

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

## **Geocaching – volnočasová aktivita současnosti**

Autor práce: Martina Kočerová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: Prezenční

Vedoucí práce: PhDr. Otakar Jíra

2009

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

22. dubna 2009

Martina Kočerová

Děkuji vedoucímu bakalářské práce PhDr. Otakaru Jírovi za trpělivé vedení, cenné rady a připomínky. Můj dík patří také mému manželovi Michalovi za pomoc, trpělivost a podporu v celém průběhu mého studia a všem ostatním, kteří přispěli ke zdárnému dokončení této práce.

## Obsah

Úvod .....	5
1 Doba a okolnosti vzniku hry Geocaching .....	7
2 Hra a její význam.....	11
2.1 Hra z pohledu antropologického.....	11
2.2 Hra z pohledu psychologického.....	14
2.3 Hra z pohledu pedagogického.....	16
2.4 Hra z pohledu tržního .....	18
3 Popis hry Geocaching.....	20
3.1 Co je Geocaching .....	20
3.2 Historie Geocachingu .....	20
3.3 Skryš pro hru Geocaching .....	23
3.4 Keše dle terénu a obtížnosti .....	24
3.5 Pravidla .....	25
3.6 Členství .....	28
3.7 Global Position System .....	29
4 Proč lidé hrají Geocaching.....	30
4.1 Vyslovení hypotéz .....	32
4.2 Metodika šetření.....	33
4.3 Zpracování ankety .....	35
4.3.1 Podpoření vyslovených hypotéz.....	36
4.3.2 Vyhodnocení ankety.....	42
Závěr.....	45
Seznam použitých zdrojů (literatury) .....	48
Seznam příloh .....	50
Přílohy .....	51
Abstrakt .....	78
Abstract.....	79

## Úvod

Tématem této bakalářské práce je hra Geocaching. Jedná se o volnočasovou aktivitu, jejíž začátky se datují do roku 2000 a která zahrnuje prvky sportu, soutěže a turistiky v kombinaci s využitím navigačních systémů a internetu. Geocaching vznikl v USA, ale poměrně rychle se stal aktivitou, do níž se zapojují lidé po celém světě. Základní myšlenkou je hledání ukrytých schránek, o nichž jsou známy pouze geografické souřadnice. Hra je spojena s pobytem v přírodě a vzájemným sdílením zážitků nebo zkušeností získaných při „lovení pokladů“ (podrobněji se popisem hry Geocaching budeme zabývat v kapitole 3.1). Dle mého názoru právě propojení aspektů jako jsou využití nejmodernějších informačních a komunikačních technologií, pobyt v přírodě a možnost naplnění vyšších potřeb člověka stojí za stále rostoucí popularitou této hry (podrobněji viz kapitola 4).

Cílem práce je zjistit, proč lidé hrají Geocaching. Provést šetření motivace hráčů, hledat přínosy, kterými mohou být obohacováni a v neposlední řadě zjistit, zda výše uvedené aspekty Geocachingu mají skutečně vliv na její hranost.

Při své práci jsem vycházela z literatury zabývající se hrou a hraním si z různých pohledů a rovněž z informací o hře Geocaching, které jsou dostupné na internetu. Práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Teoretická je strukturovaná do několika částí. V prvním oddíle jsem se zaměřila na charakterizování doby, ve které hra Geocaching vznikla, dále na hru a hraní si v obecném pojetí. Následuje část pojednávající o vlastní hře, na kterou navazuje vyslovení hypotéz o tom, proč lidé hrají Geocaching. V praktické části jsou vyslovené hypotézy podpořeny anketou, kterou jsem provedla mezi hráči Geocachingu. V práci používám metodu popisu a vysvětlení. V případě ankety jsem použila dotazníku, který jsem distribuovala mezi uživatele webové stránky <<http://www.geojih.cz>> a <<http://www.geocaching.cz>>. Bližší informace jsou uvedeny v části 4.2.

Tato práce je určena všem, kteří se chtějí o principech fungování hry Geocaching dozvědět něco bližšího. Ale také těm, kteří hledají inspiraci v otázce, jak pojmout volnočasové aktivity tak, aby oslovovaly současného člověka. Studie hry Geocaching z předloženého pohledu nebyla v českém jazyce, ani v jiném jazyce, zatím zpracována. V českém jazyce jsou dostupné pouze informace na internetu, nikoli však v tištěné podobě. Tento nedostatek mě vedl k rozhodnutí zabývat se hrou Geocaching a pokusit se tak (alespoň částečně) vyplnit mezeru, která ve zpracování daného tématu je.

# 1 Doba a okolnosti vzniku hry Geocaching

Čas, kterým člověk v minulosti disponoval, nebyl rozdělen na čas práce a volný čas, jak je tomu dnes. Člověk věnoval svůj čas zajištění základních životních potřeb a dále odpočinku, kdy nabíral sílu na práci. Pak tu byl čas slavností, kterých musel být účasten, neboť šlo o povinnosti vůči společenství, ve kterém jedinec žil. Pojem volného času neexistoval. Teprve pozvolna člověk začal čas více diferencovat, s novověkem pak přichází zcela nové vnímání času. V období průmyslové revoluce začalo zkracování pracovní doby, objevuje se tu nový rys života, a tím je volný čas, jenž dnes většinou chápeme, jako čas, který člověku zbyde po odečtení doby nutné práce a povinností a doby potřebné k reprodukci sil. Pokud na volný čas pohlížíme takto, pak jde jistě o dobu, ve které se můžeme svobodně rozhodnout, čím ji naplníme. Vybrané činnosti děláme dobrovolně a vzhledem k tomu, že přináší do života člověka uspokojení a uvolnění, děláme je rádi. S vymezením volného času souvisí rozšiřování možností a aktivit, jak volný čas trávit. Na základě principu nabídky a poptávky vzniká nová oblast průmyslu, a to zábavný průmysl.

Pro dnešní dobu je tedy charakteristické dvojí rozdělení času, na ten, který člověk věnuje plnění svých povinností a na volný čas, kdy může realizovat své zájmy, záliby nebo odpočívat. Ztrácí se tak smysluplnost času jako celku, proto řada lidí vidí smysluplnost pouze ve své vlastní realizaci během volného času. Tito lidé pak práci a čas, kdy plní své povinnosti, vnímají jako překážku vlastní seberealizace.<sup>1</sup>

Doba, ve které žijeme, je ale charakteristická ještě dalším prvkem. Je to rychlý vývoj informačních technologií, médií a digitalizace. Díky tomu se setkáváme s názvem digitální éra nebo se stále častěji používaným výrazem spojeným s každodenním životem, tedy kyberprostorem. Ten je zcela novým prvkem

---

<sup>1</sup> Srov. KAPLÁNEK, M. *Pedagogika volného času*, kapitola 2-3.

objevujícím se v historii lidstva. Pokud jde o jeho vznik, pak můžeme hovořit o produktu, jenž je vytvářen spojením technologií a člověka. Informační a komunikační technologie umožňují člověku takové aktivity, jejichž výsledkem je kromě jiných také kyberprostor. Kyberprostor se od přirozeného světa liší v čase a prostoru, mluvíme o časoprostorové odlišnosti. Přirozený svět má svůj rytmus a existence kyberprostoru do tohoto rytmu zasahuje a mění jej. Člověk, který vstupuje do kyberprostoru, se ocitá v jiném prostoru a čase, ocitá se ve světě, který nazýváme virtuálním, v němž čas přirozeného světa mizí. Kyberprostor tak mění prostorové omezení přirozeného světa a spojuje planetu do jednoho časového celku, v němž lidé reagují a jsou aktivní on-line. Člověk pak může přenášet prožitky, zkušenosti, dovednosti z virtuálního světa do reálného a naopak.

Každý člověk žije v nějakém prostředí, které je tvořeno nejen předměty materiálního charakteru, ale zejména lidmi a mezilidskými vztahy. Díky kyberprostoru se životní pole jedince podstatně změnilo. Už to není jen jeho nejbližší okolí, které má velký vliv na vývoj jedince, ale je to rovněž jakási nadstavba, a tou je planetární referenční skupina. Ta je charakteristická tím, že je mezikulturní, mezináboženská a mezispolečenská. Socializace a sociální zrání člověka probíhá stále v přirozeném světě, zároveň má velký vliv svět virtuální reality, kyberprostor. V něm existuje zcela virtuální sociální život, tedy „sociální“, které tvoří své vlastní virtuální normy, hodnoty a formy komunikace. Pokud chce člověk žít v tomto světě, pak si musí virtuální „sociální“ osvojit, což se děje v průběhu sociálního zrání. Tak se socializace v přirozeném světě prolíná se socializací ve světě virtuálním, jež se vzájemně ovlivňují.<sup>2</sup>

Člověk je kulturou, v níž žije, ovlivňován, a zároveň je jejím tvůrcem. Kultura skládající se z hmotných a duchovních hodnot není něčím, co je definitivně dané, ale stále se vyvíjí. Taktéž informační technologie, média a digitalizace mají vliv na tento kulturní vývoj. Využíváním nových informačních a komunikačních

---

<sup>2</sup> Srov. SAK, P. *Člověk a vzdělání v informační společnost*, s. 29, 30, 249, 255-257, 259.



technologií dochází k osvojování si nových schopností spojených především s výše uvedenými technologiemi a vytváření hodnot, které jsou základem kyberkultury. S tímto novým fenoménem přichází také proměna způsobu trávení volného času. Člověk může své zájmy uspokojovat, aniž by opustil domov, narozdíl od minulosti, kdy musel být fyzicky přítomný například v některé ze zájmových organizací.

Protikladem k virtuálnímu a digitálnímu je vitální, přírodní. Mohlo by se zdát, že s nárůstem vlivu kyberkultury bude docházet k omezování aktivit spojených s pobytem v přírodě, tedy tzv. vitálních aktivit. Jak ale ukazují výzkumy, tendence je zcela opačná. Jedná se o výzkumy volného času, které byly prováděny v letech 2000, 2002 a 2005 u věkové skupiny 15 až 40 let. Z jejich závěrů vyplývá, že nárůst aktivit jako jsou turistika, trampování, výlety do přírody a práce na zahradě není náhodný. Jde o trend, jehož nositelem je především skupina s nejvyšším indexem komputelizace. Tím se jednoznačně nepotvrdily obavy, že vitální aktivity budou klesat v závislosti na rostoucí komputerizaci společnosti. Vitální aktivity rostou a dokonce se ukazuje, že ta část společnosti, která je nejvíce komputerizovaná, je tou nejaktivnější, a to i v rámci takových aktivit, které vůbec nesouvisí s počítačem.<sup>3</sup>

Z výše uvedeného můžeme vidět, že současnost je dobou, kdy se v životě člověka a společnosti setkává nereálné s reálným ve vztahu komplementárním, nikoli konkurenčním. Neplatí, že tam, kde začíná nereálné, končí reálné, skutečné, ale jedno doplňuje druhé, prolíná se a vzájemně se ovlivňuje. Právě tento trend je pozorovatelný u hry Geocaching. Účastníci využívají nejmodernější technologie jakými jsou internet, navigační systémy a další v kombinaci s pobytem v přírodě, rozvojem a získáváním nových vědomostí, dovedností a schopností. Pokud však chceme porozumět hlouběji tomu, co hra Geocaching svým hráčům přináší, měli bychom se zaměřit na samotnou podstatu této činnosti a tou je to, že Geocaching je hra. Přesnou a výstižnou definici hry, která by

---

<sup>3</sup> Srov. SAK, P. *Člověk a vzdělání v informační společnost*, s. 29, 30, 249, 255-257, 259, 261-265.

obsahovala veškeré pohledy, přínosy a vlivy zřejmě není možné vyslovit. Přesto se, alespoň v rámci Geocachingu, o podrobnější charakteristiku vycházející z definice hry pokusíme v kapitole 3.2. Nyní se podívejme na jednotlivé aspekty hry obecně, abychom tak získali více ucelenou představu o tom, co je hra a jak souvisí s životem člověka.

## 2 Hra a její význam

Z výše uvedeného by se mohlo zdát, že žijeme v době, kdy se poprvé v historii lidstva prolíná virtuální s reálným. Zaměříme-li se na virtuální svět, který je spojený s využitím informačních a komunikačních technologií, jistě s tím budeme souhlasit. Pokud ovšem pojem virtuálního světa rozšíříme na vše, co je neskutečné a v daný moment neexistující, pak můžeme říci, že spojení virtuálního a reálného existuje tak dlouho, jak jen existuje sám člověk. V následující kapitole si ukážeme, že jedna ze základních činností člověka je hraní si, a právě při hře dochází k tomu, že člověk si ve své fantazii představuje něco, co v reálném světě není. Hraje si na „něco“ o čem ví, že to není reálné, a přece je to součástí reálného světa, v němž žije. Pro větší porozumění tomu, co je hra a jakou úlohu hra a hraní si má v životě člověka se na ni podíváme detailněji.

O hře obecně můžeme říci, že je činností, která je dobrovolná a vždy se odehrává ve volném čase. Kromě těchto dvou charakteristik můžeme rozlišovat hru podle nejrůznějších kritérií a nahlížet na ni z rozličných pohledů. V této kapitole se na hru podíváme z pohledu antropologického, psychologického, pedagogického a tržního. Antropologie na hru nahlíží z perspektivy jejího původu a vývoje, zatímco psychologie se zabývá hrou jako prostředím, ve kterém je utvářena lidská psychika. Pedagogika se zaměřuje na hru jako na prostředek výchovy a vzdělávání člověka. Tržní pohled nahlíží na hru a hraní si jako na trh, tedy na prostor, kde dochází ke směně statků a peněz. Nyní se podíváme na uvedené pohledy hlouběji a pokusme se najít spojitost se hrou Geocaching.

### 2.1 Hra z pohledu antropologického

Hrou se zabývá podobor kulturní antropologie, a to antropologie výrazové kultury. Výrazová kultura prostupuje všechny oblasti kultury a zahrnuje rovněž tu část, kterou nazýváme hrou. Hra (v angličtině aktivita vyjádřená slovem *game*) a hraní si (*play*) spolu úzce souvisí, přece nejde o jedno a totéž. *Hraní si*

je aktivitou běžnou mezi savci, včetně lidí. Jde o vnitřně příjemnou činnost, která sice může mít praktický užitek, ale také ho nutně mít nemusí. Za praktický užitek je považováno nejrůznější procvičování dovedností, které mohou být využity v dané hře, hrách jiných, ale i zcela mimo hru v běžném životě. Hraní si má taktéž kompenzační a rekreační rozměr, neboť nám umožňuje dostat se mimo naše pocity a starosti, uvolnit napětí a kompenzovat stres. Dále můžeme říci, že je více spontánní než sama *hra*, která obsahuje soutěžní aktivity a je více formálně strukturovaná.<sup>4</sup> V této práci však budeme oba termíny, *hraní si* (play) a *hra* (game), používat synonymně. To, co hru činí něčím víc než jen fyziologickým jevem nebo psychickou reakcí je to, že hra nese smysl. Smysl je ovšem nutné hledat právě ve hře samé. Budeme-li hledat nějaký jiný význam, pak zřejmě dojdeme k tomu, že hra je sama o sobě nerozumná, neboť hrajeme-li si, pak víme, že jde o něco nereálného. Hra není úkolem, a proto by se mohla jevit jako nadbytečná. Můžeme ji kdykoli přerušit, nebo jí úplně zanechat. Potřeba hrát si nevychází z uspokojování fyziologických potřeb a žádostí, ale z potěšení, které ze hry plyne. Můžeme tedy říci, že pro hru je charakteristické, že je svobodnou činností. Nejde o běžný život, ale o svobodu, která přerušuje plynoucí každodennost. Stává se jak příjemným doplňkem všedního žití, tak i díky tomu, co do běžného života přináší, nezbytností. A jestliže se stává nezbytnou pro jednotlivce, stává se nepostradatelnou i pro společnost, zejména díky svému obsahu. Souhrnně hovoříme o kulturní funkci hry, jež zahrnuje smysl a význam, projevou hodnotu a také duchovní a sociální vazby, které vytváří.

Dalším charakteristickým znakem hry je určitá uzavřenost a ohraničenost. Hra probíhá v rámci časoprostorových hranic. Můžeme tedy říci, že má svůj průběh, ohraničený začátkem a koncem, a své místo neboli prostor. Z toho plyne, že hra se může kdykoli opakovat díky tomu, že zůstává ve vzpomínce těch, kteří se jí účastnili. Stává se jejich duchovním výtvozem, který je součástí tradice, a jako takový je předáván dál.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Srov. CRAPO, R.H. *Cultural Anthropology, Understanding ourselves & others*, s. 389-390.

<sup>5</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo Ludens, O původu kultury ve hře*, s.9, 12, 18-21.

Hra také neprobíhá nahodile, ale má pravidla. Můžeme uvést, že hra sama je řádem a řád vytváří. Tento rys umožňuje ocitnutí se v čase a prostorem ohraničeném světě, existujícím uvnitř našeho všedního světa, kde vládne řád, harmonie a dokonalost. To o světě všedního života říci nelze. A právě výše uvedené činí hru velmi křehkou a snadno zranitelnou, neboť najde-li se někdo, kdo nerespektuje řád, hru ničí. Znehodnocení hry se pak promítá nejen do jeho života, ale i do životů všech, kteří jsou do ní zapojeni. Přesto, že hra probíhá podle daných pravidel, je spojena s napětím, nejistotou a nadějí. Ve hře jsou podrobovány zkoušce jak fyzické, psychické schopnosti, tak i síly hráčů. V cestě za vítězstvím musí hráč v atmosféře napětí vynaložit značnou vytrvalost, důvtip, odvahu, často i tělesnou sílu a nepodlehnout pokušení porušit pravidla.

Pokud budeme vycházet z výše uvedeného, mohli bychom hru vymezit jako dobrovolnou činnost, s cílem v sobě samé, která má své časové a prostorové hranice. V těchto hranicích se odehrává podle pravidel, která jsou hráči dobrovolně přijata a stávají se pro ně závaznými. Zapojení se do hry je provázeno pocity napětí, radosti a uvědomováním si toho, že nejde o všední život.<sup>6</sup> Bezpochyby je možné konstatovat, že při hře děláme to, co není ani vážné ani skutečné. Skutečnou a vážnou se hra stává až tím, co z ní plyne do našeho každodenního života. Můžeme tedy shledat, že hru s běžným životem spojují její důsledky, jež jsou rovněž příčinou či podnětem k tomu, abychom se do ní zapojili. Taktéž vystupujeme mimo všední realitu, poznáváme sami sebe a objevujeme svět kolem nás. Hra může být formální a organizovaná, nebo neformální a nepředvídatelná. Tím se od sebe liší například hra v šachy a hra dětí v parku. Může být soutěživá, kdy jde o porovnání sil a schopností, ale také spolupracující, zaměřená na dosažení společného předem stanoveného cíle. Hra může mít jasný nebo otevřený konec. Dovoluje to, co v běžném životě dovoleno není, jako například porušit nebo obrátit sociální role, dokonce může zahrnovat lež a podvod.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo Ludens, O původu kultury ve hře*, s. 18-21.

<sup>7</sup> Srov. BIAL, H. *The Performance Studies Reader*, s. 115.

Podíváme-li se nyní na hru Geocaching, můžeme říci, že řadu výše uvedených charakteristických znaků skutečně obsahuje. Geocaching svým hráčům umožňuje naplnit volný čas, vnitřně příjemnou činností, která v mnohém přináší praktický užitek přesahující do jejich běžného života. Geocaching je aktivitou svobodnou, hráči se mohou hře věnovat tak, jak jim samým vyhovuje, za předpokladu respektování pravidel hry. Geocaching má své časové i prostorové hranice, hráčům nabízí napětí, radost, uplatnění a prověření jejich vědomostí, dovedností a schopností.

## 2.2 Hra z pohledu psychologického

Pokud mluvíme o hře z pohledu psychologického, není možné se nezmínit o člověku a o utváření lidské psychiky. Člověk je bytostí jak biologickou, tak společenskou, lidská psychika je tudíž determinována biologicky i socio-kulturně.<sup>8</sup> To, že je člověk společenskou bytostí znamená, že žije ve společnosti druhých lidí, tedy v určitém společenském a kulturním prostředí. Člověk společnost a kulturu tvoří, zároveň je jimi ovlivňován, tedy determinován. Součástí kultury je také hra, můžeme tedy konstatovat, že hra a hraní si se podílí na socio-kulturní determinaci lidské psychiky. Podíváme-li se na vymezení termínu hry v rámci Psychologického slovníku (1994), dozvíme se, že je „jednou ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce, u dítěte smysluplná činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé, hra je provázena pocitem napětí a radosti, pozitivními důsledky pro relaxaci, rekreaci, duševní zdraví.“<sup>9</sup> Pro utváření lidské psychiky je nepostradatelným faktorem sociální interakce, kterou hra rovněž poskytuje. Většinou probíhá jako společná činnost, buď přímo za účasti dvou či více osob, anebo nepřímo, kdy člověk o této činnosti mluví s jinými osobami, sdílí s nimi své zkušenosti, prožitky, myšlenky. Tato společná aktivita

---

<sup>8</sup> Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*, s. 109.

<sup>9</sup> HARTL, P. *Psychologický slovník*, s. 195.

probíhá v rámci sociální skupiny, v níž dochází k sociální komunikaci, interakci a uspokojování sociálních potřeb jedince. Dítě je ve hře vedeno k dodržování pravidel, sebeovládání, překonávání únavy a překážek. Cvičí se v soustředění pozornosti, ve spolupráci, v komunikaci s druhými a podřízení svých osobních ambicí dosažení společného cíle.<sup>10</sup> Hra má svůj význam i v pozdějším věku člověka, kdy napomáhá hlubšímu a všestrannějšímu sebepoznání, rozvíjí tvořivost, kreativní způsob myšlení a chování, dále napomáhá k vzájemnému poznání a rozvoji spolupráce.<sup>11</sup>

Hra Geocaching má z pohledu psychologického co nabídnout jak dětem, tak dospělým. Přímo i nepřímo poskytuje prostor k sociální interakci a spolupráci. Hráči Geocachingu se mohou do hry zapojovat jako celé týmy, často tvořené přáteli, nebo rodiči spolu s dětmi, popř. hráči, kteří vytvořili tým dočasný pouze kvůli dosažení konkrétního cíle. V rámci těchto týmů dochází k sociální interakci v nejrůznějších herních situacích, které jsou z části plánované a předvídatelné, z části zcela náhodné. Nepřímo dochází k sociální interakci při sdílení zkušeností, námětů či připomínek, prostřednictvím internetu, přímo při osobních setkáních nebo v průběhu organizovaných setkání lokální komunity hráčů Geocachingu. Nejen děti jsou při hře vedeny k dodržování pravidel, sebeovládání, řešení úkolů a překonávání překážek, totéž platí i pro dospělé. Pokud se do hry zapojí „rodinné týmy“, hra a rozličné herní situace poskytují dětem prostor k učení se nápodobou. Děti mohou pozorovat chování, jednání, rozhodování svých rodičů a dalších dospělých, a ti mohou vzniklé situace využít k formování svých dětí. Geocaching poskytuje prostor pro sebepoznávání, uplatnění vlastní tvořivosti a rovněž pro aktivní podílení se na rozvoji této hry.

---

<sup>10</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*, s. 283, 285.

<sup>11</sup> Srov. BAKALÁŘ, E. *I dospělí si mohou hrát*, s. 68

## 2.3 Hra z pohledu pedagogického

Zaměříme-li se na hru z pohledu pedagogického, budeme se zamýšlet nad tím, zda hra souvisí s výchovou a vzděláváním. Z doposud uvedených informací je zřejmé, že hra provází člověka po celý jeho život. Přesto bychom neměli zapomínat, že její význam se liší v závislosti na věku jedince. Zejména v období předškolního zrání je hraní si nezastupitelné a rovněž převládající činností dítěte. Hra do jeho života přináší řadu významných prvků. Jedná se o poznávání, procvičování, pohyb, hra je spojena s emocemi, motivací, tvořivostí, využívá fantazii, mimo jiné obsahuje rozměr sociální, rekreační, diagnostický a terapeutický.<sup>12</sup> Je předpokladem i nástrojem zdravého vývoje. Probíhá ve skupině, kde dochází k sociálnímu učení. Vzhledem k aspektům, které hra má, může být použita zcela cíleně v pedagogickém procesu jako prostředek, jímž výchovně působíme na účastníky tohoto procesu. V takovém případě se hra stává součástí formální výchovy, která probíhá ve školách a v odborných školských zařízeních (stává se tedy součástí institucionalizované výchovy). Hře ale člověk věnuje pozornost zejména ve svém volném čase, a to v rámci výchovy, kterou nazýváme nonformální. Ta probíhá mimo vyučování v nejrůznějších zařízeních zabývajících se výchovou ve volném čase. Hra je ale také prostředkem informální výchovy, kdy jde o učení ze zkušenosti, z okolí, bez začlenění do vzdělávací instituce. Hrajeme si, protože „nás to baví“ a přináší nám to potěšení, přitom se setkáváme s druhými lidmi, tvoříme, odpočíváme, uplatňujeme a rozvíjíme své dovednosti, schopnosti, vědomosti. Můžeme tedy říci, že z pedagogického hlediska je hra didaktickým prostředkem při výchově dětí i dospělých, která člověka spolu s prostředím, v němž žije, ovlivňuje nejvíce.

V tomto momentě je vhodné se blíže podívat na to, proč hra zaujímá tak významné místo ve výchově. Hra může být považována za metodu, s jejíž pomocí lze dětem vysvětlit novou látku nebo procvičit již probírané učivo. A jistě takovou metodou je, nicméně skýtá mnohem více. Poskytuje prostor pro porozumění

---

<sup>12</sup> Srov. PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*, s. 78.



termínům jako vůle, odpovědnost, hodnota, spravedlnost, čestnost, zrada apod. Pro tyto pojmy, které se verbálně velmi obtížně předávají, se hra stává zcela přirozeným prostředkem k jejich prožití, porozumění a uplatnění. Umožňuje účastníkovi být jejím tvůrcem, prožitek pak není zprostředkovaný ale skutečný. Zkušenosti spojené s tímto přímým prožíváním se mohou stát základem pro osobní změnu. Hra je činností, která děti baví a vytváří základní pilíře smyslu života. Děti při ní mohou vstupovat do rolí a setkávat se se situacemi, které se v jejich reálném světě nevyskytují nebo jsou jen ojedinělé, poznávat sebe sama i ostatní. Důležitější než výsledek je průběh hry. V průběhu můžeme poznávat jednotlivé hráče na základě jejich chování, komunikace, dominance a rozhodování, dále pozorovat, jak hráči naplňují své role nebo kdo je skupinou považován za vůdce. Hra přináší celou řadu příležitostí, kdy se může projevovat hráčovo vědomé já, můžeme tedy konstatovat, že hra prozrazuje charakter hráče.<sup>13</sup> Z pedagogického pohledu je zřetelné, že hra má ve výchově a v pedagogice nezastupitelné místo, a to jak ve výchově dětí, tak i dospělých (obdobné závěry platí také pro andragogiku).

Výše zmíněné aspekty se rovněž uplatňují ve hře Geocaching, která souvisí zejména s výchovou informální. Nejde pouze o výchovu dětí a mládeže, ale v převažující míře o výchovu a sebevýchovu dospělých. Hra poskytuje celou řadu situací, ve kterých se účastníci mohou učit zkušeností, a to jak při řešení různých herních úkolů, tak při zvládání neočekávaných situací, které hra přináší. Je možné říci, že hra Geocaching vytváří prostředí, kde dochází k výchově a sebevýchově dobrodružstvím, výzvou a prožitkem. Hráč je více aktivní než pasivní, při hře získává zkušenosti, které jsou trvalejšího rázu, které může uplatnit i v jiných situacích, ať již při hře, nebo běžném životě. Takovéto zkušenosti hráč nezískává pouze přímým prožíváním, ale významnou roli zde zaujímá také sociální sdílení a komunikace, kdy dochází k přejímání zkušeností a poznatků ostatních hráčů. Toto sdílení se při hře Geocaching děje

---

<sup>13</sup> Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 9-12

prostřednictvím internetu, setkání lokální komunity hráčů nebo při dalších příležitostech. Výchovou a sebevýchovou, která je postavena právě na získávání zkušeností přenositelných do běžného života, se zabývá obor pedagogiky, který nazýváme zážitkovou pedagogikou. Významnou součástí hry Geocaching je pobyt v přírodě, kde mohou hráči získat vědomosti z oblasti biologie, geologie, geografie, zoologie či historie. Při řešení herních úkolů je často potřeba uplatnit poznatky z oblasti fyziky, matematiky, informatiky, logiky. Vzhledem k tomu, že řada informací potřebných při hře je v anglickém jazyce (někdy i v jiném), mohou hráči uplatnit své jazykové znalosti, nebo si dokonce dříčí znalosti tohoto jazyka osvojit. Pedagogika zážitku se tedy při hře Geocaching uplatňuje také při vzdělávání a sebevzdělávání. Konkrétněji se na tuto problematiku podíváme při popisu hry Geocaching v kapitole 3.

## **2.4 Hra z pohledu tržního**

Jak bylo v předchozích kapitolách nastíněno, na hru je možné pohlížet z různých perspektiv. Je možné ji vidět jako součást kultury, jako determinantu vývoje lidské psychiky a vývoje společnosti, jako výchovný prostředek. Nyní se podívejme na hru jako na trh, tedy místo směny zboží, kde platí princip nabídky a poptávky. Některé hry je možné realizovat bez pomůcek speciálně k tomu vyrobených. Jsou ale jiné, které není možné hrát bez toho, aniž by člověk měl určité pomůcky, jakými jsou například herní plány, sportovní náčiní atd. Samozřejmě je možné si takové pomůcky vyrobit, ale zvláště ve vyspělých zemích je častější, že jsou na trhu nabízeny, je tedy možné si je zakoupit spolu s dalším příslušenstvím. Mezi toto příslušenství patří dnes zejména výpočetní technika, sportovní nebo outdoorové oblečení, ale také další předměty, kterými hráči demonstrují příslušnost k určité skupině lidí nebo životnímu stylu. Výroba a trh se staly nedílnou součástí hry a hraní si. Navzájem se ovlivňují, vznik určité hry dá podnět trhu, ale i naopak, trh podnítl vznik hry právě proto, aby našel odbytíště pro své výrobky. Příkladem mohou být v dnešní době velmi rozšířené hry, které nazýváme hazardními. Pokud vyjdeme z podstaty těchto her, jde

o náhodu a štěstí a pro hráče lákavou možností finanční výhry. Vidina snadno získaných peněz vede ke vkladu zpočátku menších, postupně se však zvyšujících finančních obnosů. Výhra se dostavuje jen ojediněle, pokud přece, zpravidla vložená suma až několikanásobně výhru převyšuje. To přináší nemalé zisky majitelům zařízení provozujících hazardní hry jako jsou kasina, herny, výherní automaty a podobně. Prosperita zařízení pak dává podnět pro vznik dalších, s ještě širší nabídkou služeb.

Hazardní hry jsou příkladem negativních dopadů plynoucích ze spojení hry a trhu. Geocaching je příkladem opačným, propojení nemusí mít vždy jen negativní dopad na život jedince i společnosti. Jak si ukážeme v kapitole 3, u zrodu hry Geocaching stál výrobce navigačních přístrojů. Jím provedený experiment podnítl vznik této hry. Hra skutečně zaujala, poptávka po navigačních přístrojích se zvýšila a lidé se naučili tyto přístroje používat i v jiných oblastech běžného života (autonavigace aj.). Se zvýšením poptávky se rozšířil trh, zesílil vývoj používané technologie i technického zpracování samotných přístrojů. S rozvojem navigační technologie vznikla potřeba přesnějších map a rychlejšího zpracování. To se okamžitě projevilo ve vývoji výpočetní techniky a grafických technologií. Při hře Geocaching jsou používány další pomůcky jako například plastové boxy, zápisníčky, tužky atd. Zpočátku bylo běžné, že si tyto pomůcky hráči opatřovali svépomocí, dnes je možné zakoupení ve specializovaném internetovém obchodě spolu s dalšími předměty nesoucími logo Geocachingu. Geocaching je příkladem toho, jak se hra může stát, a v dnešní době často stává, tržním prostředím, kde platí pravidla nabídky a poptávky stejně jako v jakékoli jiné oblasti tržního hospodářství.

Ze všech uvedených pohledů na hru je možné porozumět tomu, proč si lidé hrají. Pro to, abychom našli odpověď na otázku, proč lidé hrají právě hru Geocaching, je nutné si o jejím fungování říci více.

### **3 Popis hry Geocaching**

V předchozích kapitolách jsme se seznámili s dobou a okolnostmi vzniku hry Geocaching a podívali jsme se na význam hry pro život člověka obecně. V této kapitole se blíže seznámíme s fungováním Geocachingu a ukážeme si, jak tato hra využívá trendy doby a zároveň naplňuje atributy hry tak, jak byly již popsány.

#### **3.1 Co je Geocaching**

Geocaching je mezinárodní, mezikulturní a mezigenerační aktivita zahrnující prvky sportu, soutěže a turistiky. Využívá špičkové technologie navigačních systémů, internetu, a to ve spojení s lidskou hravostí, tvořivostí a zvědavostí. Podstatným prvkem této aktivity je dobrodružství při „lovení pokladů“ s využitím navigačního přístroje. Základní myšlenkou je hledání ukrytých schránek, o nichž jsou známy pouze geografické souřadnice místa ukrytí, jež jsou zveřejněné na internetu. Hra je spojena s pobytem v přírodě a vzájemným sdílením zážitků a zkušeností získaných při „lovení pokladů“.

