

Geocaching, czyli poszukiwanie skarbów

Geocaching, or looking for treasures

Joanna Ziemkowska

Akademia im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim
jziemkowska@ajp.edu.pl | ORCID: 0000-0002-6428-6939

Abstract: Geocaching involves creating and discovering places with caches that you can hike to by following GPS coordinates. After registering an account with the Geocaching app, you can see caches located near the selected site on a map. They are most often located near places of interest. They can indicate areas of natural, cultural or historical value. The purpose of the article is to introduce this form of outdoor game, to show the practical possibilities of using it in tourism, recreation and education.

Keywords: geocaching, field game, tourism, GPS

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.12 | received: 31.12.2022 | revision: 28.05.2023 | accepted: 24.12.2023

1. Gry terenowe i ich walory

Dynamicznie zmieniająca się rzeczywistość wywiera wpływ na potrzeby społeczne. Znajduje to odzwierciedlenie w sposobach spędzania wolnego czasu. Do podejmowanych aktywności należą podróże. Turyści coraz częściej poszukują nowych i aktywnych form wypoczynku uatrakcyjnających poznanie wybranych miejsc. Do działań zaspokajających potrzeby poznania, przeżywania i odkrywania można zaliczyć gry terenowe. Charakteryzują się one bezpośrednim zaangażowaniem przy pokonywaniu trasy prowadzącej do osiągnięcia założonego celu. Gry terenowe to aktywność, w której:

uczestnicy poruszają się po nieoznakowanej trasie, [...] mają do wykonania różnorodne zadania lub zaliczają określone punkty kontrolne [...]. Gra terenowa ze swej natury powinna stanowić przede wszystkim niezwykłą i niezapomnianą dla uczestników przygodę. Mają oni wędrować, wykonywać ciekawe zadania, odwiedzać piękne miejsca, aż w końcu dotrzeć do mety (Gołoś, 2013, s. 75).

W grach terenowych biorą udział zarówno dzieci, jak i młodzież oraz dorośli. Szczególnie młodzież szkolna jest zainteresowana przeżyciem przygody (Palamer-Kabaczyńska, 2016). Aktywność ta stanowi formę indywidualnego, grupowego i rodzinnego spędzania wolnego czasu.

W związku z dużą presją turystyczną gry terenowe w wybranych rejonach spełniają dodatkową funkcję organizowania i kanalizowania ruchu turystycznego. Do innowacyjnych projektów łączących nowoczesną technologię z wyprawą terenową należy geocaching. To gra korzystająca z aplikacji i urządzeń GPS. Zadaniem uczestników jest odnajdowanie skrytek (ang. *cache*), które schowano w najróżniejszych miejscach. Na stronie internetowej Geocaching.com dostępne są mapy z zaznaczonymi skrynkami do odnalezienia. Każda z nich ma przypisane współrzędne geograficzne oraz charakterystykę lokalizacji. Uczestnicy gry mogą zamieszczać własne uwagi i zdjęcia. Jest też podana informacja o założycielu skrzynki oraz o czasie ostatniego odnalezienia, a także o klasyfikacji skrzynki według rozmiaru i stopnia trudności w dotarciu do miejsca docelowego.

Geocaching wzbogaca ofertę turystyczną miejscowości. Może wpłynąć na urozmaicenie pobytu, stać się sposobem poznania okolicy. Informacje

zamieszczane na forach internetowych przez uczestników wpływają na liczbę korzystających z tej formy aktywności (Iwaszko, 2008). Grzegorz Gołoś (2023) twierdzi, że czynnikami motywującymi do zaangażowania się w tego typu działania są pozytywne emocje i tajemniczość. Zajęcia terenowe stwarzają warunki do twórczego, samodzielnego poszukiwania i zdobywania nowych informacji. Zdaniem Augustyna Surdyka (2010, s. 22) wiele gier, służących pozornie tylko do rozrywki, posiada walory edukacyjne. Gry takie mają na celu aktywizację i czynne włączenie ucznia w proces dydaktyczny. Wiedza przekazywana w sposób atrakcyjny jest lepiej przyswajana. Edukacja:

realizowana poza budynkiem szkoły przebiega w formie interakcji ze środowiskiem społeczno-kulturowym, przyrodniczym oraz materialnym i opiera się na interdyscyplinarnej podstawie programowej (Michalak, Parczewska, 2019, s. 32).

Edukacja na zewnątrz umożliwia aktywne doświadczanie świata, wykorzystanie najbliższego otoczenia do wzbogacania procesów kształcenia w różnych obszarach tematycznych. Badacze podejmujący problematykę takiej edukacji podkreślają poprawę efektów poznawczych w zakresie umiejętności czytania i pisanie, geografii, nauk przyrodniczych, historii (tamże). Dostrzeżono również pozytywny wpływ na umiejętności kognitywne, przyrost poczucia własnej wartości, samokontroli, wytrwałości i wytrzymałości.

Istotną rolę w edukacji odgrywa nie tylko to, jaką wiedzę uczeń nabywa, lecz także, w jaki sposób. Próbowi odnajdywania skrytek towarzyszą zaangażowanie, zainteresowanie i radość, co sprzyja przyswajaniu wiadomości. Przygoda, przebywanie w nowym miejscu, poszukiwanie i poznawanie stymulują aktywność i motywują do dalszego odkrywania.

Gra jest charakterystycznym elementem pedagogiki przeżyć. Zgodnie z jej założeniami działania dydaktyczne opierają się na trzech filarach: ustaleniu celu, realizacji wydarzenia, podsumowaniu i refleksji (Palamer-Kabacińska, 2016). Wcielenie w życie pomysłu organizacji określonego eventu może być celem gry (Smoleńska, 2009). Bywa, iż służy ona rozrywce, edukacji dzieci i młodzieży, lub też jako element większego przedsięwzięcia (Kaganek, Kurek, 2016). Gry terenowe trzeba rozgrywać na dużej przestrzeni, w czasie rzeczywistym (gdy gracze zdobywają punkty

za wykonanie zadań). Są one alternatywą dla tradycyjnego zwiedzania, ułatwiają poznanie walorów przyrodniczych i antropologicznych (tamże, 2016).

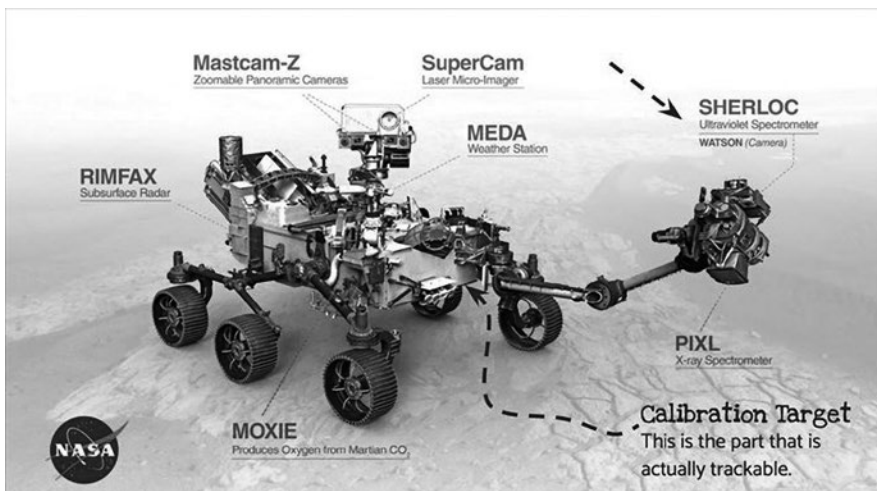
2. Etapy rozwoju gier wykorzystujących GPS

W maju 2000 roku Amerykanin Dave Ulmer ukrył w lesie wiadro z różnymi przedmiotami, a współrzędne lokalizujące przekazał grupie dyskusyjnej użytkowników GPS. Pomysł spotkał się z ogromnym zainteresowaniem. Kolejne osoby zaczęły chować przedmioty i podawać ich współrzędne geograficzne innym. 2 września 2000 powstał pierwszy serwis Geocaching.com. Obecnie serwis ten określa lokalizację 3 mln skrytek w 191 krajach na siedmiu kontynentach. Od 2000 roku zarejestrowano ponad 642 mln wpisów do dzienników: „Znaleziono to” i „Uczestniczo w wydarzeniach”. Na stronie Geocaching.com zarejestrowanych jest ponad 361 tys. właścicieli skrzynek. W witrynie internetowej polskiego serwisu Geocaching.pl znajdują się informacje o aktualnie aktywnych skrytkach (52 442), wszystkich (84 477), o odszukaniach (6 093 460) i uczestnikach zabawy (215 842) (Geocaching.pl, 2021).

Popularnym serwisem jest też Opencaching.pl. Na jego stronie internetowej widnieją aktualne dane: wszystkie skrytki – 75 830; aktywne poszukiwania – 3 133 140; liczba użytkowników – 44 947 (Opencaching.pl, 2021). Porównanie z danymi z 2012 roku pokazuje wzrost aktywnych poszukiwań z ponad 600 tys. do ponad 3 mln w 2021 roku, a w 2023 roku – 3 730 622. Natomiast liczba zarejestrowanych skrytek wzrosła z 15 500 w 2012 roku do 75 830 w 2021 roku i 88 097 w 2023 roku (Samołyk, 2013).

Na podstawie przytoczonych danych należy stwierdzić, że rozwój geocachingu w Polsce jest bardzo dynamiczny – popularność tej gry terenowej stale rośnie.

W lutym 2021 wylądował na Marsie łazik Perseverance Rover. Dzięki inicjatywie Geocachingu na ramieniu pojazdu, na szklanym, jednocalowym dysku, znajduje się kod dostępu, a kamery mogą przesłać na Ziemię jego fotografię. Potrwa to kilka tygodni, ale wpisanie kodu ze zdjęcia do aplikacji pozwoli na śledzenie przedmiotu podróznego Mars Perservance Rover (TB5EFXK).



Ilustracja 1. Łazik Perseverance Rover; źródło: Geocaching.com (2020)

3. Geocaching jako przykład gry terenowej

Geocaching funkcjonuje w Polsce od 2002 roku. Nazwa przyjęła się i nie szukano polskiego odpowiednika – powszechnie używa się międzynarodowego określenia. Na początku 2008 roku na stronie Geocaching.com zarejestrowanych było ponad 500 tys. skrytek rozmieszczonych na wielu kontynentach (Warcholik, 2008).

W każdej skrytce znajduje się książeczka (*logbook*) dla odwiedzających. Należy w niej, niczym w księdze gości, wpisać swoje imię, datę i godzinę odnalezienia. Wielu uczestników tworzy własne pieczątki. Niekiedy w skrzynce są schowane różne przedmioty. Można je zabrać, zostawiając coś w zamian. Często jest to brelok, maskotka lub pamiątkowy znaczek.

Oprócz tradycyjnej wersji – polegającej na odnalezieniu konkretnej skrzynki za pomocą GPS – można spotkać wiele odmian tej popularnej gry. *Multicache* to wieloetapowe skrytki złożone ze skrzynek pośrednich (*waypoint*), w których znajdują się wskazówki, często w formie łamigłówek i zadań, zawierające informacje o kolejnych punktach prowadzących do odnalezienia obiektu finałowego.

Przedmiot podróżny (*trackable*) to z kolei kiesz¹ „z misją”. W skrzynce znajduje się obiekt, który ma dotrzeć w konkretne miejsce. Uczestnicy

¹ Spolszczenie angielskiego słowa „*cache*”, funkcjonujące wśród graczy.

gry przenoszą go do kolejnej skrytki, stopniowo przybliżając do celu wędrowni. Jeśli uczestnik nie planuje odwiedzenia kolejnej skrzynki, pozostawia przedmiot na miejscu. Ośrodek Kultury Leśnej w Gołuchowie zaproponował grę terenową *Dziedzictwo Izabeli*, opatrzoną opisem:

[zbiór przedmiotów podróźnych] ma za zadanie dotrzeć do hotelu Lambert w Paryżu, miejsca, w którym wychowywała się Izabella Działyńska. Czy uda im się dotrzeć do celu? Podróż można obserwować na stronie internetowej: <http://www.geocaching.com/track/travelbug.aspx> (Grzegorek, 2022).

W skrytce ukryty jest *travel bug*, czyli blaszka w kształcie nieśmiertelnika z indywidualnym numerem śledczym. Przypięty do przedmiotu podróźnego, wędruje wraz z nim do określonego celu. Po wpisaniu kodu uzyskujemy informację, kto jest właścicielem obiektu i gdzie był on ostatnio widziany. Poznajemy również datę opublikowania zawieszki i przebieg wędrowni. W kieszach mogą też znaleźć się przedmioty kolekcjonerskie.

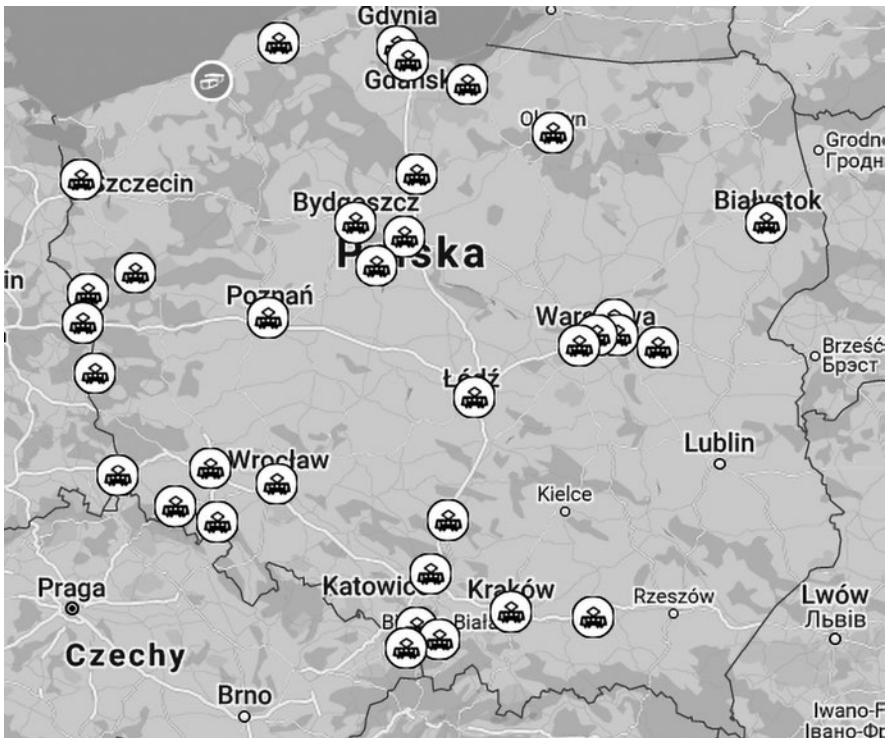
Skrzynki mają różne rozmiary i kształty. Wielkość każdej z nich określona jest w aplikacji, natomiast jej wygląd zawdzięczamy kreatywności założyciela. Mogą to być plastikowe pudełka, tubki, słoiczki. Zdarzają się skrytki w kształcie śrubki pod pomostem, drewniane w dziupli, przypominające metalowe mocowania na molo. Niektóre są trudno dostępne: trzeba do nich dopłynąć łódką, wspiąć się na drzewo lub poczekać na dogodną porę roku. Przykładem służy skrzynka schowana pod mostem, możliwa do podjęcia wyłącznie z rzeki, np. podczas spływu kajakowego. Na stronie Geocaching.com dostępne są informacje o skrytkach: status, typ, *travel bug*, data i godzina pierwszego znalezienia (*first time find* – FTF).

Projekty ogólnopolskie lub lokalne czy tematyczne grupują skrytki o określonym charakterze. Przykładowo, w skład projektu *Historia tramwajów w Polsce* wchodzi 35 skrytek rozmieszczonym na terenie całego kraju. Jego twórca przedstawił rozwój miejskiego transportu szynowego i jego rangę dla ekologii. To projekt przeznaczony dla pasjonatów, osób zainteresowanych poszukiwaniem skrytek odnoszących się do wybranego zagadnienia, chcących zgłębić daną dziedzinę.

Kilkadziesiąt innych projektów przygotowanych do pobrania znajduje się na stronie Geocaching.pl. Reprezentują różnorodną tematykę – bywają poświęcone latarniom morskim, zamkom, meteorytom itp. Przykładowo, w Górach Sowich można wybrać się na wędrownę, poszukując 20 skrytek

składających się na bajkę o sowach. Wskazówki zawierające podpowiedzi są zakodowane i należy je rozszyfrować.

Skrzynkę może założyć każdy zarejestrowany uczestnik gry, który pozostawi w niej pobrany *logbook*, pamiątkowe przedmioty, informacje itd. Współrzędne geograficzne oraz zamieszczone treści przesyła do weryfikacji, a skrytkę lokalizuje w aplikacji. Recenzenci terenowi Geocaching Polska akceptują proponowane materiały, potwierdzają lokalizację i aktywują skrytkę. Założyciel odpowiada za jej jakość, sprawdza więc jej dostępność i stan techniczny. Skrytka widoczna jest na mapie pod określonym symbolem graficznym. Niektóre nie pokazują się wszystkim – to tzw. skrytki premium. Ich lokalizacja i opis miejsca, w którym się znajdują, wyświetlają się po uiszczeniu opłaty.



Ilustracja 2. Mapa z projektu Historia tramwajów w Polsce; źródło: Geocaching.pl (2021)

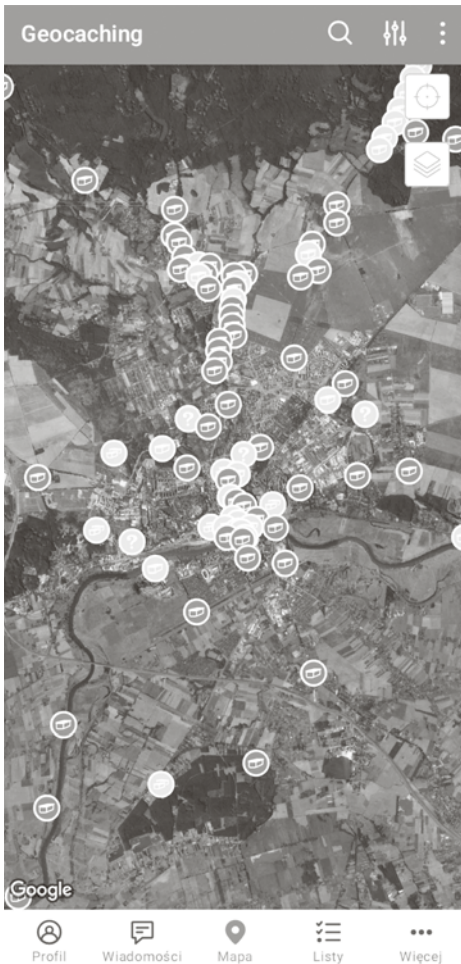
W 2012 roku Geocaching Polska i PTTK ustanowiły odznakę PTTK Geocaching Polska. Wyróżniono cztery stopnie zaawansowania. Pierwszą

odznakę – Popularną – można otrzymać po odkryciu 100 skrytek zlokalizowanych na terenie Polski. Ustanowiono też brązową, srebrną i złotą – przysługującą po odnalezieniu 1000 keszy w 16 województwach, założeniu 50 skrytek oraz spełnieniu dodatkowych wymagań, jak uczestnictwo w trzech eventach.



Ilustracja 3. Travel bug; źródło: Keszomaniacy.pl (2021)

W geocachingu odkrycie skrytki nie musi kończyć gry. Można śledzić trasy przedmiotów podróży, wyznaczać kolejne cele. To gra terenowa, w której uczestnik sam określa punkt docelowy, rozpoczyna i kończy działania w dowolnym momencie. Szczególnie motywujące są trasy tematyczne, zachęcające do zdobycia wszystkich punktów na danym terenie. Skrytki *geocache* znajdują się w większości miejscowości w kraju, powszechne są też poza jego granicami. Geocaching pozwala na odkrywanie i tworzenie kolejnych skrzynek – nie ma w nim przegranych.



Ilustracja 4. Widok ekranu w aplikacji Geocaching; źródło: opracowanie własne

stanowi cel wycieczek i spacerów – aktywności, które można podejmować w dowolnej porze roku. Inspiruje do planowania krótkich i długich wypraw. W edukacji wczesnoszkolnej wycieczka odgrywa szczególną rolę, integruje bowiem wiedzę z wielu dziedzin i pobudza zainteresowania krajoznawcze (Malinowski, 1995).

Każda znaleziona skrzynka daje poczucie zadowolenia z osiągnięcia celu i zachęca do kolejnych poszukiwań, a przez to rozwija. Motywuje do bycia odkrywcą, dzielenia się nowymi doświadczeniami i tworzenia

4. Refleksja końcowa

Skrytki mają niewątpliwie walor edukacyjny. W niektórych umieszczone są opisy danego miejsca i opowieści związane z okolicą. Często lokalizacja skrzynki zostaje wybrana w celu pokazania interesującego obszaru obfitującego w walory przyrodnicze czy historyczne. Gry terenowe kształtują i rozwijają zainteresowania turystyczne. Pozwalają na praktyczne wykorzystanie informacji geograficznych oraz GPS. Obligują do zdobycia i udoskonalenia umiejętności posługiwania się mapą i prostymi urządzeniami nawigacyjnymi. Kształtują zdolność orientacji w terenie, ułatwiają zdobywanie wiedzy o określonej tematyce. Pełnią funkcję wspierającą w nauczaniu języków obcych i służą jako źródło informacji o ciekawych miejscach. Poszukiwanie keszy

własnych keszy. To gra terenowa bez ograniczeń wiekowych, budująca napięcie i dająca satysfakcję.

Stanisław Kaczor (2003) podkreśla ważną rolę turystyki w autorozwoju. Udział w grach terenowych zachęca do przekraczania granic i eksplorowania nowych przestrzeni. Forma spędzania czasu wolnego jest indywidualnym wyborem jednostki, wynikającym z jej potrzeb i zainteresowań (Truszkowska-Wojtkowiak, 2012). Decyzja o udziale w grze terenowej stanowi część procesu świadomego kreowania własnego rozwoju (Roland, 2017).

Warte podkreślenia są też aspekty zdrowotne opisywanej aktywności, związane ruchem. Geocaching rozwija również zamiłowania kolekcjonerskie, a poprzez wprowadzenie tematycznych tras pasjonaci mają możliwość odkrywania nowych miejsc związanych z ich zainteresowaniami. To inspirujące wyzwanie, do podjęcia którego potrzebny jest tylko telefon z dostępem do internetu.

Literatura

- Gołoś, G. (2013). Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych. *Studia i Materiały Centrum Edukacji Przyrodniczo-Leśnej w Rogowie*, 15(1), 74–82.
- Iwaszko, K. (2008). Geocaching a promocja turystyki na Podlasiu. W: M. Jalinik (red.), *Innowacje w rozwoju turystyki* (s. 70–77). Białystok: Wydawnictwo Politechniki Białostockiej.
- Kaczor, S. (2003). Miejsce turystyki w autorozwoju. W: E. Kameduła, I. Kuźniak, E. Piotrowski (red.), *W kręgu edukacji, nauk pedagogicznych i krajoznawstwa* (s. 417–421). Poznań: Firma Wydawnicza „MS Ag”.
- Kaganek, K., Kurek, A. (2016). Questing i inne formy nowoczesnego wymiaru poznawania. W: A. Stasiak, J. Śledzińska, B. Włodarczyk (red.), *Współczesne oblicza krajoznawstwa* (s. 99–114). Warszawa: Wydawnictwo PTTK „Kraj”.
- Malinowski, J. A. (1995). Wczesnoszkolna edukacja krajoznawcza dzieci. *Pedagogika*, 21(1), 73–84.
- Michalak, R., Parczewska, T. (2019), *(Nie)obecność outdoor education w kształceniu szkolnym*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

- Palamer-Kabacińska, E. (2016). Czeskie doświadczenia w obszarze pedagogiki przeżyć. *Kwartalnik Pedagogiczny*, 61(2), 203–216.
- Roland, E. (2017). Zajęcia terenowe – ekscytująca przygoda z przyrodą. *Edukacja Biologiczna i Środowiskowa*, 16(2), 103–106.
- Samoląg, M. (2013). Geocaching – nowa forma turystyki kulturowej. *Turystyka Kulturowa*, 6(11), 17–31.
- Smoleńska, O. (2009). Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku. *Turystyka Kulturowa*, 2(8), 31–39.
- Surdyk, A. (2010). Gry, które uczą. *Meritum*, 17(2), 22–25.
- Truszkowska-Wojtkowiak, M. (2012). *Fenomen czasu wolnego*. Gdańsk: Harmonia Universalis.
- Warcholik, W. (2008). Gry GPS w edukacji szkolnej. W: R. Wiśniewski, W. Gierańczyk (red.), *Geografia we współczesnym systemie kształcenia* (s. 47–53). Warszawa: Instytut Geografii i Przestrzennego Zagospodarowania im. