlos auf dem Gelände bewegen sollte.³²⁸ Etabliert hat sich hierfür ein Begriff aus der Urban Explorer Szene „stealth mode“³²⁹. Die Einhaltung hat zwei entscheidende Auswirkungen. Auf der einen Seite, wird das Zusammentreffen mit Dritten, vor allem der Polizei vermieden, daraus resultierend und auf der anderen Seite, verschafft es damit dem Cache ein „langes Leben“. Konkretisierend sprachen sich die Interpretationen in punkto Sicherheit deutlich für einen Gruppenbesuch eines Lost Place aus, betonten jedoch, dass aus der Sicht der Unauffälligkeit eine begrenzte Zahl an Teammitgliedern ratsam wäre.³³⁰

³²¹ Respondent 27, Frage 11

³²² Geocaches die bei der Bergung eine Kletter- oder Tauchausrüstung benötigen

³²³ Vgl. Respondent 33, Frage 11

³²⁴ Vgl. Respondent 34, Frage 11

³²⁵ Vgl. Respondent 8, Frage 11

³²⁶ Vgl. Respondent 33, Frage 11

³²⁷ Vgl. Respondent 6,7,11,23,24,25,30, Frage 11

³²⁸ Vgl. Respondent 1-3, 6-15, 17-24,27,29,30,31,33,35, Frage 7

³²⁹ „the act of doing certian things quietly/slowly/very suddle or "under the radar" in order to keep your actions from certian others.“ aus Urban Dictionary

³³⁰ Vgl. Respondent 5,6,8,13,23,27,38, Frage 7

Als weiteren Schwerpunkt nennen die Befragten die Umsichtigkeit und permanente realistische Selbsteinschätzung einer jeden Person vor potenziellen Gefahren³³¹ und rechtlichen Konsequenzen³³². Hierzu gehört, an passende Kleidung und Ausrüstung³³³ zu denken sowie der absolute Verzicht von Rauschmitteln aller Art.³³⁴ Des Weiteren sollten, laut der Befragten, die vom Owner genannten Hinweise z.B. zu Sicherheitshinweisen oder Zeitbeschränkungen beachtet werden. Zusammenfassend kann genannt werden, dass sich der Geocacher gänzlich unauffällig, sorgfältig und in einer dauerhaft realistischen Selbsteinschätzung auf dem Gelände bewegen soll. Jedoch kann jeder Cacher den „Kodex“ für sich und sein Handeln selbst interpretieren, was zu Folge hat, dass unterschiedliche Auffassungen und Verhaltensweisen entstehen. Fälle in der Vergangenheit zeigen, dass sich nicht jeder Cacher an moralischen Grundsätzen orientiert und so berichtet ein Befragter: „...Wobei es leider auch so ist, dass auch Geocacher in ihrem „Wahn“, den Cache unbedingt finden zu wollen, Dinge zerstören“ bzw. Aufmerksamkeit erregen. Infolgedessen nennen die Geocacher den sorgsamen Umgang mit Gelände und Cache als Richtlinie, sowie jegliche Form von Zerstörung als ein Tabu. Letztendlich ist den Befragten die Grundregel der Urban Explorer wichtig, die demnach auch für Geocacher gelten sollte: „Nimm nichts mit außer Fotos, hinterlasse nichts außer Fußspuren“.³³⁵

4.2.6 Gruppen- oder Einzelerlebnis

Geocacher können Einzelkämpfer sein, da diverse Cachearten nicht zwingend auf Teamarbeit angewiesen sind. Jedoch ermöglicht die Community ein Gemeinschaftsgefühl. Welchen Stellenwert hat das Gruppenerlebnis beim Lost Place Geocachen? Einstimmig und nachdrücklich gaben die Befragten an, dass ein Lost Place in der Gruppe mindestens aber zu zweit und niemals im Alleingang betreten werden sollte.³³⁶ Dies gälte unabhängig vom Erfahrungsstand, Wissen oder Risikobereitschaft.³³⁷ Wer allein geht, handle fahrlässig.³³⁸ Befragter 32: „Ich habe bereits einen Lost Place alleine absolviert und mich im Endeffekt dafür selbst getadelt [...] denn falls man sich schneidet, stürzt oder eine andere unvorhergesehene Situation entsteht, kann immer ein anderer noch Erste Hilfe leisten oder helfen“ Primär gilt die Anwesenheit der „Mitcacher“ als Rückversicherung. In Notlagen, sei es ein Unfall oder ein Angriff, kann der Begleiter dem Betroffenen helfen oder aber Hilfe holen. Des Weiteren sind ein gemeinsames Orientieren am Ort und das gegenseitige Hinweisen auf potenzielle Gefahren von Vorteil. Die Befragten berichten sogar von einer veränderten Atmosphäre am Ort, wenn der Geocacher allein sucht. Die Begleiter verschaffen eine Grundsicherheit, lassen Ängste in den Hintergrund treten und bewirken somit eine erhöhte Risikobereitschaft. Der Einzelne im Team traut sich mehr als der Einzelne allein. Befragter Nr. 7 dazu: „Bei LPs gilt: Je größer die Gruppe, umso sicherer fühlt man sich und umso flüssiger geht es voran.“³³⁹

³³¹ Vgl. Respondent 6,7,8,10,11,13-17, 19, 20, 22-29, 32,35, Frage 7

³³² Vgl. Respondent 7,9,20,21,25,26, Frage 7

³³³ Gemeint ist hiermit Kleidung die Tarn- sowie Sicherheitsfunktionen erfüllt, Vgl. Respondent 8,11,13,18,23, Frage 7

³³⁴ Vgl. Respondent 8,13, Frage 7

³³⁵ Vgl. Respondent 4,8,11,24,31, Frage 7

³³⁶ Vgl. Respondent 1-35, Frage 12

³³⁷ Vgl. Respondent 26,27,28,32,33,34, Frage 12

³³⁸ Vgl. Respondent 12,14,18, Frage 12

³³⁹ Respondent 7, Frage 12

Die Lost Place Cacher gaben an, dass die Suche im Team effektiver sei.³⁴⁰ Da in der Regel der Schwierigkeitsgrad der Suche der extravaganten Umgebung angepasst und demnach schwer ist, gibt es unzählige Versteckmöglichkeiten oder entsprechend schwere Rätsel, die es zu lösen gilt. Es geht nicht nur darum, dass 6 Augen mehr sehen als 2, sondern um die Stärken, die jeder Einzelne innerhalb des Erlebnisses einbringt – „man funktioniert zusammen“³⁴¹, um der Suche willen. Spekulativ beläuft sich eine optimale Teamstärke je nach Schwierigkeitsgrad der Unternehmung auf 3 bis 5 Mitspieler. Darüber hinaus schafft Teamarbeit im Lost Place unmittelbares Vertrauen. Speziell beim „August Gründlich“-Cache waren einige Hinweise nur ab zwei Personen auffindbar³⁴². Zudem macht das Teilen von Erfahrungen und Erlebnissen mehr Spaß³⁴³ - „Happyness is only true when shared“³⁴⁴. Zusammengefasst erhöht das Gruppenerlebnis beim Lost Place Geocaching den Erlebniswert und verschafft dem Einzelnen Sicherheit.

4.3 Zusammenfassung und Fazit der Auswertung

So facettenreich sich diese Spielvariante im Laufe der Arbeit gezeigt hat, so vielfältig erweisen sich mögliche Motivgründe, die aus der Umfrage hervorgehen. Sie haben keine Rangfolge und keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Das Erlebnis Lost Place Geocaching trägt folgende Faszinationen in sich: Als eines der Hauptmotive steht der **Reiz des Unbekannten**, das Bedürfnis der natürlichen Neugier, die aus Unsicherheit Sicherheit entwickelt und somit zu einem Erlebnis wird. Einhergehend mit der **Lust auf Spannung und Risiko**, dem Grenzen austesten, dass bei positiver Spannungsentladung ein Glücksgefühl ausgelöst wird. Der Reiz des selbstständigen Entdeckens der gefühlten Landkarte, **Psychogeographie** genannt, ermöglicht dem Lost Place Geocacher die unmittelbare Erforschung und bewusstere Wahrnehmung seiner näheren Umwelt. Lost Places sind erlebbare Vergangenheit. Sie bieten den **Reiz des Vergessenen**, der dem Geocacher ermöglicht, Geschichte unmittelbar, intensiv und eigenständig zu erleben. Unsere Wohlstandsgesellschaft ist geprägt von Überfunktionalität. Der **Reiz des Verlassenen oder Unfunktionalen** steht im Kontrast zu einer sicheren und hoch effizienten aber auch langweiligen Alltagswelt. Paradoxe Gegebenheiten wie Stille und Einsamkeit faszinieren vor allem, wenn der Lost Place in unmittelbarer Nähe zur Zivilisation liegt. Das „Lost Place Feeling“, die mystische Atmosphäre oder die Ästhetik dieser Orte zeigen auf der einen Seite die **Schönheit des Verfalls** als intensives Naturerleben und auf der anderen Seite **eine Welt ohne Regeln**, die von alternativen Nutzern und dem Einwirken der Zeit erzählt. Der **Reiz des Verbotenen** ist nicht nur Bedürfnis nach Grenzerlebnissen sondern auch die Flucht aus einer sicheren und überrechtlichen Gesellschaft. Und abschließend der **Reiz der kindlichen Unbeschwertheit**. Einmal wieder unbeobachtet von der Öffentlichkeit, neugierig wie ein Kind sein und auf Schuttbergen herumtoben. Der Lost Place ist nicht nur ein Ort der Bedürfnisbefriedigung sondern ein Abenteuerspielplatz der Postmoderne für Jugendliche und Erwachsene.

³⁴⁰ Vgl. Respondent 7, 11, 17, 21, 22, 26, 34, 35, Frage 12

³⁴¹ Respondent 26m Frage 12

³⁴² Vgl. Respondent 22, Frage 12

³⁴³ Vgl. Respondent 3,5, 14,19,21, 23, 26,28, 33,34, Frage 12

³⁴⁴ Vgl. Respondent 5, Frage 12

Obwohl Geocaching nicht zwangsläufig als gemeinschaftliche Freizeitbeschäftigung ausgelegt ist, bekommt das Gruppenerlebnis durch den Besuch eines Lost Place im Geocaching einen neuen Stellenwert. Den Lost Place Geocachern ist die Anwesenheit von Mitspielern aus folgenden Gründen wichtig: Der Begleiter verspricht primär Sicherheit und gilt als Rückversicherung in Notlagen. Dies kann wiederum bei dem Einzelnen im Team eine steigende Risikobereitschaft bewirken. Ein Gruppenerlebnis im Lost Place Geocaching kann das Vertrauen untereinander stärken sowie bei einer geeigneten Gruppenanzahl, den Erlebniswert durch kollektives und effektives Handeln, optimieren. Die Sicherheit die von dem Mitspieler ausgeht und der gesteigerte Erlebniswert bedingen sich gegenseitig.

Im Vergleich zum gewöhnlichen Geocaching sind Lost Place Caches vor allem durch den besonderen Spielort und die damit verbundenen Situationen in der Regel spannender als andere Cachearten. Ein beliebter Lost Place Geocache ist häufig, im Vergleich zu anderen Caches, von einer zeitaufwendigen, erlebnisreichen und anspruchsvollen Suche vor Ort geprägt. Die beschriebenen Auswahlkriterien für den „August Gründlich Cache“ zeigten die Herangehensweise und unterschiedlichen Schwerpunkte der Lost Place Geocacher. Sie sind jedoch einzeln nicht ausschlaggebend für eine Wahl sondern erweitern das Bild eines Lost Places. Einige Spieler lassen sich von persönlichen Empfehlungen leiten. Andere suchen nach interessanten Cachebeschreibungen und internen sowie externen positiven Bewertungen. Schilderungen von erfolgreichen Suchvorgängen, haben ebenso wie der positive Bekanntheitsgrad des Owners oder die Nähe zum unmittelbaren Wohnort des Cachers, eine motivierende Wirkung. Manche Spieler sind von Lost Places so sehr begeistert, dass ihnen der Spielort als Anspruch genügt oder sie bestimmte reizvolle Orte aufsuchen, aus dem Bedenken des zeitnahen Abrisses oder Verfalls heraus. Zuletzt beschreiben einige Cacher die zufällige Auswahl durch eine Einladung zur Suche oder dem unbeabsichtigten Entdecken des Geocaches.

Lost Places sind geprägt von rechtlichen und physischen Risiken für den Besucher. Die Gefahren einschätzung ist jedoch recht subjektiv und von Person zu Person unterschiedlich ausgeprägt. Risiken werden von den Cachern legitimiert durch: die Lust am Risiko, durch einen hohen Erfahrungsstand, dem Vertrauen in die Mitspieler und Spielleiter, die Einhaltung von Richtlinien sowie einer kritischen Selbsteinschätzung. Durch intensives Suchen und Rätseln können die Gefahren ebenfalls in den Hintergrund treten. Der Owner mahnt in seiner Beschreibung zum „entsprechenden Verhalten“ vor Ort. Die Geocacher interpretierten in der Umfrage die Richtlinien als die Einhaltung von: Unauffälligkeit, permanenter realistischer Selbsteinschätzung und der Urban Explorer Grundregel: „Nimm nichts mit außer Fotos, hinterlasse nichts außer Fußspuren“.

5. KRITISCHE WÜRDIGUNG DES UNTERSUCHUNGSERGEBNISSES

Abschließend wagt die Verfasserin eine kulturoptimistische Betrachtungsweise im gesetzlichen Widerspruch: Die illegale Freizeitbeschäftigung Lost Place Geocaching ermöglicht ein vielfältiges, nachhaltiges und sinnreiches Erlebnis im 21. Jahrhundert und kann dem Besucher des verlassenen Ortes Raum geben für authentisches Risikoerleben. Die psychischen und physischen Bedürfnisse, vor allem die Eigenverantwortlichkeit und Selbstbestimmtheit des Menschen, müssen gerade in der Wohlstandsgesellschaft ganzheitlicher gesehen werden. Die Motivgründe für Lost Place Geocaching, zeigen deutlich die Auswirkungen eines gesellschaftlichen Wandels, einen Hunger nach Risiko, Erlebnis und Abenteuer außerhalb der Grenzen und Sicherheiten der Erlebnispädagogik. Es ist der Wunsch etwas neues, anderes zu erleben, dessen Ausgang ungewiss ist und die den geregelten und gefühlleeren Alltag des 21. Jahrhunderts vergessen lassen. Des Weiteren wird der Wunsch nach mehr Freizeitkompetenz in allen Generationen laut, gerade in Bezug auf kriminelle Nutzungen der Orte. Dies könnte in Zukunft nicht nur die Orte als Zeitzeugen bewahren sondern könnte ein Gegenmittel gegen Langeweile sein. Wie gehe ich sinnvoll mit meiner Freizeit um? Welche Möglichkeiten gibt es und wie können meine eigenen Vorstellungen konkretisiert werden? Kann der Hunger nach Erlebnis nachhaltig gestillt und ein optimales Maß an Spannung und Entspannung in der Postmoderne erreicht werden? Empfehlenswert sind daher weiterführende Studien und Forschungsprojekte im Feld der Freizeitwissenschaften, die sich vor allem mit der steigenden Risikolust im Freizeitbereich auseinander setzen und konkrete wissenschaftliche Belege erbringen. Interessant wäre beispielsweise, in welchem Ausmaß Extreme der Freizeitbeschäftigungen auftreten. Dies jedoch nicht nur in Bezug auf den Extremsport, sondern generell auf die Extremisierung der Freizeitbeschäftigungen.

In punkto Bewahrung der Orte konnte sich ein vorbildliches Konzept in Leipzig entwickeln, welches kurz, als positiver Ausblick und Alternative gegen den Verfall der Orte, genannt werden soll. Die Wächterhäuser sind eine Initiative des Vereins HausHalten e.V..³⁴⁵ Sie bringen ratlose Eigentümer zusammen mit den Ideen und alternativen Nutzungsmöglichkeiten engagierter Bürger. Sinn und Zweck ist es, durch das Wiederbeleben der Orte, das Objekt zu erhalten. Gerade für Liegenschaften in der Stadt ist dies eine Chance, den Verfall zu umgehen.

Für die Lost Places an sich gilt zu sagen, dass sie eine einmalige Chance und Inspiration für die Museumspädagogik bieten. Die geschichtliche Authentizität und Faszination, die von Ihnen ausgeht hat nur ein geringes Zeitfenster und wird durch weiterhin fortschreitenden Verfall und Zerstörung geschmälert.

Schließlich bleibt zu benennen, dass der Abenteuerspielplatz Lost Place nicht nur in einer wissenschaftlichen Arbeit erfahren werden kann, sondern im Sinne der Psychogeographie jeder Einzelne gefragt ist, die ausgetretenen Pfade zu verlassen, um die beschriebene einzigartige Faszination der verlassenen Plätze selbst zu erleben.

³⁴⁵ Vgl. HausHalten e.V.

Literaturverzeichnis

- Augsburger Allgemeine (Hrsg.): Geocaching an Militäranlage: Anzeige folgt, 2011, <http://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg-land/Geocaching-an-Militaeranlage-Anzeige-folgt-id9510616.html>, eingesehen am 29.10.2014 (= Augsburgischer Allgemein 2011)
- Bernhard, Stephan / Schönthier, Melanie: No Limits. Extremsport. Die letzten Abenteurer dieser Erde, 1. Auflage, Stuttgart, 2006 (= Stephan/ Schönthier 2006)
- Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.): Cache, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Cache>, eingesehen am 01.10.2014 (= Duden 2014a)
- Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.): Risiko, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Cache>, eingesehen am 01.10.2014 (= Duden 2014b)
- Böhnke, Jörg: Abenteuer- und Erlebnissport. Ein Handbuch für Schulen, Verein und Jugendsozialarbeit, Münster, 2000 (= Böhnke 2000)
- Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.): Strafgesetzbuch, Aktualisierte Ausgabe vom 23. April 2014, Berlin, <http://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/stgb/gesamt.pdf>, eingesehen am 27.10.2014 (= StGB 2014)
- Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.): Bürgerliches Gesetzbuch, Aktualisierte Ausgabe vom 22. Juli 2014, Berlin, <http://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/bgb/gesamt.pdf>, eingesehen am 27.10.2014 (= BGB 2014)
- Burgauner, Christoph (Hrsg.): Zeitungsjahrbuch Deutschland 1987, München, 1987 (= Zeitungsjahrbuch 1987)
- Cachewiki (Hrsg.): Cachetypen, <http://www.cachewiki.de/wiki/Cachetypen>, eingesehen am 15.10.2014 (=Cachewiki 2014a)
- Cachewiki (Hrsg.): Herforder Methode, http://www.cachewiki.de/wiki/Herforder_Methode, eingesehen am 15.10.2014 (=Cachewiki 2014b)
- Cachewiki (Hrsg.): Cachebehälter, http://www.cachewiki.de/wiki/Herforder_Methode, eingesehen am 14.10.2014 (=Cachewiki 2014c)
- Cachewiki (Hrsg.): Förster, <http://www.cachewiki.de/wiki/F%C3%B6rster>, eingesehen am 07.10.2014 (=Cachewiki 2014d)
- Debord, Guy: Introduction to a Critique of Urban Geography, Les Lèvres Nues, 1955, <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/2>, eingesehen am 25.10.2014 (= Debord 1955)
- Deutscher Museumsbund (Hrsg.): Standards für Museen, Kassel /Berlin, 2006, http://www.museumsbund.de/fileadmin/geschaefts/dokumente/Leitfaeden_und_anderes/Standards_fuer_Museen_2006.pdf, eingesehen am 28.10.2014 (= Deutscher Museumsbund 2006)
- dict.cc GmbH (Hrsg.): Stash, <http://www.dict.cc/?s=stash>, eingesehen am 07.10.2014 (= Dictionary 2014a)
- dict.cc GmbH (Hrsg.): Urban Exploration, <http://www.dict.cc/?s=Urban+Exploration>, eingesehen am 10.10.2014 (= Dictionary 2014b)
- dokumentArchiv (Hrsg.): Mitteilung über die Dreimächtekonferenz von Berlin ("Potsdamer Abkommen"), <http://www.documentarchiv.de/in/1945/potsdamer-abkommen.html>, eingesehen am 17.10.2014 (= DokumentArchiv 2004)

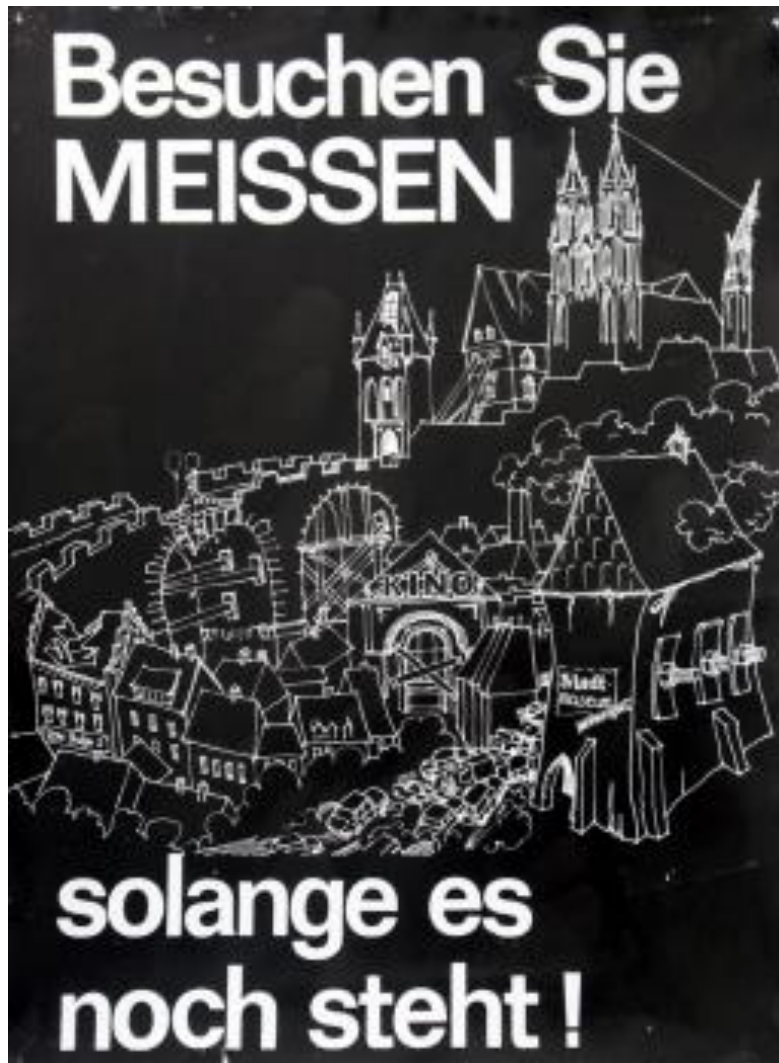
- Fiedler, Renate: Persönliches Gespräch, Kulturmanagerin (FH) / Verwaltungsfachfrau (FH), Kulturreferentin Stadt Meißen 1999 bis 2004, heutige Geschäftsführerin Theater Meißen gGmbH, Meissen, am 23.09.2014 (= Fiedler 2014)
- Flick, Uwe: Qualitative Sozialforschung. Eine Handbuch, 10. Auflage, Reinbek bei Hamburg, 2013 (= Flick/Kardorff/Steinke 2013)
- Fricke, Kai: Lost Places.com, FAQ Urban Exploring, <http://www.lost-places.com/faq.html>, eingesehen am 07.09.2014 (= Fricke 2014a)
- Fricke, Kai: Lost Places.com, Forum , <http://lost-places.com/forum/>, eingesehen am 10.09.2014 (= Fricke 2014b)
- Fricke, Kai: Lost Places.com, Places , <http://www.lost-places.com/places.html> eingesehen am 27.10.2014 (= Fricke 2014c)
- Fricke, Kai: Lost Places.com, Other , <http://www.lost-places.com/other.html> eingesehen am 27.10.2014 (= Fricke 2014d)
- GC-Reviewer (Hrsg.): Attribute, <http://www.gc-reviewer.de/hilfe-tipps-und-tricks/attribute/>, eingesehen am 19.10.2014 (=GC-Reviewer 2014a)
- GC-Reviewer (Hrsg.): Das Verstecken von Geocaches an vergessenen Orten (Lost Places), <http://www.gc-reviewer.de/das-verstecken-von-geocaches-an-vergessenen-orten-lost-places/>, eingesehen am 08.11.2014 (=GC-Reviewer 2014b)
- Geological Society of America (Hrsg.): Guidelines Earth Cache, <http://www.geosociety.org/earthcache/guidelines.htm>, eingesehen am 11.10.2014 (=GSA 2013a)
- Geological Society of America (Hrsg.): Earth Cache Master, <http://www.geosociety.org/earthcache/ecMasters.htm> (=GSA 2013b)
- Gilsdorf, Rüdiger: Kooperative Abenteuerspiele. Eine Praxishilfe für Schulen und Jugendarbeit, 5. Auflage, Seelze-Velber, 1998 (= Gilsdorf 1998)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Startseite, <https://www.geocaching.com/>, eingesehen am 07.10.2014 (= Groundspeak 2014a)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Deutschlandweit gelistete Traditional Caches, http://www.geocaching.com/seek/nearest.aspx?country_id=79&as=1&ex=0&cFilter=32bc9333-5e52-4957-b0f6-5a2c8fc7b257&children=n, eingesehen am 15.10.2014 (= Groundspeak 2014b)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Cachetypen, http://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx, eingesehen am 15.10.2014 (= Groundspeak 2014c)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): FAQ, http://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx, eingesehen am 15.10.2014 (= Groundspeak 2014d)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Containers Explained, <http://support.groundspeak.com/index.php?pg=kb.page&id=75>, eingesehen am 11.10.2014 (=Groundspeak 2014e)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Ratings for Difficulty and Terrain, <http://support.groundspeak.com/index.php?pg=kb.page&id=82>, eingesehen am 11.10.2014 (=Groundspeak 2014f)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Our Team, <http://www.groundspeak.com/about.aspx#OurTeam>, eingesehen am 17.10.2014 (= Groundspeak 2014g)

- Groundspeak Inc (Hrsg.): Our Partners, <http://www.groundspeak.com/about.aspx#OurPartners>, eingesehen am 17.10.2014 (= Groundspeak 2014h)
- Groundspeak Inc (Hrsg.): Guidelines, <http://www.geocaching.com/about/guidelines.aspx#landlaws>, eingesehen am 07.10.2014 (= Groundspeak 2014i)
- Gruler, Christine/ Specht, Arno: Geisterstätten Dresden. Vergessene Orte, 1. Auflage, Berlin, 2013 (= Gruler/Specht 2013)
- Gründel, Markus: Outdoor. Basiswissen für draußen. Geocaching, 3. Auflage, Welter, 2007 (= Gründel 2007)
- HausHalten e.V.: Wächterhäuser, http://www.haushalten.org/de/waechterhaeuser_modell.asp, eingesehen am 10.11.2014 (= HausHalten e.V.)
- Haffner Erik/ Hoëcker, Bernhard / Zimmermann, Tobias: Hoëckers Entdeckungen. Ein merkwürdiges Bilderbuch längst vergessener Orte, 2. Auflage, München, 2011 (= Erik/ Hoëcker/ Zimmermann 2011)
- Hauke, G. & Schmitz, E: Muße und Langeweile. Integrative Therapie aus: Zeitschrift für vergleichende Psychotherapie und Methodenintegration, 1991, Ausgabe 17/3 (=Hauke / Schmitz 1991)
- Hencke, Gerrit: Der Reiz des Vergessenen. Verlassene Orte in Schleswig-Holstein, Schleswig-Holsteinischer Zeitungsverlag, 2014, <http://www.shz.de/schleswig-holstein/verlassene-orte-in-schleswig-holstein-id6615346.html>, eingesehen am 11.10.2014 (= Hencke 2014)
- KDU Transport & Tiefbau GmbH: Impressum, <http://www.kdu-online.de/> eingesehen am 31.10.2014, (= KDU Transport & Tiefbau GmbH)
- Kneer, Georg und Nassehi, Armin: Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme. Eine Einführung, 3., unveränd. Aufl., München, 1997 (= Kneer / Nassehi 1997)
- Kreis Borken (Hrsg.): Beim Geocaching die Natur erleben, <http://www.tourismus-kreis-borken.de/geocaching.html>, eingesehen am 01.11.2014 (= Kreis Borken)
- Kommunikationsnetz Franken e.V. (Hrsg.): Frequently Asked Question, http://www.zwanziger.de/gc_faq.html, eingesehen am 15.10.2014 (= Zwanziger 2014a)
- Langer, Claus-Dirk: WENDEZEICHEN. Bilder vom Bauen und Nicht-Bauen im Meißen der 80er Jahre, 2. Auflage, Selbstverlag, Meissen, 2014 (= Langer 2014)
- Letterboxing Germany (Hrsg.): Die Geschichte des Letterboxing, <http://www.letterboxing-germany.info/geschichte.html>, eingesehen am 12.10. 2014 (= Letterboxing Germany)
- Liere, Judith: Ist da Jemand? Warum sollte man seinen Urlaub in einer Industrieruine verbringen statt am Strand? Ein moderner Entdecker erzählt, in: Neon (Oktober 2014), Nr. 129, S. 106-112 (= Liere 2014)
- Leipziger Volkszeitung (Hrsg.) : Polizei beendet Schnitzeljagd: Geocacher klettern auf einsturzgefährdetes Leipziger Fabrikgebäude, erschienen in: LVZ online, Polzeitticker, 2011, <http://www.lvz-online.de/leipzig/polzeitticker/polzeitticker-leipzig/polizei-beendet-schnitzeljagd-geocacher-klettern-auf-einsturzgefahrdetes-leipziger-fabrikgebäude/r-polzeitticker-leipzig-a-101456.html>, eingesehen am 29.10.2014 (= LVZ 2011)
- Luhmann, Niklas: Soziologie des Risikos, Berlin, New York, 1991 (= Luhmann 1991)
- Markoff, John: Parachutist's Record Fall: Over 25 Miles in 15 Minutes. Alan Eustace Jumps from Stratosphere, Breaking Felix Baumgartner's World Record, erschienen in New York Times, 24. Oktober 2014, <http://www.nytimes.com/2014/10/25/science/alan-eustace-jumps-from-stratosphere-breaking-felix-baumgartners-world-record.html>, eingesehen am 31.10.2014 (= Markoff 2014)

- Müller, Wolfgang: Outdoor Training für Fach- und Führungskräfte, Saarbrücken, 2002
(= Müller 2002)
- Opaschowski, Horst W.: Xtrem. Der kalkulierte Wahnsinn. Extremsport als Zeitphänomen,
1. Auflage, Hamburg, 2000 (= Opaschowski 2000)
- Opaschowski, Horst W.: Einführung in die Freizeitwissenschaft. 4. überarb. u. aktual. Auflage,
Wiesbaden, 2006 (= Opaschowski 2006)
- Pleiss, Paula L.: Spreepark und Co. in Berlin. Die verlassenen Orte der Hauptstadt, erschienen in:
Der Tagesspiegel, Berlin, 2014, <http://www.tagesspiegel.de/berlin/spreepark-und-co-in-berlin-die-verlassenen-orte-der-hauptstadt/9289696.html>, eingesehen am 24.10. 2014
(= Pleiss, Tagesspiegel 2014)
- Rain, Velvet: Was ist ein Lost Place?, <http://urbex-fotografie.jimdo.com/was-sind-lost-places/>,
eingesehen am 27.10. 2014 (= Rain 2014)
- Richter, Thomas: 15-Jährige stürzt in den Tod, erschienen in: Der Westen (WAZ), 2013,
<http://www.derwesten.de/staedte/duisburg/15-jaehrige-stuerzt-in-den-tod-hintergruende-des-dramas-id8165872.html>, eingesehen am 28.10. 2014 (= Richter 2013)
- Roeper, Malte: Auf Abwegen: Bergsteigen und andere Zwischenfälle, 4. Auflage, Oberhaching, 2009
(= Roeper 2009)
- Sadewasser, Thomas: Geocaching – Abenteuer. Suchen und Verstecken mit GPS-Unterstützung,
2. Auflage, Norderstedt, 2008 (= Sadewasser 2008)
- Sadewasser, Thomas: Verlorene Orte – Lost Places, 1. Auflage, Norderstedt, 2005
(= Sadewasser 2005)
- Schefter, Thomas (Hsg.): Aphorismus zum Thema: Langeweile,
<http://www.aphorismen.de/zitat/9499>, eingesehen am 30.10. 2014 (= Schefter)
- Schleske, Wolfram: Abenteuer, Wagnis, Risiko – inhaltsorientierte Analyse des Erlebnis- und
Handlungsfeldes. In W. SCHLESKE, Abenteuer – Wagnis – Risiko im Sport. Struktur und
Bedeutung aus pädagogischer Sicht, Schorndorf, 1977 (= Schleske 1977)
- Schlüchtermann, Detlef: JUSTIZ. Geocacher landete auf der Anklagebank, erschienen in: Der
Westen, 2011, <http://www.derwesten.de/staedte/arnsberg/geocacher-landete-auf-der-anklagebank-id4084965.html>, eingesehen am 29.10. 2014 (= Schlüchtermann 2011)
- Scholz, Martin: Der Lernprozess in der erlebnispädagogischen Arbeit, Hamburg, 2001
(=Scholz 2000)
- Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart.
Studienausgabe. Frankfurt am Main, New York, 1993 (= Schulze 1993a)
- Schulze, Gerhard: Entgrenzung und Innenorientierung. Eine Einführung in die Theorie der
Erlebnisgesellschaft. In: Gegenwa
rtskunde. Zeitschrift für Gesellschaft, Wirtschaft, Politik
und Bildung, 1993 (=Schulze 1993b)
- Stephan, Felix: Fenster zur ungeschönten Vergangenheit. In: Süddeutsche Zeitung. 12. Mai 2012,
eingesehen am 13.10.2014
(= Stephan 2012)
- Stiftung Deutsches Historisches Museum (Hrsg.): Ökologie u. Ökonomie: Umweltpolitik der DDR,
<http://hdg.de/lemo/html/DasGeteilteDeutschland/NeueHerausforderungen/OekologieUndOekonomie/umweltpolitikInDerDDR.html>, eingesehen am 07.10.2014
(= Stiftung Deutsches Historisches Museum)

- Taille de la police (Hrsg.): Le corps de Marc Zeig retrouvé? erschienen in: Le Quotidien, 2008, <http://www.lequotidien.lu/le-pays/3830.html>, eingesehen am 29.10.2014 (= Le Quotidien 2008)
- Tangue, Mike 2000: Re: [gpsstash] You should get a mirror site..., <https://groups.yahoo.com/neo/groups/gpsstash/conversations/topics/405>, eingesehen am 07.10.2014 (= Mike Tangue 2000)
- Telaar, Daniel 2007: Geocaching. Eine kontextuelle Untersuchung der deutschsprachigen Geocaching-Community. Diplomarbeit am Institut für Geographie, Westfälische Wilhelms-Universität Münster. URL: <http://da-geocaching.dtelaar.de/> eingesehen am 08.09.2014 (= Telaar 2007)
- The White House, Office of the Press Secretary (Hrsg.): STATEMENT BY THE PRESIDENT REGARDING THE UNITED STATES' DECISION TO STOP DEGRADING GLOBAL POSITIONING SYSTEM ACCURACY, http://clinton4.nara.gov/WH/EOP/OSTP/html/0053_2.html, eingesehen am 08.10.2014 (= White House, Office of the Press Secretary 2000)
- Ulmer, Dave: GPS Stash Hunt... Stash #1 is there!, Forumbeitrag bei Newsgroups, 2000, sci.geo.satellite-nav, https://groups.google.com/forum/#!msg/sci.geo.satellite-nav/mchHczyzVHo/p_SzccG87HgJ, eingesehen am 06.10.2014 (= Dave Ulmer 2000a)
- Ulmer, Dave: The Great American GPS Stash Hunt!, Forumbeitrag bei Newsgroups, 2000, sci.geo.satellite-nav, <http://geocaching.gpsgames.org/history/proposal.txt>, eingesehen am 06.10.2014 (= Dave Ulmer 2000b)
- Ulmer, Dave: Great GPS Stash Hunt - Stash #1 was Found!!, Forumbeitrag bei Newsgroups: sci.geo.satellite-nav, https://groups.google.com/forum/#!msg/sci.geo.satellite-nav/tx-sVJZ8jq4/x_KqXUDwKC0J, eingesehen am 06.10.2014 (= Dave Ulmer 2000c)
- Ulmer, Dave: GPS Stash Hunt Homepage, Forumbeitrag bei Newsgroups, 2000, sci.geo.satellite-nav, https://groups.google.com/forum/#!msg/sci.geo.satellite-nav/xS2pAlwu39c/f_fMEsOKkDoJ, eingesehen am 06.10.2014 (= Dave Ulmer 2000d)
- Urban Dictionary (Hrsg.): stealth mode, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=stealth%20mode>, eingesehen am 8.11. 2014 (=Urban Dictionary)
- US. Department of Homeland Security (Hrsg.): GPS FULLY OPERATIONAL STATEMENT OF 1995, <http://www.navcen.uscg.gov/?pageName=global>, eingesehen am 07.10.2014 (= US Department of Homeland Security 1995)
- Völlm, Susanne: Den Weg zur Wildnis sichtbar machen. Ein naturpädagogisches Konzept für das NSG Lanken, Diplomarbeit, unveröffentlicht, Universität Greifswald, 2006 (= Völlm 2006)
- Winternitz, André: Was sind eigentlich Lost Places?, http://www.rottenplaces.de/main/?page_id=361, eingesehen am 13.10.2014 (= Winternitz 2014)
- Walsch, Neale Donald : Neale Donald Walsch > Quotes http://www.goodreads.com/author/quotes/9374.Neale_Donald_Walsch, eingesehen am 30.10.2014 (= Walsch Quotes)
- Wenzel, Siegfried: Was war die DDR wert? Und wo ist dieser Wert geblieben? 5. Auflage, Das Neue Berlin, Berlin 2006, S. 43f (= Wenzel, 2006)
- Wikipedia (Hrsg.): Dresden Niedersedlitz, <http://de.wikipedia.org/wiki/Niedersedlitz>, zuletzt aktualisiert am 20.11.2013, eingesehen am 10.11. 2014 (= Wikipedia 2013)

Anhang



Anhang_Nr. 2

LOST PLACES IMPRESSIONEN_FALLBEISPIEL



8.10.2014

Geocaching> Erste Schritte mit Geocaching> Attribute Schritte



Attribute

Attribute kommunizieren, was zu einem Cache-Position erwarten. Cache Besitzer können Attribute, bevor sie einen Cache-Eintrag zur Überprüfung zu identifizieren. Identifiziert Attribute werden auf der rechten Seite von einem Cache-Listenseite angezeigt.

Premium-Mitglieder können die Pocket Query-Funktion verwenden, um für Caches mit bestimmten Attributen zu suchen.

Berechtigungen (erlaubt / nicht erlaubt)

Hunde	Kurze Wanderung (Weniger als 1km)
Fahrräder	Mittelschwere Wanderung (1km-10km)
Motorräder	Lange Wanderung (+ 10 km)
Quads	Saisonale Zugang
Off-Road Fahrzeuge	Touristenfreundlich
Motorschlitten	Front Yard (Private Residence)
Pferde	Teamwork Pflicht
Lagerfeuer	
LKW-Fahrer / RV	

Bedingungen (Ja / Nein)

Empfohlen für Kinder
Dauert weniger als eine Stunde
Scenic View
Signifikante Wanderung
Schwierige Kletter
Waten kann erforderlich
Schwimmen kann erforderlich
Jederzeit verfügbar
Empfohlen bei Nacht
In der Winter verfügbar
Stealth Pflicht
Braucht Pflege
Achten Sie auf Vieh
Feld Puzzle
Nacht-Cache
Park and Grab
Verlassene Struktur

Specials (Ja / Nein)

Verloren und gefunden-Tour
Partnerschaft Cache
Geotour Cache

Ausrüstung (Erforderlich / nicht notwendig)

Access oder Parkgebühr
Kletterausrüstung
Boot
Tauchausrüstung
Taschenlampe Pflicht
UV-Licht braucht
Schneeschuhe
Langlaufski
Spezialwerkzeug Pflicht
Wireless Beacon
Baumklettern

<http://www.geocaching.com/about/icons.aspx>

Anhang_Nr. 3 GEOCACHING ATTRIBUTE

2/2

8.10.2014

Geocaching> Erste Schritte mit Geocaching> Attribute Schritte

Einrichtungen (Ja / Nein)

-  Rollstuhlgängig
-  Parkmöglichkeiten
-  Öffentliche Verkehrsmittel
-  Trinkwasser in der Nähe
-  Öffentlichen Toiletten in der Nähe
-  Telefon in der Nähe
-  Picknick-Tische in der Nähe
-  Camping erhältlich
-  Kinderwagen Barriere
-  Kraftstoff der Nähe
-  Essen in der Nähe

Gefahren (vorhanden / nicht vorhanden)

-  Giftige Pflanzen
-  Gefährliche Tiere
-  Zecken
-  Abandoned Mines
-  Cliff / Falling Rocks
-  Jagd
-  Dangerous Area
-  Dornen

Copyright © 2000-2014 [Groundspeak, Inc.](#) . Alle Rechte vorbehalten [Nutzungsbedingungen von Groundspeak](#) | [Datenschutz](#)

Anhang_Nr. 4

RATINGS FOR DIFFICULTY AND TERRAIN (D/T)

19.10.2014

Ratings for Difficulty and Terrain (D/T)

DIFFICULTY		TERRAIN	
★☆☆☆☆	Easy In plain sight or can be found in a few minutes of searching.	★☆☆☆☆	Handicapped accessible Terrain is likely to be paved, is relatively flat, and less than a ½ mile hike is required.
★★☆☆☆	Average The average geocache hunter would be able to find this in less than 30 minutes of hunting.	★★☆☆☆	Suitable for small children Terrain is generally along marked trails, there are no steep elevation changes or heavy overgrowth. Less than a 2 mile hike required.
★★★☆☆	Challenging An experienced geocache hunter will find this challenging, and it could take up a good portion of an afternoon.	★★★☆☆	Not suitable for small children The average adult or older child should be OK depending on physical condition. Terrain is likely off-trail. May have one or more of the following: some overgrowth, some steep elevation changes, or more than a 2 mile hike.
★★★★☆	Difficult A real challenge for the experienced geocache hunter - may require special skills or knowledge, or in-depth preparation to find. May require multiple days / trips to complete.	★★★★☆	Experienced outdoor enthusiasts only Terrain is probably off-trail. Will have one or more of the following: very heavy overgrowth, very steep elevation (requiring use of hands), or more than a 10 mile hike. May require an overnight stay.
★★★★★	Extreme A serious mental or physical challenge. May require specialized knowledge or skills to find or open the geocache.	★★★★★	Extremely challenging terrain Requires specialized equipment (boat, 4WD, rock climbing, SCUBA, etc.) or is otherwise extremely difficult.



Quelle: http://thelobby.com/images/2014/09/TWOM_feature1.jpg

8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008

GEOCACHING.COM**GC2253K****Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE)**

Placed by: ofy601 und uhu2008

Placed Date: 12/20/2009

N 51° 00.482 E 013° 48.744

UTM: 33U E 416682 N 5651389

Difficulty: ★★★★★

Size:  (Small)

Favorites: 534

Terrain: ★★★★★

Log Counts: 😊 1383 Found it 😞 15 Didn't find it 📝 80 Write note 🇨🇭 2 Archive 🟢 1 Unarchive 🛑 10 Temporarily Disable Listing ✅ 9 Enable Listing 📌 1 Publish Listing 🛠️ 7 Needs Maintenance 🛠️ 10 Owner Maintenance 👤 1 Post Reviewer Note

Long Description

Der Sicherheitsinspektor August Gründlich verbringt schon sein ganzes Berufsleben damit, von einem Betrieb zum nächsten zu fahren und die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen zu kontrollieren. Eigentlich ist er der ganzen Sache schon längst leid, denn nirgends ist er gern gesehen und alle sind frohe, wenn er wieder verschwunden ist. Aber was soll's, damit muss er nun mal leben.

Heute geht es in ein Objekt, in dem die letzte Kontrolle schon einige Zeit zurück liegt. Die Zustände damals hätten eigentlich eine schnelle Nachkontrolle erfordert, aber irgendwie scheint das Formular sich recht langsam in der Nachkontrolldatei fortbewegt zu haben. Nun ja egal, heute ist es soweit. Da es sich um einen Betrieb der Lebensmittelindustrie handelt, nimmt er auch gleich noch seine Kollegin Gisela Penibel von der Hygieneinspektion mit. Gemeinsam wollen sie jede Schlamperei von damals überprüfen und wenn nötig würden diesmal auch "Köpfe rollen". Gründlich und penibel wie die beiden nun mal sind, nehmen sie außer einen Fotoapparat zum Dokumentieren der Missstände zusätzlich noch eine Taschenlampe und einen kleinen Spiegel mit, um auch noch die dunkelsten und hintersten Ecken begutachten zu können und planen schon mal zwei bis drei Stunden für ihren Kontrollgang ein.

Natürlich ist es unmöglich wirklich überall ihre Nasen hinein zu stecken, aber auf jeden Fall sind sie gut vorbereitet und haben sich eine in Planquadrate eingeteilte [Übersicht des Betriebsgeländes](#) ausgedruckt. So können sie sich an jedem Punkt ihres Rundganges orientieren, wo sie als nächstes ihren routinierten Blick schweifen lassen werden. Natürlich dokumentieren sie ihre Kontrollergebnisse gründlich, denn diese Angaben brauchen sie am Ende um ihren Bericht zu erstellen und ins Kontrollbuch einzutragen. Warum sich dieses wichtige Dokument nun ausgerechnet in einer Plastikdose und dazu noch an einem so unmöglichen Ort befindet, bleibt wahrscheinlich das

Anhang_Nr. 6 LISTENING FALLBEISPIEL

2/6

8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008

Geheimnis des Betriebsleiters.

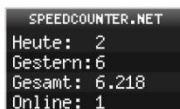
Wenn Frau Penibel und Herr Gründlich während ihres Kontrollganges aufmerksam sind, gelangen sie an Informationen, die ihnen eine Bonuszahlung - äh einen [Bonuscache](#) einbringen könnten.

Damit die beiden nicht gleich bemerkt werden und hektische Aufräum- und Putzarbeiten im Betrieb beginnen, stellen sie ihr Auto ein paar Meter abseits bei N 51°00.510' E 13°48.685' ab und betreten das Gelände bei N 51°00.482' E 13°48.744'. Zunächst führt sie ihr Weg zum Pförtner des Betriebes im Planquadrat A6, doch dort geht's schon los mit den Schlampereien - weit und breit kein Pförtner zu sehen. Sie erahnen schon wieder die üblichen Ausreden, von wegen nachts muss er auch immer so oft raus und so...

Bevor ihr euch gemeinsam mit Herrn Gründlich und Frau Penibel vor Ort selbst ein Bild von den Zuständen macht,
noch ein paar Hinweise:

- Denkt daran, dass ihr euch auf einem LP-Gelände befindet und verhaltet euch entsprechend.
- Fleißige Schrottsammler haben einige Gullideckel eingesammelt, passt also auf, wo ihr hintretet.
- Ihr könnt den Cache problemlos auch bei Dunkelheit angehen, achtet dabei aber bitte auf die Lichttarnung.
- Verlasst die einzelnen Stationen BITTE UNBEDINGT genau so, wie ihr sie vorgefunden habt.
- UND NATÜRLICH ALLES AUF EIGENE GEFAHR !!!

**Macht den Cache nur am Wochenende
oder in der Woche nach 18:00 Uhr !!!**



Additional Hints

Fngngvba 5: Nomhtfunhor

Additional Waypoints

Decryption Key [[Decrypt](#)]

A|B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L|M

N|O|P|Q|R|S|T|U|V|W|X|Y|Z

Präfix	Suchen	Name	Koordinaten
--------	--------	------	-------------

<http://www.geocaching.com/seek/cdpf.aspx?guid=129d1a44-3c93-455c-ad31-4f11ab770dfa&lc=10>

2/6

Anhang_Nr. 6 LISTENING FALLBEISPIEL

3/6

8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008



P0

PARKEN

[Parkplatz](#) (Parkplatz)

N 51° 00.510 E 013° 48.685

Hinweis:

Attributes[Was sind Attribute?](#)

flashlight required, not wheelchair accessible, no kids, available in winter, available 24-7, stealth required, needs maintenance, public transit available, parking available, in abandoned structure

Trackable Items

Dad's Tag, Irma, Vom Steinhoeck nach Windhoek, Hint Tag

Logs

[Archive] Monday, 06 January 2014 by **ApproV** (4 found)
Leider erfolgte hier keine Reaktion durch den Owner.

[Found it] Saturday, 04 January 2014 by **Maik380** (2404 found)
Der Herr Sicherheitsinspektor hat uns die Tour hier "Gründlich" verdorben, da dieser Cache leider nur noch mit einem Dauertelefonat zum Telefonjocker oder gar mit einem live Jocker vor Ort zu machen ist 🙄🙄.

Der Zugang war schnell gefunden die Station 1 auch, so richtig wohl habe ich mich aber bis da hin nicht gefühlt, denn die Lokation ist so gut wie verbraucht, die Abrissarbeiten laufen ja hier und da schon.

Station 2 war schnell ausgemacht aber ein Hinweis absolut nicht zu finden somit waren wir aus der Geschichte vollkommen raus 😞😞.

Gott sei dank hatten wir einen TJ der uns dann zur 10. Station führte, danach konnten wir die 11. noch finden und es ging dann doch logischerweise recht schnell Richtung Final.

Irgendwann zwischendurch hatten wir dann noch zufällig ne andere (ich glaub die 7.) Station gefunden und dann Gott sein dank das Final.

Auch das Hinweisbild für den Bonus konnten wir auf dem weg zum Final finden die Informationen darauf aber überhaupt nicht.

Alles in allem bin ich einfach nur enttäuscht, es war mit sicherheit mal ein schöner Lost Place Cache, denn die Lokation und die Geschichte hat einiges hergegeben, vor Ort passt aber absolut nichts mehr, schade 😞, aus dem grund verzichte ich hier auch auf einen Favoriten Punkt, den gebe ich lieber an anderer Stelle und bei besseren Caches aus.

Danke für den Cache sagt Maik380 vom *BruchbudenLatschKommando*

IN / OUT: nichts
Cache: #1803

[Found it] Saturday, 04 January 2014 by **treasure-7** (784 found)
Der Start klappte super, doch wo war die Info an Station 2?
Klingel gefunden und nun? Naja, einfach mal weiter und umschauen.
Siehe da auf einmal waren wir wieder voll im Rennen und konnten nach kurzer Zeit in Folge von

Anhang_Nr. 6 LISTENING FALLBEISPIEL

4/6

8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008

Neugier und dem Verlangen nach Tatendrang das Final ausfindig machen. Nebenbei auch noch die Info für den Bonus gefunden.

Vielen Dank für diesen LP. Hat Spaß gemacht.

[😄 Found it] Saturday, 04 January 2014 by **laufkaefer** (998 found)
Oha, disabled. Na ein Glück seh ich das jetzt erst, sonst wäre ich womöglich gar nicht losgegangen...

S1 war schnell entdeckt, und S2 nicht, mit dem Problem war ich ja nicht der Erste. Da der angesimmste TJ nicht antwortete, erstmal Rauchpause vorm Objekt. Und siehe da, einige verdächtig nach Cacher aussehende Gestalten entstieg den Brombeeren. Die statteten mich dann freundlicherweise mit den fehlenden Infos aus (besten Dank an dieser Stelle nochmal), und so konnte ich wieder einsteigen und mir die Dose aneln. Wer klein genug ist, muss nicht auf die Knie, hähä. DFDC

[😄 Found it] Saturday, 04 January 2014 by **lemalin** (1337 found)
Der Anfang war schnell gefunden.
St 2 blieb uns verborgen... Hmm, einfach mal weiter gehen und sich umschaun dachten wir. Und siehe da, wir waren wieder mitten drinn im geschehen. Schwups standen wir vor dem Final und den Bonus haben wir nebenbei auch noch mitgenommen.
Danke für den Spaß.

[😄 Found it] Saturday, 04 January 2014 by ***jettagirl* & VWiesel** (1673 found)
Eine Dresden-Runde hatten wir schon länger geplant und nun klappte es ganz spontan! Um die Mittagszeit ging es zusammen mit Maik380 noch sehr motiviert los. Station 1 konnten wir schnell entdecken und schon ging es schnurstraks weiter!
Aber leider war dann an Station 2 Schluss! Das eindeutige Versteck war sehr schnell gefunden allerdings leer 🤔 Hmm und nun??? Unseren TJ kontaktiert, diese hatte den Cache aber schon vor einigen Jahren absolviert und konnte uns daher leider nicht weiterhelfen. Tja, so stapften wir weiter durch die Location, die zwar echt wahnsinn war, aber die Besten Zeiten schon hinter sich hatte 🤔
In der Zwischenzeit meldete sich unser TJ nochmal, die noch einen Hinweis finden konnte. Dank diesem konnten wir an Station 10 wieder einsteigen und so sogar das Final ausfindig machen 🎉
Ganz ganz vielen Dank geht an dieser Stelle an zartbitter23!!! Ohne dich hätten wir wohl abrechnen müssen.
Tja, was soll man sagen? Wir waren schon echt enttäuscht... 🤔 Leider haben wir durch die fehlende Station nicht viel von der Story mitbekommen. Trotzdem danke fürs Zeigen der Location!

**Danke für den Cache sagen
jettagirl & VWiesel vom BruchbudenLatschKommando**

[😄 Found it] Saturday, 04 January 2014 by **reniub** (66 found)
Der Beschreibung von ige.too ist nix mehr hinzuzufügen.

Sehr schöner Cache mit viel Spannung. Besonders, da wir das ganze im Dunkeln gemacht haben.

Schade nur, dass Station 2 gefehlt hat.

Grüße

[😄 Found it] Saturday, 04 January 2014 by **MIFL** (1795 found)
Da wir heute eh in der Landeshauptstadt in primäres primärer Mission unterwegs waren, sind wir gleich nochmal hierher gefahren. Einige unserer Truppe haben den LP schon vor längerer Zeit besucht, hatten aber damals den Bonus ganz vergessen. Somit waren wir heute im Vorteil und sind ohne größere Hindernisse relativ zügig am Final angekommen. Sehr Geil! 🤗🤗

Anhang_Nr. 6 LISTENING FALLBEISPIEL

5/6

8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008

Trotz das wir nicht alle Stationen wie gedacht durchlaufen sind, hat die Erkundung des Gebäudes sehr viel Spaß gemacht. Wirklich geile Location! 🤩
Aber nun auf zum Bonus. 🍀🍀

Vielen Dank das wir diese Location nochmal sehen durften, leider sieht es so aus als würde auch dieser LP bald das Zeitliche segnen 🙏

Viele Grüße aus Lichtenberg MIFL 😊

#1608#

[🤩 Found it] Saturday, 04 January 2014 by **ige.too** (367 found)
Sehr schöner Cache.

Bei Abenddämmerung mit reniub abgelaufen und dabei noch zwei andere Cachergruppen ersichtet. Los gings beim Pfortnerhäuschen, wo wir schon auf das erste Hindernis stoßen. Hatten zwar eine Idee haben diese aber irgendwie nicht umgesetzt. Erst durch den Hinweis von dany291282 haben wir uns entschlossen, uns doch mal nach der 'Sch***' zu recken und wurden dann auch fündig. Station 2 war auf Anhieb der richtige Riecher, aber leider ist da kein Hinweis mehr. Auch hier hatte uns dany291282 weitergeholfen und den abfotografierten Schnipsel zu gesandt. Nochmal richtig schwierig wurde es bei Station 4, da hätte es dann doch schon fast 'professionellere Ausrüstung' gebraucht. Aber es ging dann doch ganz gut und wir konnten Reinhard Meys 'muss die Freiheit wohl grenzenlos sein' genießen. Die restlichen Station waren relativ zügig gefunden, wenn man die sehr schön ausgetüftelte Geschichte genau las. Das Final hatte es dann aber nochmal derbe in sich. Man sollte sich in jeden Fall einen nicht-klaustrophobischen Cacher mitnehmen!!! Ich hatte reniub. :D

Großes Danke für den sehr kreativen Multicache. Tolle Geschichte und tolle Stationen. Auch wenn das Final nicht meins war ;)

[🚫 Temporarily Disable Listing] Saturday, 04 January 2014 by **ApproV** (4 found)
Bitte mal prüfen, ob dieser Cache noch legal erreichbar ist, danke.

Mit freundlichen Grüßen,
ApproV (geocaching.com - Volunteer reviewer for Germany)

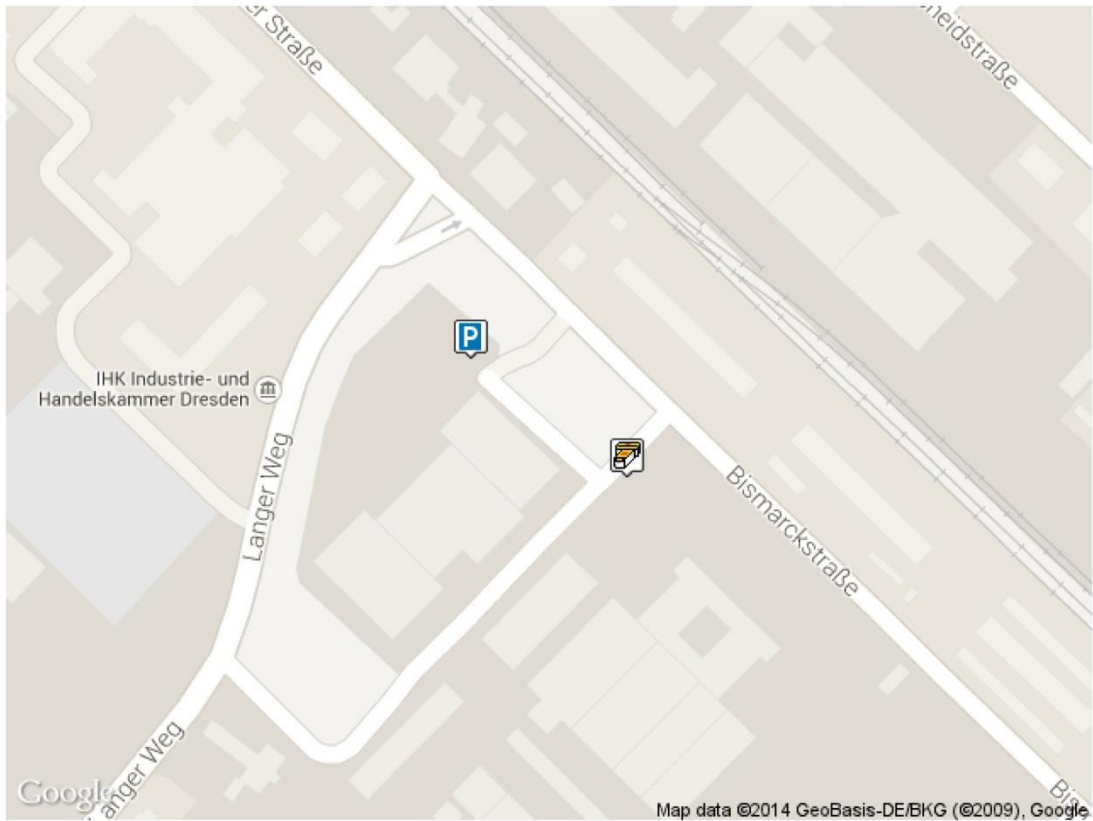
[Das geocaching.com-Regelwerk in Deutsch](#)

Overview Map

[[640x480](#) | [320x240](#)]

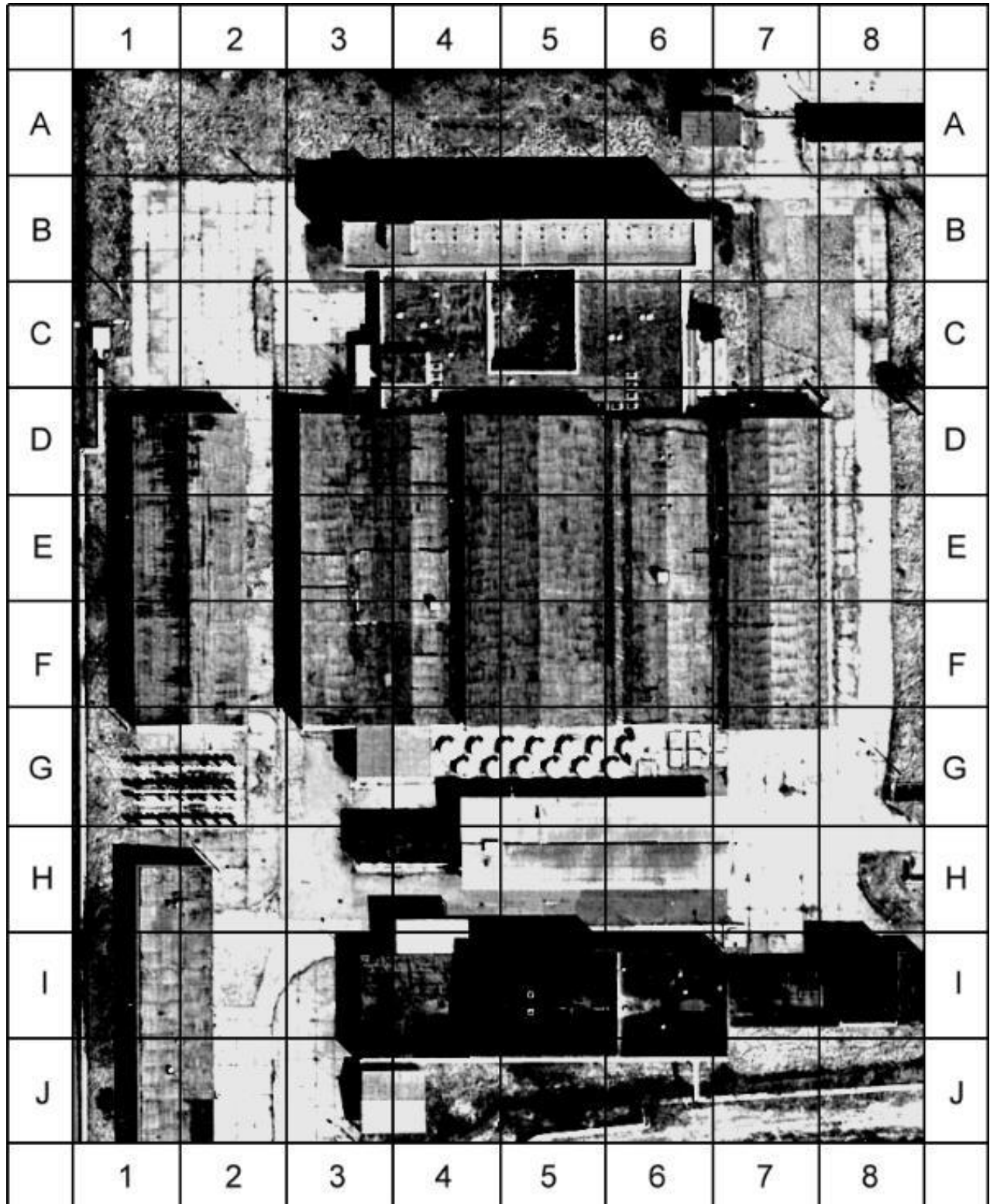
8.10.2014

(GC2253K) Sicherheitsinspektor August Gründlich (LOST PLACE) by ofy601 und uhu2008



Page Generated on 10/08/2014 06:30:46

Copyright © 2000-2014 [Groundspeak Inc.](#) All Rights Reserved.
Designated trademarks and brands are the property of their respective owners.
Use of this Web site constitutes acceptance of the [Groundspeak Terms of Use](#).





Name, Vorname

Datum

Geburtsdatum, Geburtsort

PLZ, Wohnort

Straße, Haus-Nr.

Matrikelnummer

**Hochschule Merseburg (FH)
Dezernat für Akademische Angelegenheiten
Geusaer Straße
06217 Merseburg**

Belehrt über die Bedeutung einer eidesstattlichen Versicherung und die strafrechtlichen Folgen der Abgabe einer falschen Versicherung an Eides statt, gebe ich folgende eidesstattliche Versicherung ab:

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass die von mir vorgelegten Dokumente im Rahmen der Geltendmachung einer unbilligen Härte vollumfänglich meine Einkünfte belegen und darüber hinausgehende Einkünfte von mir nicht bezogen werden.

Mir ist bekannt, dass bei einer falschen Versicherung an Eides statt eine Freiheitsstrafe bis zu 3 Jahren oder eine Geldstrafe verhängt werden kann (§ 156 Strafgesetzbuch).

.....
Unterschrift Antragsteller