#### **3.2 Historie Geocachingu**

Geocaching vznikl v USA poté, kdy byla rozhodnutím vlády Spojených států amerických vypnuta chyba uměle zaváděná do signálu Global Position System (dále jen GPS). K vypnutí chyby došlo 2. května roku 2000. Do té doby uměle zaváděná chyba zaručovala US Army a jejím spojeneckým silám výhodu, která v praxi znamenala celosvětové zpřesnění výpočtu polohy u civilních GPS přístrojů až o 100 metrů. Vypnutí chyby bylo umožněno technologickým pokrokem, díky kterému má nyní US Army jiné prostředky, jimiž může civilní GPS přístroje zpřesnit lokálně, a to pouze tam, kde je to z hlediska obranyschopnosti USA a spojenců nezbytně nutné. Po vypnutí se zlepšila přesnost navigačního systému pro běžné civilní uživatele z desítek až stovek metrů na několik metrů. Téměř okamžitě se v internetových diskuzích rozpoutala debata o využití GPS technologie. Prvním, kdo svou myšlenku vyzkoušel v praxi, byl Dave

Ulmer, počítačový specialista. 3. května roku 2000 ukryl v lese, v blízkosti Beaver Creek ve státě Oregon, plastovou schránku (nazývanou „keš“), posléze na internetu zveřejnil geografické souřadnice tohoto místa. Keš obsahovala sešit určený k zapsání nálezů nazývaný „logbook“, tužku a několik dalších věcí, například videokazetu, knihu a prak. Tento experiment nazval "Great American GPS Stash Hunt". Základní myšlenka byla jednoduchá, najít keš v lese s použitím GPS přístroje. Pravidlo zacházení s nalezenou keší bylo jen jedno : „Vezmeš-li si něco z keše, také do ní něco vlož.“ Během následujících dnů dva různí lidé četli na internetu o tomto experimentu. Za použití GPS přístroje našli keš, a svou zkušenost sdíleli on-line na stránkách k tomu zveřejněných. V průběhu dalšího týdne tento pokus zopakovalo několik dalších lidí. Experiment se tedy vydařil. Na místě, kde byla ukryta první keš, je od roku 2003 ukryta jiná sloužící jako připomínka této historické události.

Dne 30. května roku 2000 použil Matt Stum pro tuto aktivitu název Geocaching. Bylo to na webových stránkách, které nesly název „GPS Stash Hunt“. Pro vytvoření názvu Geocaching použil dvě, v angličtině běžně používaná slova, „geo“ a „cache“, kdy „geo“ vyjadřuje souvislost se Zemí. Slovo „cache“ má významy dva. Jeden je vyjádřením pro skryté místo, kde jsou někým dočasně uschovány předměty. Toto slovo se v minulosti používalo pro vyjádření jakési vnitřní touhy, která žene vpřed pionýry, hledače pokladů nebo piráty. Druhý význam slova „cache“ je používán ve spojení s počítačovými technologiemi. Vyjadřuje tu část paměti počítače, kterou také nazýváme vyrovnávací paměť. Je určena pro dočasné uchování dat před jejich přesunem na jiné místo. Spojením Země, skrýše a počítačové technologie vzniklo tedy slovo „geocaching“, které se pro označení této aktivity používá až do současnosti. Dne 2. září roku 2000 byly vytvořeny pro hru Geocaching rovněž nové webové stránky, [geocaching.com](http://www.geocaching.com)<sup>14</sup>. Tehdy na nich bylo zveřejněno 75 keší (tedy míst, kde je něco ukryto). Od té doby se počet skrýší pro hru Geocaching výrazně zvýšil. V červnu

---

<sup>14</sup> Internetová adresa <<http://www.geocaching.com>> bude v této práci uváděna pouze ve zkrácené formě tak, jak se běžně používá mezi hráči Geocachingu.

2005 bylo po celém světě 171 000 keší, ve 215 zemích, z toho zhruba 700 v České republice. V září roku 2006 vzrostl počet keší v České republice na 2 570, a počet stále rostl. Už v listopadu 2007 bylo na českém území zaregistrováno přes 5 600 keší. V dubnu 2009 dosáhl celkový počet aktivních keší 775 372, z toho v České republice 11 862. Pro srovnání můžeme ještě uvést, že v Polsku bylo ve stejnou dobu 843 keší, v Rakousku 8 256, na Slovensku 2 033, v Německu 88 485 a ve Velké Británii 41 558 keší. Podle statistik najde alespoň jednu keš za týden v průměru kolem 50 tisíc lidí.<sup>15</sup> Webovým stránkám hry Geocaching poskytuje zázemí americká firma s názvem Groundspeak, Inc. Groundspeak, založený v létě 2000, sídlí ve městě Seattle ve státě Washington. Maskotem firmy je kreslený žabák Signal. Tato firma mimo jiné zajišťuje obchod s předměty souvisejícími s hrou Geocaching.

Je zřejmé, že do hry Geocaching se zapojují lidé po celém světě, tedy i lidé mluvící různými jazyky. Globálnost hry odráží v mnohém to, co se děje v dnešním světě. Planeta Země je stále stejně velká, a přece je stále menší, lidí přibývá, vzdálenosti se zkracují a vyvstává čím dál větší potřeba najít společnou řeč, a to nejen v oblasti jazyka. Také u Geocachingu muselo dojít k dohodě o jednotném používaném jazyce, včetně terminologie. Základním jazykem zůstal jazyk anglický, a proto se po celém světě hra odvíjí od informací zveřejněných na webových stránkách provozovaných firmou Groundspeak, Inc. V názvosloví hry pak zůstaly i v rámci jiných jazykových skupin názvy tak, jak jsou v anglickém jazyce. V České republice byly určité pokusy o nalezení českých ekvivalentů, ale kvůli nepřesným českým názvům a nejednotnosti v rámci mezinárodního kontextu skončily neúspěchem. Ponechalo se proto používání anglických pojmenování s tím, že se běžně používá jejich fonetický český přepis, při výslovnosti se slova ohýbají tak, jak je v českém jazyce běžné. Hra Geocaching je příkladem toho, čeho jsme v různých oblastech svědky v dnešní době, tedy míchání anglického a českého jazyka, které může být i v následujícím

---

<sup>15</sup> Srov. *Geocaching - The Official Global GPS Cache Hunt Site*.

popisu hry Geocaching poněkud matoucí. Pro tento případ je přiložen slovníček pojmů v příloze I.

Z historie Geocachingu vidíme, že důležitou součástí hry je skryš, kterou je nutné najít. V následujících kapitolách se podíváme na to, jak taková skryš vypadá, co může a nemůže obsahovat a jaká jsou pravidla pro její hledání.

### 3.3 Skryš pro hru Geocaching

Pro skryš i její obsah se používá označení „Cache“, dále budeme užívat českými hráči frekventovaný fonetický přepis „keš“. První skryší v historii Geocachingu byla keš, která je dnes označována jako „Traditional Cache“, a je jedním z nejrozšířenějších typů keší dodnes. Od doby vzniku Geocachingu se druhy keší vyvíjely. Každý, kdo se do této aktivity zapojil, mohl přinést nové podněty, uplatnit své znalosti, zájmy, preference a tak vznikaly nové typy keší, zcela odlišné od původní tradiční keše. V současnosti se keše rozlišují dle typu, velikosti a náročnosti terénu uložení. Ovšem pro všechny je společné zveřejnění informací na webových stránkách geocaching.com v tzv. popisu keše<sup>16</sup>, kde je uveden její popis, náročnost, obtížnost terénu a další informace. Také je zde možno zapisovat poznámky a připomínky týkající se jejího nálezu.

V současnosti se hráči Geocachingu mohou setkat s těmito základními typy keší: Traditional Cache, Multi Cache, Mystery Cache, Earth Cache a Event Cache. Podrobná charakteristika těchto keší je v příloze II.

Keše bývají obvykle umístěny na zajímavém místě v přírodě, v historicky významných lokalitách, mimo město i v něm. Účastník prostřednictvím Geocachingu navštíví zajímavá místa, nebo se dozví informace o historii, geologických zvláštěnostech, o rostlinách či živočišných žijících na daném místě. Hledání keší může být důvodem k výletu nebo ke kratší procházce pro jednotlivce, skupiny vrstevníků či rodinné týmy. Malé děti jistě zaujme

---

<sup>16</sup> Tam, kde byl v rámci této práce použit výraz „popis keše“, je obvykle používán anglický výraz „listing“.

možnost najít poklad, ze kterého si mohou dle vlastního výběru něco vzít. Děti se tak učí překonávat únavu a překážky při dosahování cíle, seznamují se s existencí určitých pravidel a nutností je dodržovat. Při cestě za keší vzniká mnoho situací, kdy mohou rodiče výchovně působit na své děti. Děti mohou pozorovat, jak jejich rodiče řeší nejrůznější situace, které se nevyskytují pouze ve hře, ale které je nutné často řešit i v běžném životě. Pro starší děti, mládež i pro dospělé může takové „lovení keší“ být zdrojem nových informací a znalostí, možností ke spolupráci a další sociální interakci. Podle náročnosti uložení keše a terénu, ve kterém se keš nachází, mohou být prověřeny hráčovy schopnosti, dovednosti a fyzické síly, jak si ukážeme v následující kapitole.

### **3.4 Keše dle terénu a obtížnosti**

Terén a obtížnost uložení keše jsou dva důležité atributy, které jsou uvedeny v popisu každé keše a žádný hráč by je neměl podcenit. Podle těchto údajů je možné odhadnout, zda je potřeba speciálního vybavení, například terénní obuv, lano a podobně, nebo zda jde o terén, který je možné zvládnout s kočárkem či na kole. Obtížnost terénu se uvádí za ideálních podmínek tj. za sucha a v denní dobu. Pokud hrozí výrazná změna obtížnosti terénu v závislosti na počasí (po delším dešti, při sněhové pokrývce), je vhodné na tuto skutečnost upozornit v popisu keše na internetu (jedná se zejména o strmější svahy či skalky, které mohou být po dešti značně kluzké). K ohodnocení terénu vyjadřující obtížnost pohybu při cestě na místo uschování keše se používá pětibodová stupnice. Obtížnost vyjadřuje, jak snadné či neskadné je objevit fyzickou schránku keše v jejím úkrytu, případně, jak obtížné bude rozluštění cílové souřadnice. Rozdělení úkrytů se opět řídí podle pětibodové stupnice. Toto rozdělení není snadné, neboť každý hráč může mít na obtížnost úkrytu nebo na použitý rébus jiný názor. Dělení terénu a obtížnosti je podrobněji popsáno v příloze III a IV. Při hledání keše je také potřeba zvážit intelektuální kondici hráče či kvalitu signálu GPS v daný moment na určeném místě. I velikost fyzické schránky keše má svůj vliv na to, jak snadné či neskadné je keš najít. Informace o velikosti keše jsou taktéž uvedeny



v popisu keše na internetu. Přehled velikostí je uveden v příloze V. Jakými pravidly se hledání keší řídí, je obsahem následující kapitoly.

### 3.5 Pravidla

V předchozích kapitolách, které pojednávaly o hře obecně, jsme si řekli, že každá hra má své hranice. Tyto hranice jsou vymezeny pravidly, které je v případě herní účasti potřeba dodržovat. Také u hry Geocaching jsou pravidla jasně dána, a proto by se s nimi každý hráč měl seznámit dříve, než se do „lovení pokladů“ pustí.

Pokud se kdokoliv chce do hry Geocaching zapojit, prvním krokem je zaregistrování se na mezinárodních webových stránkách [geocaching.com](http://geocaching.com). Uvedené stránky jsou pro všechny hráče společné, zaregistrování je zdarma, stránky slouží k plánování a k zaznamenávání nálezů. Nachází se zde podrobnosti o keších (popisy keší) a záznamy nálezců. Sem také hráč zapisuje, zda se mu podařilo keš najít či nikoliv, zda se mu líbila, může zde zanechat své připomínky nebo se podělit o zážitky spojené s hledáním keše.

Druhým krokem je výběr keše a zjištění informací o ní (typ keše), zda je tematicky zaměřená, velikost, terén, obtížnost, přístup ke keši (zda je možné jet ke keši na kole, autem, zda je v okolí vhodné parkoviště atd.). To vše lze zjistit z popisu keše, je možné podle něj naplánovat další postup, připravit si potřebné vybavení a zvolit vhodný čas pro její „lovení“. Účelné je si popis keše vytisknout, a mít tak tyto informace k dispozici i v terénu.

Fyzická schránka keše se ukrývá tak, aby nebyla vidět a nemohla se stát snadným objektem ke zničení nebo odcizení. V přírodě bývá ukryta v dutých pařezech, pod kořeny a v dutinách stromů, pod kameny a podobně, v tomto případě se zpravidla jedná o větší rozměry keší. Ve městech jsou skryše variabilnější a velikost bývá menší. Úkrytem mohou být nejrůznější škvíry, využívá se magnet, například pro přichycení k dopravní značce a podobně. Vždy ale platí pravidlo, že při hledání a ukládání keše by se nemělo nic ničit (hloubit

jámy pod kořeny stromů, vytrhávat ze země pařezy, rozebírat zdi domů, zahrad apod.), okolí keše by mělo zůstat v původním stavu.

Před vlastním vyzvednutím fyzické schránky keše z úkrytu a před jejím opětovným ukrytím, by se hráč měl ujistit, zda jej nesleduje někdo „nepovolaný“.

Když hráč fyzickou schránku najde, zjistí, že se v ní nalézá několik druhů předmětů. Tím nejdůležitějším je zápisník anebo papír s předtištěnou zapisovací tabulkou. Do zápisníku zapíše svůj nález: datum a čas, svoji přezdívku, při použití navigačního přístroje jeho typ, zápis může navíc obohatit o svůj vlastní komentář. V zápisníku bývají také položky nazvané „In“ a „Out“ (pokud chybí, je vhodné je připsat). Uvádí se sem předměty, které si hráč ze schránky vezme, a věci, které výměnou vloží. Pravidlo pro směnu je jedním ze základních pravidel Geocachingu od samého začátku jeho existence a zní: „Vezmeš-li si něco z keše, také do ní něco vlož, a tuto výměnu zapiš do přiloženého zápisníku. Hodnota směňovaného zboží by měla být stejná.“ V praxi to znamená, že pokud hráč vezme dva předměty, nezanechá pouze jeden, to by vedlo k ochuzení obsahu keše. Naopak se doporučuje, aby i přesto, že nic nevezme, nechal jednu nebo více věcí a tím obsah obohatil. Nejběžnější způsob výměny spočívá ve výměně stejného počtu věcí, doporučuje se, aby užitná hodnota věcí vkládaných odpovídala zhruba hodnotě věcí, které si chce odnést.

Vhodné není vkládat věci poškozené nebo přespříliš opotřebené, a už vůbec ne výměnou za věci nové. Dále není dovoleno vkládat jídlo (možnost poškození nádoby hlodavci), zapalovače, sirky, nože, spreje (prevence proti ohrožení dětí v případě náhodného nalezení keše). Hráči by neměli vkládat vyložený brak bez estetické hodnoty, ani kupříkladu označené jízdenky, prošlé vstupenky, kameny z okolí keše, věci organického původu (fauna a flora) a podobné „suvenýry“, jež jsou pro další nálezce bezcenné a zbytečně by zabíraly místo. Proto jejich vkládání nebo dokonce výměna není považována za fér výměnu. V keších se někdy nalézají předměty, u kterých je na řetízku plechový štítek s vyraženým kódem, anebo atraktivní kovové jakoby pamětní mince opatřené kódem. V tomto případě se nejedná o věci na výměnu. Jde o „Travel Bug“

nebo „Geocoin“, o kterých je možné se dozvědět více v příloze VI. Z keše by se samozřejmě neměl brát ani zápisník, tužka nebo jiné psací potřeby (ani ořezávátko). Pokud je keš tematicky zaměřená, je vhodné respektovat přání autora a vkládat jen předměty, které se zaměřením keše souvisí. Jako příklad můžeme uvést keš s názvem „Medvědí“, kam by se měly vkládat pouze předměty zpodobňující medvěda nebo nesoucí jeho obrázek. Není-li keš tematicky zaměřená, je vhodné vkládat předměty určité hodnoty, jejichž nález může jiného hráče potěšit, jako například sada pastelek, golfový nebo jiný míček, přívěsek, šňůrka na klíče, magnetky, modely autíček a podobně. Ten, kdo hraje hru Geocaching, většinou velmi rychle zásobu takovýchto vhodných věcí vyčerpá, a tuto situaci musí nějak řešit. Jedním z možných řešení je nechat si vyrobit předměty, které se nazývají Czech Wood Geocoin (CWG) a Czech Personal Geocoin (CPG), o kterých je podrobněji pojednáno v příloze VI. Jsou to předměty pěkné a někteří hráči Geocachingu se zaměřují na jejich nálezy, neboť pro ně mají sběratelskou hodnotu.

Hráč by měl keš pečlivě zavřít, zabalit do ochranného sáčku a vložit zpět na místo, odkud ji vyzvedl. Keš by měla být zamaskována tak, aby skryš nebyla vidět, případně i lépe, než jak byla schována před nalezením. Po celou dobu manipulace s keší by hráče nikdo neměl vidět proto, aby keš zůstala ukryta před zraky těch, kteří Geocaching nehrají, a případně by keš mohli zničit, vykrást nebo odcizit.

Pravidla nejsou složitá a není jich mnoho, přesto se s rostoucím počtem hráčů častěji objevují případy, kdy nejsou pravidla dodržována. Souvisí to zřejmě s nízkou možností porušování pravidel nějak postihovat. Jedinou možností je osobní vyjádření hráčů na internetovém fóru, kde se veřejně k jednání daného jedince vyjádří a apelují na dodržování pravidel. Případně mohou danou osobu „potrestat“ tím, že vlastní-li nějaké keše, označí je symbolem znamenajícím nezájem o jejich objevení, čímž také dají najevo svůj postoj k chování této osoby. Je zřejmé, že i v tomto bodě působí hra Geocaching výchovně. Děti se seznamují s existencí pravidel a potřebou je respektovat, což mohou vidět na příkladu svých

rodičů nebo jiných dospělých. Mládež se v komunitě hráčů může setkávat s celou řadou dospělých, u kterých pozoruje nejen to, že daná pravidla dodržují, ale i to, že vyžadují jejich dodržování od druhých. Zároveň mohou prakticky zakoušet, jaké následky má jejich dodržování či nedodržování, díky čemuž se formuje jejich vlastní pohled na pravidla, normy a hodnoty. Dospělí lidé mohou zažívat respekt a uznání, když daná pravidla dodržují, opak, pokud se jim nechtějí podřítit.

Existují také pravidla pro zakládání nových keší, která se v mnohém shodují s pravidly, jež jsme právě uvedli. Podrobněji je možné se s nimi seznámit na webových stránkách [geocaching.com](http://geocaching.com), kde je možné rovněž najít více podrobností o členství, které je pouze v krátkosti zmíněno v následující kapitole.

### **3.6 Členství**

Základní registrace na [geocaching.com](http://geocaching.com) je bezplatná, k vytvoření účtu je potřeba pouze zadat jméno (přezdívkou) a platnou e-mailovou adresu. Tato základní registrace je dostačující k tomu, aby se kdokoli mohl do hry Geocaching zapojit.

Kromě této základní úrovně je možné se stát členem, který je nazýván Premium Member. Jde o placenou úroveň členství, která hráči umožňuje získávat některé informace, jež nejsou pro zapojení se do hry nezbytně nutné, avšak mohou hru zpříjemnit. Toto členství umožňuje také v rozšířené formě využívat při hře svůj kapesní počítač (Personal Digital Assistant - PDA) nebo navigační přístroj, kam si hráč přímo z webových stránek nahraje informace, které obsahuje popis keše. Kromě jiného jsou v popisu uvedeny geografické souřadnice uložení fyzické schránky keše nebo jednotlivých stanovišť s úkoly. Tyto geografické souřadnice si hráč zadá do navigačního přístroje, který ho díky fungujícímu navigačnímu systému dovede na uvedené místo. O jaký navigační systém se jedná, si nyní řekneme.

### 3.7 Global Position System

Hru Geocaching je možné hrát i bez používání navigačního systému, pouze za použití map. V takovém případě je ale hledání keší velmi zdlouhavé, rozloha prohledávaného místa je velká, a lze tak najít pouze některé keše. Ten, kdo Geocaching hraje, dříve či později dojde k rozhodnutí si navigační přístroj zakoupit. Nabídka těchto přístrojů je velmi široká, ale všechny pracují na stejném principu.

Global Position System byl původně vojenským navigačním systémem armády Spojených států amerických, jenž dokáže s několikametrovou přesností zaměřit pozici kdekoliv na Zemi. Přesnost zaměření pozice běžného civilního uživatele je 5 až 10 metrů. Celý systém lze rozčlenit do 3 podsystémů: kosmický, řídicí (kontrolní) a uživatelský. Více informací o jednotlivých podsystémech je uvedeno v příloze VII.

Nyní už víme, jak hra Geocaching funguje, zbývá nám zjistit, co lidi motivuje k tomu, aby tuto hru hráli, čím obohacuje životy hráčů nebo jaké potřeby jsou v Geocachingu naplňovány.

## 4 Proč lidé hrají Geocaching

Jako lidé se často zamýšlíme nad tím, proč se něco děje, proč jednáme tak, jak jednáme. Tímto „proč“ se vlastně ptáme na motivaci. Motivace vzniká na základě potřeb, které jedinec má a které se snaží uspokojit. Tato snaha se projevuje určitým jednáním.<sup>17</sup> Když se tedy ptáme na to, proč lidé hrají hru Geocaching, ptáme se, zda tato hra umožňuje naplnění některých potřeb člověka. Při hledání odpovědi můžeme vyjít z definice A.Maslowa. Ten je rozděluje podle důležitosti uspokojení na potřeby nižšího a vyššího řádu. V souvislosti se hrou Geocaching půjde o druhé, tedy o potřeby vyšší, jimiž jsou potřeby společenské, potřeby uznání a ocenění, potřeby seberealizace.<sup>18</sup>

Podíváme-li se na uvedené potřeby blíže, pak ony společenské můžeme charakterizovat jako potřebu lásky, náklonnosti, přátelství a pocitu příslušnosti k nějaké skupině. Hra Geocaching umožňuje hráčům být součástí planetární společnosti, ve které probíhá sociální komunikace prostřednictvím médií. Zároveň ale poskytuje možnost být součástí lokální komunity hráčů a setkávat se ve světě přirozeném. Tím dochází k tomu, že sociální vztahy, prožitky, zkušenosti a dovednosti ze hry jedinec přenáší do reálného světa. Geocaching má tedy praktický užitek pro běžný život jedince. Úroveň zapojení se do hry je zcela na svobodném rozhodnutí každého hráče (podle toho, jak jemu osobně nejvíc vyhovuje). Může být například tím, kdo si hraje jen sám pro sebe, s druhými příliš nekomunikuje a nijak se do lokální komunity nezapojuje. Mnoho hráčů ale vítá možnost propojení virtuálních vztahů s reálnými. Tito lidé navazují osobní kontakty nejen v rámci lokální komunity, ale seznamují se osobně i s dalšími hráči. Hra umožňuje vystupovat pod přezdívkou či nikoli. Je tak zajištěno naplnění potřeby soukromí hráčů až anonymity. Důležitým prvkem Geocachingu je možnost kdykoliv svou účast ve hře ukončit. Hraní není vázáno členstvím. Jedinec by měl pouze dodržovat pravidla. Hráč se může zapojit do hry tak, jak mu

---

<sup>17</sup> Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*, s. 458.

<sup>18</sup> Srov. HARTL, P. *Psychologický slovník*, s. 188.

právě vyhovuje. Někteří raději soutěží, jiní spolupracují. V Geocachingu je možné obojí.

Tím, že hra Geocaching je mezinárodní, umožňuje hráčům „být ve hře“ kdekoliv na této planetě. Mohou prožívat dobrodružství při dovolené, při návštěvách přátel a rodiny, při služebních cestách atd., a to s vědomím příslušnosti k určité skupině lidí, v lokálním nebo planetárním měřítku. S každým novým hráčem se hra mění, nezůstává stejná, a čím je hráč aktivnějším, tím větší je jeho podíl na utváření hry, ( ale nejen hry.) Každý jedinec navíc tím, že se do hry zapojuje, přispívá k utváření života jiných hráčů, a zpětně je jimi sám také ovlivňován. Geocaching se mění s příchodem ale i odchodem některého hráče. S ním přichází nebo mizí to specifické, co přináší. Tím, že Geocaching je možné hrát na různých úrovních, poskytuje tato hra prostor napříč věkovými kategoriemi. Není určená pouze pro děti, mládež nebo dospělé, jen pro skupiny nebo jednotlivce. Pouze pro fyzicky či vědomostně zdatné, Geocaching se stává místem, kde se setkávají zástupci různých věkových kategorií, různé výše vzdělání, různých zájmů. Ti mohou vzájemně obohatit své životy, prožívat vzájemnou náklonnost, přátelství a pocit příslušnosti ke skupině hráčů Geocachingu.

Dalšími potřebami vyššího řádu jsou potřeby respektu, sebeúcty, náklonnosti, uznání a spokojenosti s vlastní profesionalitou a pravomocí, souhrnně potřeby uznání a ocenění. Jestliže se hráč zapojuje do Geocachingu více než jen na základní úrovni, a tou je prostě „lovení keší“, může prožívat naplnění i těchto potřeb. Pro tyto hráče poskytuje Geocaching celou řadu možností, jako je tvorba nových keší, sdružování se do herních týmů, vyvolávání diskuzí a aktivní účast v nich, přípravu nejrůznějších aktivit určených hráčům této hry, tvorbu lokálních webových stránek a mnoho dalšího. Při všech těchto činnostech může hráč dojít uznání a ocenění od jiných, například za profesionální provedení nebo za tvořivou nápaditost.

Každému hráči pak Geocaching přináší možnost formovat sám sebe, rozvíjet a využívat své schopnosti, dovednosti a vědomosti. Geocaching je volnočasovou

aktivitou, která se odehrává v přírodě s využitím informací získaných prostřednictvím internetu. Dochází při ní k propojení virtuálního a digitálního s vitálním, přírodním. Pobyť v přírodě s sebou nese naplnění kompenzačního a rekreačního rozměru hry. Hráči mají možnost dostat se mimo své každodenní starosti, uvolnit napětí a kompenzovat stres. Často navštíví místa, o jejichž existenci ani nevěděli, dozví se řadu nových informací, mají možnost vyzkoušet své fyzické síly. Hráči často uplatňují své vědomosti a dovednosti, které získali ve svém zaměstnání, při přípravě na své zaměstnání nebo v rámci svých zájmů. Tak dochází k navázání časové kontinuity mezi časem práce a volným časem. Při řešení některých keší nezbyvá nic jiného, než pátrat po, do té doby, zcela neznámých informacích, a osvojit si řadu nových dovedností. Také respektování pravidel a instrukcí majitelů keší vede hráče k tomu, aby formovali sebe sama. Geocaching je tedy rovněž spojen se sebevýchovou, sebevzděláváním a sebepoznáváním.

#### **4.1 Vyslovení hypotéz**

Na základě toho, co bylo dosud o hře Geocaching uvedeno, můžeme předpokládat, že ji lidé hrají pro následující:

- 1) Účastník Geocachingu je součástí komunity hráčů.
- 2) Možnost navazování a rozvíjení vztahů s jinými hráči (navázání přátelství).
- 3) Možnost hrát na takové úrovni, která hráči právě vyhovuje.
- 4) Nevázanost členstvím.
- 5) Možnost kdykoli do hry vstoupit, hru přerušit nebo zcela opustit.
- 6) Možnost využití dosavadních vědomostí, dovedností a schopností.
- 7) Možnost získání nových vědomostí, dovedností a rozvoj stávajících.
- 8) Možnost anonymity, tedy zachování soukromí.
- 9) Možnost hrát jednotlivě, ale i v týmu.
- 10) Možnost zapojení celé rodiny (prarodiče, rodiče, děti, pes).
- 11) Možnost soutěže a poměřování s druhými.
- 12) Možnost spolupráce při hře.



- 13) Mezinárodní rozměr hry s celosvětovou dostupností (možnost hrát na dovolené, při cestách atd.).
- 14) Možnost dosáhnout ocenění v rámci komunity hráčů Geocachingu.
- 15) Dobrodružství.
- 16) Pobyt v přírodě.
- 17) Relaxační a rekreační rozměr hry.
- 18) Prožívání radosti ze hry.
- 19) Využití informačních a komunikačních technologií (GPS, PC).
- 20) Přesah do běžného života.

## **4.2 Metodika šetření**

V předchozí kapitole byly na základě teoretických konstrukcí vysloveny hypotézy o tom, proč lidé hrají Geocaching. Pro jejich podpoření bylo provedeno šetření pomocí ankety. Ze sociologických výzkumných technik byla zvolena anketa z několika důvodů. Za první je možné označit ten, že cílem šetření bylo podpoření výše uvedených hypotéz, nešlo tedy o hlubší sociologický průzkum, který by byl nad rámec této práce. Dalším důvodem byla snaha o pochopení a porozumění jednání hráčů Geocachingu tak, jak jej vidí oni sami bez nutnosti generalizace na celou společnost. Výhodou ankety je jistě anonymita šetření, nízká finanční a časová náročnost a možnost její distribuce prostřednictvím internetu, tedy využití komunikačního média, které je hráčům Geocachingu blízké. Otázky, obsažené v anketě byly zvoleny tak, aby zahrnovaly všechny z vyslovených hypotéz. Na některé z nich se pak dotazovalo více než jedna otázka. Použity byly otázky zavřené, polootevřené i otevřené. Zavřené lze rozčlenit do třech typů. První umožňoval vybrat v odpovědi pouze jednu z nabízených možností, druhý typ obsahoval více stupňovou škálu mezi dvěma protipóly (např. Ano a Ne). Významy jednotlivých stupňů se objevovaly jako nápovědné okénko po umístění kurzoru myši nad danou volbu (nejčastější škála byla: Ano, Spíše ano, Nevím, Spíše ne, Ne). U třetího typu otázek bylo možné označit více možností zároveň. V tomto případě byla volba počtu odpovědí

ponechána na respondentovi. U polootevřených a otevřených otázek respondent odpověď vpišoval na vyznačený řádek svými slovy. Použity byly také filtrační otázky. Anketa obsahovala motivaci k vyplnění a důležité informace. Pro konečné grafické zpracování ankety byla použita forma obvyklá pro webové formuláře (viz příloha VIII).

Pro srozumitelnost otázek byl v anketě použit jazyk běžně užívaný hráči Geocachingu. Kromě toho, tím byla zmírněna formálnost ankety, která by respondenty mohla odradit, což by se při takovém množství otázek (celkem 49) mohlo snadno stát. Reakce respondentů byly průběžně sledovány na internetovém fóru. Ty byly ve většině velmi pozitivní a anketa byla hodnocena jako zajímavá a motivující k přemýšlení.

Hráči Geocachingu byli požádáni o vyplnění ankety prostřednictvím internetového fóra a kromě jiného byli respondenti ke spolupráci motivováni tím, že po vyplnění ankety získali kód, umožňující jim vyřešit tematicky zaměřenou Multi Cache.

Anketa byla zveřejněna nejprve na webových stránkách lokální komunity hráčů Geocachingu, [www.geojih.cz](http://www.geojih.cz), a to během noci v neděli 5.dubna 2009. Do úterního poledne vyplnilo anketu 68 respondentů. Na tomto čísle se stav vyplněných anket zastavil, a bylo zřejmé, že lokální kapacita respondentů byla vyčerpána. Ve středu odpoledne byla proto anketa zveřejněna i na celostátních webových stránkách Geocachingu, [www.geocaching.cz](http://www.geocaching.cz), kde ji vyplnilo 149 respondentů. Celkový počet respondentů se v pátek ráno ustálil na 217. Anketa byla na webových stránkách Geocachingu ukončena v pátek 10.dubna 2009 večer. Údaje z vyplněných anket se automaticky převáděly do databáze na internetovém serveru. K 5.dubnu 2009 bylo na webových stránkách lokální komunity ([geojih.cz](http://geojih.cz)) přihlášeno 178 registrovaných uživatelů, návratnost ankety byla 38 %. Na celostátních webových stránkách bylo ke stejnému dni 20 000 registrovaných uživatelů.

V anketě nebyla přímo položena otázka, kolik času respondent věnuje hře, a to z důvodu její sezónnosti. Geocaching je možné hrát po celý rok, přesto

v klimatických podmínkách, ve kterých respondenti žijí (Česká republika), se herní aktivita odvíjí od ročního období a počasí. Geocaching je volnočasovou aktivitou odehrávající se v přírodě. Zejména pak v zimním období, kdy je krátký den, je „lovení keší“ méně časté. Také sněhová pokrývka často brání nalezení keše ukryté v zemi (tedy pod sněhem). Na jaře obvykle aktivita hráčů prudce stoupne, postupně se ustálí, a to až do podzimních deštivých dnů, kdy opět klesá. Kolik času respondenti věnují hře, je možné zjistit nepřímo z otázek týkajících se počtu keší, které hráč doposud našel, dále podle toho, jak dlouho a kdy Geocaching hraje.

### **4.3 Zpracování ankety**

Údaje z vyplněných anket, které se automaticky převáděly do databáze na internetovém serveru, byly přeneseny do pracovního sešitu tabulkového procesoru Excel. Z hrubých výsledků ankety byly vytvořeny tabulky vztahující se k jednotlivým otázkám ankety. V těchto vždy první sloupec obsahuje možnost odpovědi, druhý počet respondentů, kteří vybrali danou možnost odpovědi. U většiny tabulka obsahuje i třetí sloupec, který je procentuálním vyjádřením poměru počtu respondentů, kteří zvolili uvedenou možnost (první sloupec), a celkového počtu respondentů odpovídajících na danou otázku. Třetí sloupec chybí v případě, že respondent mohl vybrat více než jen jednu odpověď. Všechny tabulky byly přiloženy k této práci v příloze IX a X. Nezpracované výsledky jsou k nahlédnutí ve volné příloze této práce (CD ROM) ve formě souboru program Excel.

Anketní otázky byly tvořeny tak, aby zahrnovaly všechny vyslovené hypotézy o tom, proč lidé hrají hru Geocaching. Na základě toho, byly výsledky ankety přiřazeny k jednotlivým hypotézám tak, jak je uvedeno dále. Otázky polootevřené byly pouze doplňkovými otázkami a vyplnilo je jen malé procento respondentů. Na otázku číslo 49, která byla otevřenou otázkou, odpověděli všichni respondenti a jejich odpovědi byly rozděleny do 6 skupin tak, jak je uvedeno v příloze X.

### 4.3.1 Podpoření vyslovených hypotéz

V následujícím textu bude vždy zmíněna vyslovená hypotéza o důvodu účasti v Geocachingu. Na základě konkrétních výsledků ankety bude vysloven předpoklad, zda je daná hypotéza oprávněná.

1) **Hypotéza:** *Účastník Geocachingu je součástí komunity hráčů.*

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 15 a 28. Respondenti si nejsou zcela vědomi toho, že by se jim v rámci komunity dostávalo uznání či ocenění. To, že jsou součástí komunity, je pro ně spíše přínosem a to zejména v získání přátel, sociálních kontaktů a sociální komunikace. Kromě toho, mají pocit sounáležitosti se skupinou. Můžeme tedy říci, že respondenti se cítí být součástí komunity a tím je pro ně Geocaching přínosem.

2) **Hypotéza:** *Možnost navazování a rozvíjení vztahů s jinými hráči (navázání přátelství).*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 2, 7, 19, 21 a 33. Z odpovědí vyplývá, že většina hráčů získala při hře přátele, zvláště pak v rámci lokální komunity. S nimi rozvíjí vztahy a sdílí své herní zkušenosti během organizovaných setkání lokální komunity, ale taktéž zcela mimo hru. Z ankety tedy vyplývá, že Geocaching svým hráčům přináší možnost navazování a rozvíjení vzájemných vztahů.

3) **Hypotéza:** *Možnost hrát na takové úrovni, která hráči právě vyhovuje.*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 1, 6, 11, 14 a 36. Respondentům spíše vyhovuje možnost anonymity. Všichni respondenti uvedli, že se do hry zapojují ve svém volném čase, většina při dovolené, ale více než polovina respondentů také při cestě do práce nebo z práce. Téměř polovina dotazovaných „loví keše“ při služebních cestách. Kromě toho, že všichni hledají keše, tak více než polovina také keše zakládá, zbylý počet respondentů se do hry zapojuje i jiným způsobem. Množství nalezených keší není pro většinu respondentů hlavním cílem hry.

Z výsledků ankety vyplývá, že Geocaching poskytuje svým hráčům možnost kdykoli se v průběhu hry rozhodnout o úrovni zapojení, což hráčům vyhovuje.

**4) Hypotéza:** *Nevázanost členstvím.*

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 9. Většině respondentů vyhovuje nevázanost členstvím, která jistě přispívá k pocitu svobody a možnosti volby. Tato se projevuje zejména v tom, že hráč může být do hry zapojen tak, jak mu vyhovuje v konkrétní situaci, což souvisí s hypotézami 3 a 5. Respondenti tedy nevázanost členstvím považují za přednost Geocachingu.

**5) Hypotéza:** *Možnost kdykoli do hry vstoupit, hru přerušit nebo zcela opustit.*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 20 a 46. Respondenti se kloní k tomu, že jim tato možnost spíše vyhovuje. Za přednost Geocachingu považují nejen to, že se mohou do hry zapojit dle aktuálních osobních možností, ale také, že je jim snadno časově a místně dostupná.

**6) Hypotéza:** *Možnost využití dosavadních vědomostí, dovedností a schopností.*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 18 a 35. Z odpovědí vyplývá, že respondenti spíše mají možnost využít dosavadní vědomosti, dovednosti a schopnosti a že tyto spíše předávají druhým. Děje se tak zejména při luštění Mystery Cache, zakládání vlastních keší a při vzájemném sdílení herních zkušeností.

**7) Hypotéza:** *Možnost získání nových vědomostí, dovedností a rozvoj stávajících.*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 30, 31 a 34. Respondenti uvedli, že při Geocachingu získávají nové vědomosti, dovednosti. Navíc jsou nepochybně rádi za to, že poznávají nová místa, včetně získání informací o nich, což uvedli jako jeden z největších přínosů Geocachingu.

**8) Hypotéza: Možnost anonymity, tedy zachování soukromí.**

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 1. Možnost anonymity respondentům spíše vyhovuje. Můžeme ale vidět, že tento fakt není v rozporu s navazováním vzájemných vztahů (hypotéza 2). Spíše souvisí s hypotézou 3 a 5 a s pocitem svobody a volby.

**9) Hypotéza: Možnost hrát jednotlivě, ale i v týmu.**

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 17 a 23. Respondenti uvedli, že „keše loví“ spíše sami (případně s partnerem či s dětmi), ale jen o něco málo menší procento udává, že se rozhoduje dle konkrétní situace. Většina respondentů zároveň uvádí, že spíše spolupracuje, než soutěží. Je tu patrná spojitost s hypotézou 3, kdy respondenti považují za přednost Geocachingu možnost rozhodnout se dle aktuální situace.

**10) Hypotéza: Možnost zapojení celé rodiny (prarodiče, rodiče, děti, pes).**

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 3, 8, 22, 27 a 37. Respondenti uvádějí, že se do hry zapojují spíše s rodinou, mají-li děti, pak spíše spolu s nimi. Respondentů zapojujících se do Geocachingu samostatně je jen o něco méně než respondentů hrajících se svými dětmi. Respondentů, kteří mají psa, je méně než polovina, ale tito ho na geovýlety spíše berou s sebou. Můžeme tedy říci, že předností Geocachingu je možnost zapojení celé rodiny i jen jednotlivců, dle aktuální situace, potřeby a možností každého hráče.

**11) Hypotéza: Možnost soutěže a poměrování s druhými.**

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 12, 14, 23, 25 a 45. Odpovědi ukazují, že respondenti spíše spolupracují, než soutěží a že jen velmi malé procento z nich má zcela vyhraněný přístup (soutěžení či spolupráce). Opět zde můžeme najít souvislost s hypotézami 3 a 5, kdy předností Geocachingu je možnost kdykoli si během hry zvolit aktuálně nejlépe vyhovující herní styl.

**12) Hypotéza:** *Možnost spolupráce při hře.*

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 23. Respondenti spíše spolupracují, než soutěží. To má zřejmě souvislost s hypotézou 10, kdy se poměrně velké množství respondentů zapojuje do hry spolu s rodinou. Těch, kteří spíše soutěží, je jen o něco méně. Z toho můžeme vidět, že Geocaching umožňuje volbu takového herního stylu, který odpovídá osobnostnímu zaměření hráče, což je respondenty hodnoceno kladně.

**13) Hypotéza:** *Mezinárodní rozměr hry s celosvětovou dostupností (možnost hrát na dovolené, při cestách atd.).*

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 6, 7, 24, 39 a 41. Z odpovědí je patrné, že respondenti se do hry zapojují především ve svém volném čase a při dovolené. Většina respondentů využívá možnost „lovit keše“ i v zahraničí. Více než polovina vyslala putovní předměty (Trackable Items) a respondenty baví sledovat na internetové mapě, kterými zeměmi tyto předměty putují. Mezinárodní rozměr Geocachingu je prožíván spíše jen s návazností na místní a časovou dostupnost, jak bylo zmíněno v hypotézách 3 a 5.

**14) Hypotéza:** *Možnost dosáhnout ocenění v rámci komunity hráčů Geocachingu.*

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 15. Respondenti odpovídali nejčastěji, že neví či spíše ano. Je vidět, že v komunitě hráčů Geocachingu je možné dosáhnout ocenění, ale není to příliš často. Za možný důvod můžeme považovat to, že ocenění je vyjadřováno na základě hlubších vzájemných vztahů a ne v rámci celé komunity. Ale pokud bychom chtěli zjistit skutečný důvod, museli bychom tuto hypotézu podrobit detailnějšímu zkoumání.

**15) Hypotéza:** *Dobrodružství.*

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 32 a 49. Výsledky hovoří o tom, že většina respondentů prožívá při hře dobrodružství. Téměř polovina respondentů uvedla, že dobrodružství prožívá při hledání keše, jež

jim spolu s vlastním nalezením keše přináší největší uspokojení ze hry. Je tedy zřejmé, že Geocaching umožňuje svým hráčům prožívat dobrodružství.

**16) Hypotéza: *Pobyt v přírodě.***

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 16, 29 a 49. Většina respondentů uvedla, že pobyt v přírodě je pro ně důležitý. Pobyt a pohyb v přírodě je respondenty uváděn na prvním místě v přínosech Geocachingu pro jejich život. Hned na druhém místě je uváděn s tím spojený pohyb (pěšky, na kole, kolečkových bruslích). Je tedy zřejmé, že pobyt a pohyb v přírodě je jednou z hlavních motivací ke hře.

**17) Hypotéza: *Relaxační a rekreační rozměr hry.***

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 5, 29 a 49. Většina respondentů odpověděla, že jim Geocaching přináší odpočinek a relaxaci a tím je pro ně přínosem. Relaxace se v odpovědích vyskytuje hned za pobytem a pohybem v přírodě. Z toho můžeme usoudit, že tyto faktory spolu úzce souvisí a relaxační a rekreační rozměr Geocachingu považovat za další z hlavních motivací ke hře.

**18) Hypotéza: *Prožívání radosti ze hry.***

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 13, kdy většina respondentů uvedla, že při hře prožívá radost. S prožíváním radosti ale souvisí také otázky 38, 47 a 48 přesto, že na první pohled to nemusí být zřejmé. Respondenti v nich vyjádřili spokojenost s tím, že v Geocachingu existují jasná pravidla. Dále uvedli, že jim vadí, když je někteří hráči nedodržují (nerespektují). Hru jim také kazí ničení keší těmi, kteří Geocaching nehrají. Pokud se na tyto odpovědi podíváme v souvislosti s tím, co bylo o hře obecně řečeno v kapitole 2, pak můžeme vidět spojitost mezi nimi a prožíváním radosti ze hry. Pravidla utváří rámec hry a pokud je někdo nedodržuje, pak hru kazí a ničí tím svět hrou vytvořený i radost plynoucí ze hry. Jestliže většina hráčů prožívá při hře uspokojení z nalezení keše, a tato je někým zničena, radost ze hry nemůže být v plnosti prožívána.



Z toho, co bylo uvedeno vyplývá, že k tomu, aby hráč Geocachingu mohl prožívat radost ze hry, jsou pro něj důležitá pravidla hry a jejich dodržování. Také je zřejmé, proč většině hráčů vadí časté ničení keší „nepovolanými“ osobami. Můžeme konstatovat, že prožívání radosti je pro respondenty důležitým aspektem plynoucím ze hry.

**19) Hypotéza: Využití informačních a komunikačních technologií (GPS, PC).**

S touto hypotézou byly spojeny otázky číslo 4, 10, 26, 40. Většina respondentů uvedla, že je baví využívat při hře informační a komunikační technologie. Při komunikaci s druhými, sice spíše využívají komunikaci on-line, ale raději komunikují osobně. Z uvedeného můžeme vidět, že lidé rádi využívají nejmodernější komunikační technologie, ale tyto nemohou zcela nahradit osobní kontakt. Jejich využití při Geocachingu je vítané, ale není hlavní motivací ke hře.

**20) Hypotéza: Přesah do běžného života.**

S touto hypotézou byla spojena otázka číslo 44 a 49. Počet respondentů, kteří odpověděli, že nabyté informace v běžném životě využili, je shodný s počtem těch, kteří uvedli zápornou odpověď. Stejně procento pak neví. Z toho, co bylo uvedeno doposud (v rámci ostatních hypotéz) je zřejmé, že Geocaching má přesah do běžného života hráčů, což si zcela neuvědomují. Může to být způsobeno buď tím, že spojitost mezi hrou a běžným životem je tak úzká, že hráči tyto dvě oblasti splývají. Nebo je důvodem zcela opačné vnímání, kdy je hranice mezi hrou a běžným životem tak silná, že hráč si není schopen vzájemné propojení uvědomit. Výsledky ankety nasvědčují, že jde spíše o první případ, ale zda je tomu skutečně tak, bychom museli zjistit dalším zkoumáním. Můžeme ale říci, že přesah Geocachingu do běžného života, ve smyslu motivace (jak byla formulována hypotéza), byl potvrzen.

### 4.3.2 Vyhodnocení ankety

Na základě výsledků ankety můžeme říci, že do hry Geocaching se zapojují lidé ve věku od 20 do 40 let. V tomto rozmezí jsou ještě dvě početně výrazné skupiny a to věk 20 až 26 a 30 až 40 let. Vzhledem k tomu, že nejvíce respondentů uvedlo, že jsou studenti vysoké školy, můžeme s ohledem na již zmíněné věkové kategorie usuzovat, že nejčastěji se do hry zapojují studenti vysoké školy a mladé rodiny. S tím souvisí také respondenty zmiňované pozitivum hry a to je možnost zapojení celé rodiny (partneři, rodina s dětmi). Nejvíce respondentů se Geocachingu věnuje 2 až 3 roky, i když je i poměrně velké procento těch, kteří uvádí 4 roky či méně než 2. Více než 4 roky hraje Geocaching jen velmi malé procento dotazovaných (otázka 42). Mezi respondenty převažují muži. Nadpoloviční většina respondentů se o Geocachingu dozvěděla od přátel, nebo členů rodiny. Poměrně velké procento pak z internetu a tištěných médií (otázka 43). Všichni respondenti se věnují hře ve svém volném čase, většina pak při dovolené, a téměř stejný počet respondentů při cestě do nebo z práce. Nepatrně méně je těch, kteří se Geocachingu věnují na služebních cestách a není zanedbatelný ani počet hráčů, kteří ke hře využívají i svou pracovní dobu. Na otázku, zda jim něco přináší to, že jsou součástí komunity odpovídali nejčastěji v rozmezí nevím a spíše ano, ale zároveň uvedli, že v této komunitě získávají sociální kontakty (přátelství), které jsou pro ně důležité. Tyto rozvíjí nejen při hře, ale i mimo ni. Respondentům vyhovuje jak možnost nevázat se členstvím, tak možnost anonymity a zachování soukromí. Také to, že mohou hru kdykoli přerušit, ukončit a opět do ní vstoupit jim spíše vyhovuje a to i v kombinaci s tím, že se mohou do hry zapojit tak, jak jim je právě příjemné (spolupráce, soutěžení, sami, v týmu atd.). Dále z ankety vyplývá, že hráči mají možnost využít dosavadní vědomosti, dovednosti a také je využívají. Z těch, které sami mohou získat je nejvíce uváděno poznání nových míst a získání vědomostí. Mezinárodní rozměr hry se promítá do možnosti hrát Geocaching i při dovolené (v zahraničí), ale jinak není tento fakt nijak výrazně zmiňován. Velmi kladně je hodnocena možnost využití informačních a komunikačních technologií při hře.

Ve vzájemné komunikaci respondenti upřednostňují komunikaci tváří v tvář. Možnost dosažení ocenění v rámci komunity hráčů není výrazněji prožívána. Uspokojení ze hry prožívají všichni respondenti. Tím je nejčastěji hledání a samotné nalezení keše obvykle spojené s dobrodružstvím, pobyt a pohyb v přírodě, poznání nových míst, relaxace a odpočinek, sociální kontakty a pocit svobody nebo možnost volby. Z uvedeného je možné vyvodit, že Geocaching má přesah i mimo hru do běžného života respondentů (přátelství, vědomosti, uspokojení atd.).

Z výsledků ankety vyplývá, že ke Geocachingu hráče především motivuje prožívání pocitu uspokojení a radosti z nalezené keše (tedy ze samotné hry), dále pak pobyt či pohyb v přírodě. Tento je často spojený s poznáváním nových míst, získáváním vědomostí, zkušeností. Dále jsou motivováni tím, že jim hra umožňuje relaxaci, odpočinek, důležitým faktorem je rovněž možnost navázání sociálních kontaktů. Souhrnně můžeme tedy říci, že Geocaching svým hráčům přináší nejen uspokojení některých společenských potřeb (přátelství, sociální komunikace), ale i potřeby seberealizace a základní potřeby pohybu.

Ze sociologického hlediska lze komunitu hráčů Geocachingu považovat za sociální skupinu. Vzhledem k mezinárodnímu rozměru hry, kdy hráči jsou dislokováni po celé planetě, můžeme skupinu považovat za velkou a formální. Členem skupiny se stává každý, kdo se zaregistruje na mezinárodních webových stránkách Geocachingu, přičemž tato registrace může být zcela anonymní (použití přezdívky nikoli jména). Společným cílem skupiny je hraní hry Geocaching, normami pak pravidla hry. Komunikačním kanálem (sítí) je internet, kde se hráči Geocachingu virtuálně setkávají (většinou velmi formálně) na již zmíněných webových stránkách. Tam také sdílí své ideje, hesla, symboly, od nichž se odvíjí hodnoty skupiny. Zároveň můžeme tuto skupinu označit za účelovou, neboť jsou tu uspokojovány zájmy jejích členů. V rámci této velké skupiny vznikají podskupiny, s charakterem skupin malých. Jde o lokální komunity hráčů, kteří žijí ve stejné oblasti nebo stejném městě. Tito se setkávají, znají se, rozvíjí vzájemné vztahy a komunikují spolu nejen prostřednictvím internetu, ale i osobně. To, jestli

se hráč stane členem této malé skupiny, je zcela na jeho rozhodnutí, pro hru samotnou to není nezbytně nutné. Každý hráč se může v jakýkoliv okamžik hry rozhodnout, zda svých cílů bude dosahovat samostatně, v soupeření s druhými, nebo ve spolupráci. Na základě spolupráce pak vznikají další frakce, jemiž jsou početně malé týmy více či méně trvalého rázu. Často je takovým týmem rodina, jež je skupinou primární.<sup>19</sup>

Na základě výsledků ankety (maximálních četností) bychom mohli charakterizovat typického hráče Geocachingu jako muže, ve věku 20 až 26 let, studenta vysoké školy, muže ve věku 30 až 40 let s vysokoškolským vzděláním. Tento se Geocachingu věnuje ve svém volném čase. Zapojuje se do hry buď sám, nebo s rodinou, má-li děti, pak včetně nich. Psa nemá, ale kdyby ho měl, bral by ho s sebou na geovýlety. Keše hledá jak v České republice, tak v zahraničí, přičemž upřednostňuje „lovení“ Traditional Cache, kromě toho keše také zakládá. Na své anonymitě příliš nelpí, ale vyhovuje mu, stejně tak, jako nevázanost členstvím a variabilita možného zapojení do hry. Především v rámci lokální komunity hráčů získal přátele, s nimiž rozvíjí vztahy při organizovaných setkáních lokální komunity, ale taktéž zcela mimo hru. Upřednostňuje osobní komunikaci s jinými hráči, ale komunikuje taktéž on-line. O Geocachingu se dozvěděl od svých přátel nebo rodiny. Při hře využívá svých dosavadních vědomostí, dovedností, má možnost je prohlubovat a také získávat nové. Neupřednostňuje některý z herních stylů (spolupráce, soutěžení atd.), volí ten, který mu aktuálně více vyhovuje. Rád při hře využívá informační a komunikační technologie (internet, GPS, PDA, PC). Vlastní Trackable Items, jež „poslal“ do světa, zajímá ho, kudy putují. Prožívá radost ze hry, největším přínosem Geocachingu je pro něj poznávání nových míst, pobyt a pohyb v přírodě spojený s dobrodružstvím, relaxací a odpočinkem. Vyhovuje mu, že Geocaching má jasně daná pravidla, přičemž mu vadí jejich nedodržování jinými hráči, hru mu kazí ničení keší těmi, jež Geocaching nehrají.

---

<sup>19</sup> Srov. SZCZEPAŃSKI, J. *Základní sociologické pojmy*, s. 89-122.

## Závěr

Tématem této bakalářské práce byla hra Geocaching. Cílem bylo zjistit, proč lidé tuto hru hrají. V teoretické části jsme se nejprve podívali na to, jak a kdy hra vznikla. Následně jsme se zaměřili na hru obecně a tyto poznatky jsme aplikovali na Geocaching. Poté jsme se blíže seznámili s fungováním hry. Na základě zmíněných teoretických poznatků byly vysloveny hypotézy o tom, co lidi motivuje k zapojení se do hry Geocaching. Pokusili jsme se najít odpověď na to, co svým hráčům Geocaching přináší, jaké potřeby těchto lidí jsou jím naplňovány. Vycházeli jsme při tom z předpokladu, že v každé hře dochází k naplňování některých potřeb hráčů, tím jsou tito ke hře vnitřně motivováni. Při těchto úvahách jsme vycházeli z teorie A.Maslowa a jím navrženého uspořádání potřeb, které jsme aplikovali na Geocaching, a konkrétněji je rozvedli. Předpokládali jsme, že hráč Geocachingu je motivován tím, že náleží k určité skupině lidí, v rámci které má možnost navazovat, rozvíjet vztahy s druhými a získat uznání. Za přednost hry jsme považovali nezávanost členství, možnost zapojit se do hry na takové úrovni, která hráčům právě vyhovuje. Mohou tak zůstat zcela v anonymitě, pokud jim tato vyhovuje a tím je zároveň zaručeno zachování jejich soukromí a prožívání pocitu bezpečí. Za další důležitý prvek hry jsme považovali její variabilitu a s tím související pocit svobody a volby. Hráč se totiž může v jakýkoli moment hry rozhodnout, zda chce ve hře pokračovat či nikoli, zda se zapojí jako jednotlivec, nebo jako součást týmu, jestli bude soutěžit s druhými, nebo spolupracovat. Předpokládali jsme, že hráči jsou ke hře motivováni i tím, že mohou využít a rozvíjet své dosavadní vědomosti, dovednosti nebo získat nové. Důležitá se zdála být i možnost zapojení se nejen dospělých samostatně, ale také rodin s dětmi. Dostupnost hry (celosvětový rozměr) se rovněž jevila jako jeden z důležitých faktorů. Geocaching je totiž volnočasovou aktivitou, kterou se lidé mohou zabývat téměř kdykoliv a kdekoliv (dovolená, všední den). Za to, co lidi motivuje hrát Geocaching, jsme považovali také pobyt v přírodě spojený často s dobrodružstvím, relaxační a rekreační rozměr hry nebo prožívání radosti.

Za přednost hry byla považována i možnost využití informační a komunikační technologie (GPS, PC), domnívali jsme se, že hra má přesah do běžného života hráčů. K podpoření vyslovených hypotéz byla vypracována anketa, která byla prostřednictvím internetu distribuována hráčům Geocachingu. Anketu vyplnilo celkem 217 respondentů z České republiky. Výsledky ankety jsme pak porovnávali s vyslovenými hypotézami. Na základě výsledků můžeme říci, že většina uvedených hypotéz byla podpořena. Ukázalo se ale také, že ne všechny faktory uvedené v hypotézách jsou tak silnou motivací u většiny respondentů, jak jsme předpokládali.

Nejsilnější motivací ke hře poskytuje prožívání radosti ze hry (hledání a nalezení keše často spojené s překonáváním překážek a dobrodružstvím). Dále pak možnost relaxace (odpočinku) při pobytu a pohybu v přírodě a poznávání nových míst spojené se získáváním nových vědomostí, zkušeností. Silně je prožívána možnost navázání sociálních vztahů, získání přátel a sociální komunikace. Pro ty, kteří mají děti je pak důležité i to, že se do hry mohou zapojit spolu s nimi. Využívání informačních a komunikačních technologií se ukázalo být pro respondenty důležitou, ale ne hlavní motivací. Také variabilita hry není tak silnou motivací, i když je tento aspekt hráči velmi hojně využíván. Z výsledků ankety vyplynulo, že příslušnost ke skupině není natolik silnou motivací, jak bylo předpokládáno. Také projevy uznání nejsou tak časté. Přímo se také nepotvrdilo, že hra má přesah do běžného života hráče, ovšem tato skutečnost se z výše uvedeného dá nepřímo vyvodit. Na základě zjištěných informací můžeme hovořit o potvrzení předpokladu, totiž že lidé hrají Geocaching proto, že jsou při něm naplňovány některé jejich potřeby. Konkrétně se jedná především o potřeby společenské, potřebu seberealizace, ale také o základní potřebu pohybu, bezpečí (jistoty) a svobody.

V závěru práce můžeme konstatovat, že se podařilo dosáhnout cíle, vytýčeného v úvodu, tedy zjistit, proč lidé hrají hru Geocaching. Odpovědí na tuto otázku je to, že lidé mají určité potřeby a hledají možnost jejich uspokojení. Tyto neuspokojené potřeby jsou vnitřní motivací k takovému jednání, které povede

k naplnění těchto potřeb. Hra Geocaching svým hráčům poskytuje možnost naplnění některých z nich. Konkrétně pak jde o potřeby společenské a potřebu seberealizace, které jsou naplňovány navázáním vztahů přátelství, pobytem v přírodě obohacným hledáním keší, poznáváním nových míst, získáváním nových vědomostí, zkušeností a jejich sdílením s druhými lidmi. Významným je také naplňování základních potřeb pohybu a bezpečí (jistoty), které pramení především z pohybu v přírodě, pocitu sounáležitosti se skupinou, možnosti anonymity nebo svobodného rozhodování se. Jak již bylo v úvodu řečeno, tato práce je jedním z prvních pokusů o zpracování problematiky Geocachingu a jistě nepostihuje celou šíři problému. Zůstává tu řada nezodpovězených otázek a nezpracovaných dat, jež by mohly být předmětem dalšího bádání, zkoumajícího například to, kolik času hráči Geocachingu věnují. Nebo být zaměřeno na podrobnější sociologické zkoumání komunity hráčů jako sociální skupiny včetně vzájemných vztahů, rolí nebo statusů.

## Seznam použitých zdrojů (literatury)

- 21) BAKALÁŘ, E.; KOPSKÝ, V. *I dospělí si mohou hrát*. Praha : Pressfoto, 1987. ISBN není uvedeno
- 22) BIAL, H. *The Performance Studies Reader*. London; New York : Routledge, 2006. ISBN 0-415-30241-2
- 23) *Co je GPS?* [online]. Karlovy Vary : GPS Navigace Erega, © 2009  
Posl. úpravy 27.10.2007 [cit. 2009-02-12].  
Dostupné na WWW: <<http://www.erega.cz/co-je-gps>>
- 24) CRAPO, R.H. *Cultural Anthropology: Understanding ourselves & others*. 4<sup>th</sup> ed. S.I. : McGraw-Hill, 1996. ISBN 1-56134-447-8
- 25) ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. 2. vyd. Praha : Portál, 2007. ISBN 80-7178-463-X
- 26) DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha : Karolinum, 1993. ISBN 978-80-246-0139-7
- 27) *Geocaching - The Official Global GPS Cache Hunt Site* [online].  
Seattl : Groundspeak Inc., © 2000-2009 [cit. 2009-02-12] Dostupné  
na WWW: <<http://www.geocaching.com>>.
- 28) HARTL, P.; NEPRAŠ, K. *Psychologický slovník*. 2. vyd. Praha : Budka, 1994. ISBN 80-7178-303-X
- 29) HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*. Přel. J. Vácha. 2. vyd. Praha : Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1
- 30) JANDOUREK, J. *Sociologický slovník*. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0
- 31) KAPLÁNEK, M. *Pedagogika volného času pro navazující magisterské studium: Skriptum pro ZS 2008/2009* [online].  
České Budějovice : Jihočeská univerzita, Teologická fakulta, © 2008-09 [cit. 2009-04-10]. Dostupné  
na WWW: <[http://www.tf.jcu.cz/katedry/kpd/pvc/studijni\\_materialy](http://www.tf.jcu.cz/katedry/kpd/pvc/studijni_materialy)>.



- 32) KLENER, P.; PETRUSEK, M. *Velký sociologický slovník. Svazek I*, Praha : Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-164-1
- 33) KLIMEŠ, L. *Slovník cizích slov*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1987. ISBN neuvedeno
- 34) *Komunitní portál Českého Geocachingu* [online]. [cit. 2009-02-12] Dostupné na WWW: <<http://www.geocaching.cz>>.
- 35) NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha : Academia, 1998. ISBN 80-200-0689-3
- 36) NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha : Academia, 2000. ISBN 80-200-0690-7
- 37) NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno : Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9
- 38) PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 3. aktualiz. vyd. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6
- 39) PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. ISBN 80-7178-029-4
- 40) SAK, P. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0
- 41) SZCZEPAŃSKI, J. *Základní sociologické pojmy*. Praha : Nakladatelství politické literatury, 1966. ISBN neuvedeno
- 42) URBAN, L. *Sociologie*. Praha : Eurolex Bohemis, 2006. ISBN 80-86861-45-7

## **Seznam příloh**

Příloha I – Slovníček pojmů a zkratk

Příloha II – Základní typy keší

Příloha III– Rozdělení keší dle terénu

Příloha IV – Rozdělení keší dle obtížnosti

Příloha V – Rozdělení keší dle velikosti

Příloha VI – Trackable Items

Příloha VII – Global Position System

Příloha VIII – Anketa

Příloha IX – Výsledky ankety (respondenti)

Příloha X – Výsledky ankety (odpovědi na anketní otázky)

## **Přílohy**

## Příloha I – Slovníček pojmů a zkratek

### Slovníček pojmů a zkratek

Cache/keš	výraz, který označuje jak fyzickou schránku, tak její obsah
Cacher/Geocacher	hráč Geocachingu
Czech Personal Geocoin (CPG)	kovová mince, která zosobňuje některého hráče
Czech Wood Geocoin (CWG)	dřevěná mince, která zosobňuje některého hráče
Downtrade	taková směna, která snižuje hodnotu obsahu keše
First to Find (FTF)	označení pro první objevení nově publikované keše
Geocoin (GC)	mince opatřená vyraženým unikátním kódem; není určena ke směně, má svého majitele a putuje z keše do keše
Global Position System (GPS)	navigační systém
Listing	popis keše, který je uveřejněn na internetu a který obsahuje základní informace o keši
Logbook	zápisník, který je součástí fyzické schránky keše, kam se zapisují nálezy a směny
Mudl/a	člověk, který Geocaching nehraje a pohybuje se v blízkosti Keše; základem pro toto označení je výraz "Muggle" použitý v knize Harry Potter od J. K. Rowlingové a znamenající osobu bez kouzelné moci
Owner	majitel keše
Personal Computer (PC)	osobní počítač
Personal Digital Assistant (PDA)	kapesní počítač
Premium Member	placená úroveň členství
Reviewer	dobrovolník, který schvaluje nové keše
Trade	směna věcí, které jsou obsahem fyzické schránky keše;
Travel Bug (TB)	libovolná věc doplněná kovovým identifikačním štítkem, zvaným „psí známka“, na němž je vyražený identifikační kód ve tvaru TBxxxx (Tracking Number); není určena ke směně, má svého majitele a putuje z keše do keše
Trade Equal	taková směna, která zachovává hodnotu obsahu keše
Trackable Items	předměty, které mají svého vlastníka a které putují z keše do keše, ale nejsou určeny ke směně; patří sem druhy předmětů, a to Travel Bug a Geocoin
Tracking Number	identifikační kód, kterým je opatřen Travel Bug a Geocoin
Uptrade	taková směna, která zvyšuje hodnotu obsahu keše

## Příloha II – Základní typy keší

### **Základní typy keší**

V současnosti se hráči Geocachingu mohou setkat s těmito základními typy keší: Traditional Cache, Multi Cache, Mystery Cache, Earth Cache a Event Cache. Následuje podrobnější popis každé z nich.

#### **Traditional Cache**

Zeměpisné souřadnice umístění fyzické schránky Traditional Cache jsou zveřejněny na webových stránkách geocaching.com v popisu keše, je tedy možné jít přímo na místo a fyzickou schránku keše vyzvednout. Nejčastěji jde o plastickou krabičku, která je pro menší nápadnost uložena v černém igelitovém sáčku obsahující zápisník, tužku nebo propisku. Dále by v keši měla být tištěná informace pro náhodného nálezce, krabička by měla být označena nápisem, který jasně říká, že jde o skrýš ke hře Geocaching. Pro snadnější orientaci je taktéž vhodné uvést název keše a do krabičky vložit předměty, které představují poklad, a které je možné směňovat.

#### **Multi Cache**

Druhým typem keše je Multi Cache. U tohoto typu je také někde ukryta fyzická schránka keše, ale není známa zeměpisná poloha tohoto místa, je tedy potřeba ji nejprve zjistit. V popisu keše na internetu jsou uvedeny zeměpisné polohy míst, kam je nezbytné dojít, dále jsou zde uvedeny informace o tom, co je na daných místech nutné zjistit tak, aby mohly být vypočteny souřadnice uložení její fyzické schránky. Pak už zbývá jen souřadnice vypočítat a schránku vyzvednout.

#### **Mystery Cache**

Třetím typem keše je Mystery Cache. Jedná se o obdobou předchozího typu, tedy o Multi Cache s tím rozdílem, že úkoly hráče nezavedou na místa, kde musí něco zjistit, ale během hledání musí vyřešit kvíz. Výsledkem jsou opět geografické souřadnice, které hráče zavedou na místo, kde je uložena její fyzická schránka.

#### **Earth Cache**

Čtvrtým typem keše je Earth Cache. Tento název by se dal do češtiny přeložit jako keš o Zemi, a skutečně tu o Zem jde. Earth Cache je zaměřená na vzdělávání v oblasti geologie. Pro splnění úkolu je nutné navštívit souřadnicemi určené místo a odpovědět na položené otázky, které

se týkají geologie a dalších faktorů souvisejících se Zemí. Zdrojem potřebných informací může být návštěva dané lokality, literatura, internet nebo jiné zdroje. Návštěvu místa určeného souřadnicemi je nutné doložit fotografií, zjištěné informace jsou nezbytné při odpovídání na několik otázek uvedených v popisu keše na internetu. Earth Cache nemá fyzickou schránku, která by byla někde ukrytá.

Výše uvedené typy keší jsou základními typy, které mohou být obohaceny o další různorodé prvky. Následující dva typy mají však zcela jiný ráz.

### **Event Cache**

Event Cache se od předchozích typů liší tím, že vůbec nejde o nalezení nějakého „pokladu“, ale o společné setkání hráčů hry Geocaching, zejména lokální komunity. Tato setkání mohou být pravidelně se opakující, ale také příležitostná. Mohou mít charakter pouhého společně stráveného času s cílem být spolu, více se poznat, vyměnit si zkušenosti a sdílet své zážitky ze hry Geocaching. Často se při těchto setkáních pořádají také závody v „lovu“ ostatních typů keší. Může jít rovněž o více organizovaná specificky zaměřená setkání, například o přednášku historického vývoje navigačních přístrojů a jejich používání nebo společnou exkurzi na zajímavé místo. Event Cache může mít různou délku, od několika hodin až po několik dnů. Některé Event Cache jsou pořádány pro rodiny s dětmi, jiné jsou vhodné spíše pro mládež nebo pro dospělé osoby. Jeden z možných cílů takto společně stráveného času může být sběr odpadků ve volné přírodě. V takovém případě se používá označení „**Cache In Trash Out Event**“. K zájmu o životní prostředí nevede pouze tento typ keše, nýbrž i ostatní typy, jež byly zmíněny.

## Příloha III – Rozdělení keší dle terénu

### **Terén**

Jde o údaj, který vyjadřuje obtížnost pohybu v terénu při cestě na místo uschování keše. Mají-li se všechny typy terénu vejít do pětibodové stupnice, je navrženo dělení kategorií následovně:

#### **Terén 1**

Silnice a chodníky, zpevněné cesty, cesty v parku nebo značené turistické či lesní cesty, polní cesty apod.; tedy všechny cesty, po kterých se mohou pohybovat úplně všichni včetně maminek s kočárky, lidé s invalidními vozíky nebo na kolečkových bruslích.

#### **Terén 2**

Nezpevněné cesty v libovolném terénu, vyšlapané cestičky, jednoduchý lesní nebo polní terén mimo cesty, louky; tedy terén, který nečiní problém pohybu zdravému jedinci či dětem.

#### **Terén 3**

Špatně přístupný terén bez cest, např. strmý kopec, hustá vegetace, smrčina, houští, kopřivy, potok; takový terén, kam se většina z nás dostane ale již s drobnými obtížemi (škrábance, zadýchání).

#### **Terén 4**

Terén přístupný sportovně zdatným jedincům, zahrnuje velmi strmé svahy střídající se se skalkami, bažinaté a močálové terény, horolezecké terény schůdné za pomoci rukou bez horolezeckého vybavení, brodění řek. Terén se dále doporučuje pro všechny keše, pro které se musí vylézt na strom či zeď a podobně.

#### **Terén 5**

Jen pro fyzicky zdatné osoby, velmi náročný terén vyžadující použití speciálního vybavení (horolezecké, potápěčské).

## Příloha IV – Rozdělení keší dle obtížnosti

### **Obtížnost**

Obtížnost vyjadřuje, jak snadné či neseadné je objevit fyzickou schránku keše v jejím úkrytu, případně jak bude obtížné rozluštění cílové souřadnice za optimálních podmínek.

#### **Obtížnost 1**

Snadno rozpoznatelné keše díky popisu či nápovědě v popisu keše (při pečlivé domácí přípravě dohledatelné i bez použití navigačního přístroje), vhodné pro úplné začátečníky. Jde například o úkryt v kořenech stromu, pokud je tento strom jediný v širokém okolí a podobně. Do této kategorie nepatří Multi Cache.

#### **Obtížnost 2**

Jednoduché Traditional Cache a Multi Cache se standardním ukrytím, například stromy a pařezy v lese mimo cesty.

#### **Obtížnost 3**

Složitější Multi Cache (dlouhé, s velkým množstvím bodů nebo náročným výpočtem), všechny keše vyžadující kvalitní domácí přípravu, zejména Mystery Cache a Traditional Cache s důmyslným úkrytem, který vyžaduje přemýšlení a delší hledání.

#### **Obtížnost 4**

Časově náročné keše, obtížné Mystery Cache, složité šifry, velmi těžko objevitelné úkryty v běžném terénu a velmi dlouhé Multi Cache.

#### **Obtížnost 5**

Velmi těžké Mystery Cache se značnou časovou náročností vyžadující poměrně velkou intelektuální zdatnost hráče. Ne každému se podaří objevit keše s touto obtížností.



## Příloha V – Rozdělení keší dle velikosti

### **Keše dle velikosti**

Následující velikostní kategorie se vztahují na fyzické schránky keší, které jsou umístěny na určitém místě.

#### **Mikro Cache**

Jedná se keš, kam se obvykle vejde pouze velikostně přizpůsobený zápisník, případně tužka. Obvykle jde o krabičku velikosti obalu od fotofilmu nebo menší. Zajímavým případem Mikro Cache je Nano Cache. Je menší než náprstek na šití a je magnetická, takže se velmi snadno umísťuje ve městech na kovové mřížce nebo zábradlí.

#### **Small Cache**

Small Cache je tak velká, že se do ní vejde zápisník, psací potřeby, informace pro náhodného nálezcce a také drobné předměty ke směně. Objemem má Small Cache asi půl až jeden litr.

#### **Regular Cache**

Regular Cache má objem od jednoho a půl litru až pět litrů.

#### **Large Cache**

Large Cache má objem větší než pět litrů.

## Příloha VI – Trackable Items

### Trackable Items

Do této skupiny patří dva druhy předmětů, a to Travel Bug a Geocoin. Jedná se o předměty, které mají svého vlastníka a které putují z keše do keše, některé mají majitelem určený specifický cíl, jiné pouze putují. Tyto předměty se nachází v keších, ale nejsou určeny ke směně. Hráč, který keš najde, si může tyto předměty z keše vzít, ale není mu dovoleno si je ponechat. Musí je při nejbližší příležitosti vložit do některé další keše (a přitom dbát na instrukce majitele těchto předmětů). Za jejich vyzvednutí z keše se nic nevrací a ani při jejich uložení si hráč nic výměnou nebere.

### Travel Bug

Travel Bug (dále jen TB) je libovolná věc doplněná kovovým identifikačním štítkem, zvaným „psí známka“ (z anglického „dog tag“). TB není předmětem běžné směny, jako například jiné věci umístěné za účelem směny v keši. Jeho cílem je putovat z keše do keše. Proto není dovoleno si TB ponechávat, ale je nutné jej přemístit do jiné keše. Platí pravidlo, že TB může jeho nálezce mít u sebe nejdéle 14 dní, pak jej musí vložit do nějaké keše v souladu s instrukcemi majitele TB. Každý TB má na štítku vyražený identifikační kód ve tvaru TBxxxx (Tracking Number). Informace o TB jsou na [geocaching.com/track](http://geocaching.com/track), kde je možné zjistit majitele TB a cíl jeho cesty. Vyzvednutí a vložení TB je nutné zapsat na [geocaching.com](http://geocaching.com) proto, aby majitel TB měl stále přehled, kde se jeho TB pohybuje a zda již splnil cíl své cesty.

### Geocoin

Jedná se o minci opatřenou vyraženým unikátním kódem. Putuje po světě a zapisuje se stejným způsobem jako Travel Bug (viz výše).

### Czech Wood Geocoin a Czech Personal Geocoin

Existují mince v dřevěné a kovové podobě, které zosobňují některého hráče. Do této skupiny patří Czech Wood Geocoin (CWG) a Czech Personal Geocoin (CPG).

**Czech Wood Geocoin** (dále jen CWG) je osobní identifikační předmět hráče vhodný pro výměnu a určený pro sběratelské účely. Jedná se o dřevěná kolečka (sukovníky) o průměru 35mm, na kterých je laserem gravírované logo hráče nebo týmu hráčů. Na rubu CWG je logo Groundspeak, jehož použití je pro tento účel schváleno. Existují také CWG vydávané pro zvláštní

účely, např. pamětní CWG. Vzor a šablony CWG může za dodržení předepsaných podmínek použít každý hráč z České republiky a Slovenska.

**Czech Personal Geocoin (CPG)** je kovovou obdobou Czech Wood Geocoin.

## Příloha VII– Global Position System

### **Global Position System**

Global Position System (dále jen GPS) byl původně vojenským navigačním systémem armády Spojených států amerických. GPS dokáže s několikametrovou přesností zaměřit pozici kdekoliv na Zemi. Přesnost zaměření pozice běžného civilního uživatele je 5 až 10 m. Celý GPS lze rozčlenit do 3 podsystémů: kosmický, řídicí (kontrolní) a uživatelský.

#### **Kosmický podsystém GPS**

Základ systému je tvořen 24 aktivními družicemi. Ty krouží kolem Země ve výšce přibližně 20 000 km na 6 oběžných drahách skloněných vždy o 60 stupňů. Každá družice je vybavena přijímačem, vysílačem, atomovými hodinami a řadou přístrojů, které slouží pro navigaci nebo jiné speciální úkoly (např. pro detekci výbuchu jaderných náloží). Družice přijímá, zpracovává a uchovává informace předávané z pozemního řídicího centra, na základě kterých koriguje svoji dráhu raketovými motoriky, dále sleduje stav vlastních systémů a podává o těchto skutečnostech informace zpět do řídicího centra. Pro případné problémy je každá družice vybavena záložními zdroji, palubní baterie jsou dobíjeny dvěma slunečními panely. Samotný princip určování polohy systémem GPS je následující: družice vysílá signály své polohy a přibližných polohách ostatních družic systému. K určení aktuální polohy přijímač počítá tzv. pseudovzdálenosti, což jsou vzdálenosti mezi přijímačem a viditelnými družicemi (nad obzorem). Výpočet pseudovzdálenosti vychází ze znalosti rychlosti šíření družicového signálu a rozdílu času mezi vysláním a příjmem signálu. Termín pseudovzdálenost se zavádí proto, že je nutné provádět další doplňující výpočty, které určení výsledné polohy dále zpřesňují. Pro určení dvojrozměrné polohy (nejčasněji zeměpisná délka a šířka) postačí příjem signálu z alespoň tří družic (výpočet tří pseudovzdáleností), pro určení trojrozměrné polohy (navíc výška) minimálně ze čtyř družic. Příjem menšího počtu družic znemožňuje výpočet polohy, vyšší počet družic naopak určení polohy dále zpřesňuje.

#### **Řídicí podsystém GPS**

Monitoruje funkce družic a získané údaje předává zpět družicím. Řídicí podsystém tvoří hlavní řídicí stanice v Colorado Springs, 5 monitorovacích a 3 pozemní, které spolupracují s hlavní řídicí stanicí. Cílem celého podsystému je monitoring funkcí každé družice, sledování a výpočet dráhy, komunikace a zajištění přesného chodu atomových hodin na družicích. Jakákoliv závada musí být co nejrychleji operativně řešena.

### **Uživatelský podsystém GPS**

Pro příjem a zpracování GPS signálů byly vyvinuty speciální přijímače. Kromě těch, určených pro vojenské aplikace dnes existuje řada dalších typů, které jsou využívány v různých oblastech lidské činnosti. Jsou jimi např. autonavigace, zabezpečení aut proti odcizení, vyhledávání odcizeného vozu, oblast motocyklistiky, turistiky, cyklistiky, letectví, jsou využívány na lodích, při rybaření, v oblasti záchranářství atd.

## Příloha VIII– Anketa

Anketa z <http://mata.geojih.cz>

### Proč hraješ hru Geocaching?

Ahoj,

prosím tě o spolupráci na průzkumu. Vyplněním následující ankety mi pomůžeš při zpracování bakalářské práce, jejímž cílem je najít odpověď na otázku: „Proč lidé hrají hru Geocaching?“. Vyplnění je anonymní. Výsledky budou publikovány jako součást výše zmíněné bakalářské práce. Anketu, prosím, vyplň pouze jedenkrát, aby nedošlo ke zkreslení výsledků. Pokud lovíš v teamu, anketu by měl vyplnit každý člen teamu (nestačí jeden za team).

Anketu vyplňuj postupně v pořadí otázek tak, jak jdou za sebou. Tam, kde je vyznačený rádek na vepsání odpovědi, svou odpověď, prosím, napiš svými slovy. U otázek umožňujících vybrat v odpovědi pouze jednu z nabízených možností, vyber tu, která tě nejlépe charakterizuje. U mnoha otázek je možné odpovědět na více stupňové škále odpovědí mezi dvěma extrémy (např. Ano a Ne). Významy jednotlivých stupňů se objeví jako nápovědné okénko po umístění kurzoru myši nad danou volbu (nejčastější škála je: Ano, Spíše ano, Nevím, Spíše ne, Ne). Anketa obsahuje také otázky, u kterých je možné označit zároveň více možností. V tomto případě je na tobě, kolik možností v odpovědi zvolíš.

Anketa bude přístupná k vyplnění pouze do pátku 10. dubna 2009.

Děkuji ti za pomoc a geospolupráci.

Máťa <[mata@geojih.cz](mailto:mata@geojih.cz)>

### Anketa:

Věk:

Pohlaví: muž  žena

Nejvyšší dosažené vzdělání: zatím nemám  ZŠ  vyučen/a  SŠ  VOŠ/Bc.

VŠ (Mgr./PhD.)

Zaměstnání:

Počet ulovených keší:

1) Vyhovuje ti v Geocachingu možnost anonymity? Ano  Ne

2) Využíváš možnosti setkat se s jinými cachery během eventů? Ano  Ne

- 3) Máš psa? Ano  Ne
- 4) Komunikuješ s jinými cachery raději:  
osobně  spíše osobně  jak kdy  spíše on-line  on-line
- 5) Přináší ti Geocaching odpočinek a relaxaci? Ano Ne
- 6) Lovíš keše:  
ve volném čase  v pracovní době  při cestách do a z práce  při dovolené  na služebních cestách
- 7) Prostřednictvím Geocachingu ses seznámil z cachery: z ČR  ze zahraničí
- 8) Máš děti? Ano  Ne
- 9) Vyhovuje ti, že tě v Geocachingu neváže členství (tj.že se členstvím nemusíš vázat k nějaké organizaci)? Ano  Ne
- 10) Využíváš možnosti on-line komunikace s jinými cachery? Ano Ne
- 11) Jak se v Geocachingu zapojuješ?  
lovení keší  zakládání keší  organizace eventů  práce pro lokální komunitu  
(např.tvorba geowebu...)  i jinak:
- 12) Baví tě měřit síly s druhými? Ano Ne
- 13) Prožíváš při Geocachingu radost ze hry? Ano Ne
- 14) Jdeš za počtem ulovených keší? Ano Ne
- 15) Dostává se ti od jiných cacherů uznání? Ano Ne  
Zatrhňte odpověď v rozsahu Ano, Spíše Ano, nevím, Spíše Ne, Ne!
- 16) Je pro tebe důležité, že jsi při Geocachingu v přírodě? Ano Ne
- 17) Keše lovíš raději: sám  spíše sám /s partnerem, dětmi/  jak kdy  spíše ve skupině  ve skupině
- 18) Máš při Geocachingu možnost využít své dosavadní vědomosti, dovednosti?  
Ano Ne  
jaké
- 19) Rozvíjíš některé vztahy s jinými geocachery i mimo hru? Ano Ne
- 20) Vyhovuje ti, že hru můžeš kdykoli přerušit, opustit? Ano Ne
- 21) Sdílíš s jinými cachery své zkušenosti z lovení? Ano Ne
- 22) Bereš svého psa na geovýlety? Ano Ne

- 23) Při Geocachingu raději:  
soutěžím  spíše soutěžím  jak kdy  spíše spolupracuji  spolupracuji
- 24) Lovíš keše v: ČR  zahraničí
- 25) Jde ti o FTF? Ano  Ne
- 26) Baví tě to, že můžeš při Geocachingu využívat informačních a komunikačních technologií (GPS, PDA, PC)?  
Ano  Ne
- 27) Zapojujete se do Geocachingu jako rodina? Ano  Ne
- 28) Přináší ti něco to, že jsi součástí komunity geocacherů? Ano  Ne  
co
- 29) Je pro tebe Geocaching přínosem? Ano  Ne  
v čem
- 30) Získáváš při Geocachingu nové vědomosti, dovednosti? Ano  Ne  
jaké
- 31) Líbí se ti na Geocachingu, že můžeš poznávat nová místa? Ano  Ne
- 32) Prožíváš při Geocachingu dobrodružství? Ano  Ne
- 33) Získal jsi při Geocachingu přátele? Ano  Ne
- 34) Jaké keše lovíš nejraději?  
Traditional Cache  Multi Cache  Mystery Cache  Earth Cache  Jiné
- 35) Předáváš při Geocachingu své vědomosti, dovednosti druhým? Ano  Ne
- 36) Zakládáš vlastní keše? Ano  Ne
- 37) Lovíš keše spolu se svými dětmi? Ano  Ne
- 38) Vadí ti, když někdo z cacherů nedodrží pravidla? Ano  Ne
- 39) Poslal jsi nějaké Trackable items? Ano  Ne
- 40) Upřednostňuješ sdílení svých zkušeností z lovení:  
osobně  spíše osobně  nevím  spíše on-line  on-line
- 41) Baví tě pozorovat jak tvé Trackable items cestují? Ano  Ne
- 42) Jak dlouho hraješ Geocaching?  
0-1 rok  1-2 roky  2-3 roky  3-4 roky  více než 4 roky
- 43) Jak ses o Geocachingu dozvěděl?  
přátelé  internet  tištěná media  televize  jako mudla jsem našel keš  jinak



jak?

44) Využil jsi někdy to, co ses při Geocachingu naučil v běžném životě? Ano      Ne

co  kde

45) Využíváš možnost soutěžit s jinými cachery? Ano      Ne

46) Je pro tebe předností Geocachingu to, že nejsi ničím vázán a můžeš si hrát, kdy a kde chceš?  
Ano      Ne

47) Vyhovuje ti, že Geocaching má jasně daná pravidla? Ano      Ne

48) To, že mudlové ničí keše: beru jako součást hry  kazí to hru  je mi to jedno

49) Co ti v Geocachingu přináší největší uspokojení?

## Příloha IX – Výsledky ankety (respondenti)

### Výsledky ankety (respondenti)

V následujících tabulkách první sloupec obsahuje možnost odpovědi, druhý počet respondentů, kteří vybrali danou možnost odpovědi. U většiny tabulka obsahuje i třetí sloupec, který je procentuálním vyjádřením poměru počtu respondentů, kteří zvolili uvedenou možnost (první sloupec) a celkového počtu respondentů odpovídajících na danou otázku.

Celkový počet respondentů: **217**

Pohlaví:

kategorie	počet	%
muž	165	76%
žena	52	24%

Věkové kategorie:

kategorie	počet	%
0-14	3	1%
15-19	11	5%
20-26	63	29%
26-30	32	15%
30-40	72	33%
40-50	21	10%
50+	15	7%

Vzdělání:

kategorie	počet	%
žádné	1	0,5%
základní	11	5,1%
vyučen	13	6,0%
SŠ	91	41,9%
VOŠ/Bc.	24	11,1%
VŠ	77	35,5%

Student:

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
žák	1	0,5%
student SŠ/učeň	4	1,8%
student VŠ (Bc.)	36	16,6%
student VŠ (Mgr.,PhD.)	10	4,6%

Počet ulovených keší:

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
0-100	38	18%
101-200	31	14%
201-300	29	13%
301-400	23	11%
401-500	16	7%
501-600	12	6%
601-700	11	5%
701-800	11	5%
801-900	17	8%
901-1000	11	5%
1000+	18	8%

## Příloha X – Výsledky ankety (odpovědi na anketní otázky)

### Výsledky ankety (odpovědi na anketní otázky)

V následujícím textu je vždy otázka v pořadí i znění tak, jak byla uvedena v anketě. Pod otázkou je pak tabulka obsahující zpracované odpovědi respondentů. V tabulkách první sloupec obsahuje možnost odpovědi, druhý počet respondentů, kteří vybrali danou možnost odpovědi. U většiny tabulka obsahuje i třetí sloupec, který je procentuálním vyjádřením poměru počtu respondentů, kteří zvolili uvedenou možnost (první sloupec) a celkového počtu respondentů odpovídajících na danou otázku.

1. Vyhovuje ti v Geocachingu možnost anonymity?

kategorie	počet	%
ano	51	24%
spíše ano	53	24%
mezi/nevím	85	39%
spíše ne	22	10%
ne	6	3%

2. Využíváš možnosti setkat se s jinými cachery během eventů?

kategorie	počet	%
ano	104	48%
spíše ano	31	14%
mezi/nevím	22	10%
spíše ne	26	12%
ne	34	16%

3. Máš psa?

kategorie	počet
Ano	69

22. Bereš svého psa na geovýlety?

kategorie	počet	%
ano	27	39%
spíše ano	14	20%
mezi/nevím	10	14%
spíše ne	7	10%
ne	15	22%

4. Komunikuješ s jinými cachery raději:

kategorie	počet	%
osobně	31	14%
spíše osobně	42	19%
jak kdy	101	47%
spíše on-line	35	16%
on-line	8	4%

5. Přináší ti Geocaching odpočinek a relaxaci?

kategorie	počet	%
ano	193	89%
spíše ano	24	11%
mezi/nevím	0	0%
spíše ne	0	0%
ne	0	0%

6. Kdy lovíš keše?

kategorie	počet
ve volném čase	217
v pracovní době	56
při cestě do a z práce	110
při dovolené	185
na služebních cestách	94

7. Prostřednictvím Geocachingu ses seznámil z cachery:

kategorie	počet
ČR	216
zahraničí	58

8. Máš děti?

kategorie	počet
Ano	89

37. Lovíš keše spolu se svými dětmi?

kategorie	počet	%
ano	41	46%
spíše ano	12	13%
mezi/nevím	18	20%
spíše ne	8	9%
ne	10	11%

9. Vyhovuje ti, že tě v Geocachingu neváže členství (tj.že se členstvím nemusíš vázat k nějaké organizaci)?

kategorie	počet	%
ano	212	98%
ne	5	2%

10. Využíváš možnosti on-line komunikace s jinými cachery?

kategorie	počet	%
ano	124	57%
spíše ano	49	55%
mezi/nevím	17	19%
spíše ne	20	22%
ne	7	8%

11. Jak se v Geocachingu zapojuješ?

kategorie	počet
lovení keší	217
zakládání keší	147
organizace eventů	27
práce pro komunitu	22
jinak	17

12. Baví tě měřit síly s druhými?

kategorie	počet	%
ano	46	21%
spíše ano	62	29%
mezi/nevím	50	23%
spíše ne	44	20%
ne	15	7%

13. Prožíváš při Geocachingu radost ze hry?

kategorie	počet	%
ano	185	85,3%
spíše ano	30	13,8%
mezi/nevím	1	0,5%
spíše ne	1	0,5%
ne	0	0,0%

14. Jdeš za počtem ulovených keší?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	19	9%
spíše ano	62	29%
mezi/nevím	66	30%
spíše ne	43	20%
ne	27	12%

15. Dostává se ti od jiných cacherů uznání?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	20	9%
spíše ano	45	21%
mezi/nevím	109	50%
spíše ne	29	13%
ne	14	6%

16. Je pro tebe důležité, že jsi při Geocachingu v přírodě?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	173	80%
spíše ano	36	17%
mezi/nevím	6	3%
spíše ne	0	0%
ne	2	1%

17. Keše lovíš raději:

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
sám	31	14%
spíše sám (s partnerem, děťmi)	92	42%
jak kdy	66	30%
spíše ve skupině	24	11%
ve skupině	4	2%

18. Máš při Geocachingu možnost využít své dosavadní vědomosti, dovednosti?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	88	41%
spíše ano	66	30%
mezi/nevím	42	19%
spíše ne	17	8%
ne	4	2%

19. Rozvíjíš některé vztahy s jinými geocachery i momo hru?

kategorie	počet	%
ano	69	32%
spíše ano	44	20%
mezi/nevím	35	16%
spíše ne	36	17%
ne	33	15%

20. Vyhovuje ti, že hru můžeš kdykoli přerušit, opustit?

kategorie	počet	%
ano	130	59,9%
spíše ano	50	23,0%
mezi/nevím	36	16,6%
spíše ne	1	0,5%
ne	0	0,0%

21. Sdílíš s jinými cachery své zkušenosti z lovení?

kategorie	počet	%
ano	114	53%
spíše ano	60	28%
mezi/nevím	20	9%
spíše ne	12	6%
ne	11	5%

23. Při Geocachingu raději:

kategorie	počet	%
soutěžím	8	4%
spíše soutěžím	30	14%
jak kdy	98	45%
spíše spolupracuji	64	29%
spolupracuji	17	8%

24. Lovíš keše v:

kategorie	počet
CR	215
zahraničí	148



25. Jde ti o FTF?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	23	11%
spíše ano	39	18%
mezi/nevím	34	16%
spíše ne	57	26%
ne	0	0%

26. Baví tě to, že můžeš při Geocachingu využívat informačních a komunikačních technologií (GPS, PDA, PC)?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	145	67%
spíše ano	39	18%
mezi/nevím	21	10%
spíše ne	9	4%
ne	3	1%

27. Zapojujete se do Geocachingu jako rodina?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	74	34%
spíše ano	45	21%
mezi/nevím	14	6%
spíše ne	30	14%
ne	54	25%

28. Přináší ti něco to, že jsi součástí komunity geocacherů?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
ano	59	27%
spíše ano	55	25%
mezi/nevím	61	28%
spíše ne	17	8%
ne	25	12%

V případě, že ano, co ti přináší to, že jsi součástí komunity geocacherů?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>
kamarádi	35
kontakty	17
pocit sounáležitosti	11
komunikace	6
ostatní	148

29. Je pro tebe Geocaching přínosem?

kategorie	počet	%
ano	148	68,2%
spíše ano	54	24,9%
mezi/nevím	13	6,0%
spíše ne	1	0,5%
ne	1	0,5%

Na otázku, v čem je respondentovi Geocaching přínosem se nejčastěji vyskytuje odpověď: pobyt v přírodě, pohyb, relaxace, využití volného času, poznání nových míst a získání nových vědomostí.

30. Získáváš při Geocachingu nové vědomosti, dovednosti?

kategorie	počet	%
ano	124	57,1%
spíše ano	59	27,2%
mezi/nevím	27	12,4%
spíše ne	6	2,8%
ne	1	0,5%

31. Líbí se ti na Geocachingu, že můžeš poznávat nová místa?

kategorie	počet	%
ano	210	96,8%
spíše ano	6	2,8%
mezi/nevím	1	0,5%
spíše ne	0	0,0%
ne	0	0,0%

32. Prožíváš při Geocachingu dobrodružství?

kategorie	počet	%
ano	133	61%
spíše ano	74	34%
mezi/nevím	8	4%
spíše ne	2	1%
ne	0	0%

33. Získal jsi při Geocachingu přátele?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
<b>ano</b>	177	82%
<b>ne</b>	40	18%

34. Jaké keše lovíš nejraději?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>
<b>Traditional Cache</b>	187
<b>Multi Cache</b>	99
<b>Mystery Cache</b>	110
<b>Earth Cache</b>	61
<b>jiné</b>	8

35. Předáváš při Geocachingu své vědomosti, dovednosti druhým?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
<b>ano</b>	64	29%
<b>spíše ano</b>	80	37%
<b>mezi/nevím</b>	53	24%
<b>spíše ne</b>	15	7%
<b>ne</b>	5	2%

36. Zakládáš vlastní keše?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
<b>ano</b>	151	70%
<b>ne</b>	66	30%

38. Vadí ti, když někdo z cacherů nedodrží pravidla?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
<b>ano</b>	130	60%
<b>spíše ano</b>	60	28%
<b>mezi/nevím</b>	13	6%
<b>spíše ne</b>	11	5%
<b>ne</b>	3	1%

39. Poslal jsi nějaké Trackable items?

<b>kategorie</b>	<b>počet</b>	<b>%</b>
<b>ano</b>	142	65%
<b>ne</b>	75	35%

41. Baví tě pozorovat jak tvé Trackable items cestují?

kategorie	počet	%
ano	108	76%
spíše ano	23	16%
mezi/nevím	7	5%
spíše ne	3	2%
ne	1	1%

40. Upřednostňuješ sdílení svých zkušeností z lovení:

kategorie	počet	%
osobně	40	18%
spíše osobně	97	45%
nevím	41	19%
spíše on-line	34	16%
on-line	5	2%

42. Jak dlouho hraješ GC?

kategorie	počet	%
0-1	71	33%
2-3	83	38%
3-4	45	21%
4-5	14	6%
4-6	4	2%

43. Jak ses o Geocachingu dozvěděl?

kategorie	počet	%
přátelé a rodina	118	54,4%
internet	60	27,6%
tištěná media	28	12,9%
televize	2	0,9%
našel jsem keš	1	0,5%
jinak	8	3,7%

44. Využil jsi někdy to, co ses při Geocachingu naučil v běžném životě?

kategorie	počet	%
ano	43	20%
spíše ano	26	12%
mezi/nevím	81	37%
spíše ne	38	18%
ne	29	13%

45. Využíváš možnost soutěžit s jinými cachery?

kategorie	počet	%
ano	30	14%
spíše ano	49	23%
mezi/nevím	52	24%
spíše ne	45	21%
ne	41	19%

46. Je pro tebe předností Geocachingu to, že nejsi ničím vázán a můžeš si hrát, kdy a kde chceš?

kategorie	počet	%
ano	178	82,0%
spíše ano	28	12,9%
mezi/nevím	8	3,7%
spíše ne	1	0,5%
ne	2	0,9%

47. Vyhovuje ti, že Geocaching má jasně daná pravidla?

kategorie	počet	%
ano	121	55,8%
spíše ano	70	32,3%
mezi/nevím	25	11,5%
spíše ne	0	0,0%
ne	1	0,5%

48. To, že mudlové ničí keše:

kategorie	počet	%
beru jako součást hry	84	38,7%
kazí to hru	2	0,9%
je mi to jedno	131	60,4%

49. Co ti v Geocachingu přináší největší uspokojení?

kategorie	počet
nalezení keše	78
nová místa	35
pobyt v přírodě	41
soc.kontakty	13
pocit svobody a volby	6
relaxace	16

## **Abstrakt**

KOČEROVÁ, M. *Geocaching – volnočasová aktivita současnosti*. České Budějovice 2009. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce PhDr.O. Jíra.

**Klíčová slova:** Geocaching, hra, hraní si, hráč, volný čas, keš (Cache), komunita, internet, potřeba, navigační systém, GPS, informační a komunikační technologie.

Práce se zabývá hrou Geocaching. Teoretická část charakterizuje dobu a okolnosti vzniku hry a hru a její význam. Dále následují popis hry Geocaching a hypotézy o tom, proč lidé Geocaching hrají.

Praktická část obsahuje vyhodnocení ankety a porovnání těchto výsledků s vyslovenými hypotézami. Ukázalo se, že lidé hrají Geocaching kvůli naplňování některých jejich potřeb. Konkrétně se jedná především o potřeby společenské a potřebu seberealizace, ale také o základní potřebu pohybu, bezpečí (jistoty) nebo svobody. Neuspokojené potřeby jsou vnitřní motivací k takovému jednání, které vede k jejich naplnění. Hra Geocaching svým hráčům poskytuje možnost naplnění potřeby společenské a potřeby seberealizace, které jsou uspokojovány navázáním vztahů přátelství, pobytem v přírodě obohacným hledáním keší, poznáváním nových míst, získáváním nových vědomostí, zkušeností a jejich sdílením s druhými lidmi. Dále pak základních potřeb pohybu a bezpečí (jistoty), které jsou naplňovány především pohybem v přírodě, pocitem sounáležitosti se skupinou a možností anonymity a svobodného rozhodování se.

## **Abstract**

### **Geocaching – Nowadays Leisure Time Activity**

**Key words:** Geocaching, game, playing, player, leisure time, Cache, community, internet, need, Global Position System, Information Technology

This bachelor thesis deals with a game called Geocaching. The theoretical part characterizes the origin, meaning and development of Geocaching. Next part describes the principle of this game and brings some assumptions why people play it.

The practical part analyses results of the survey and compares them to the assumptions. The survey shows that people play Geocaching because it enables them to fulfill some of their needs, concretely social needs, self-realization, basic needs of physical activity, security and freedom. Needs that are not satisfied activate inner motivation leading to their fulfillment. Geocaching enables players to fulfill their social needs and self-realization in following ways: making friends, being outdoors in search for caches, exploring new places, learning new knowledge and experience, and sharing them with others. The needs of physical activity and security are fulfilled through outdoor movement, sense of group solidarity, anonymity and independent decision-making.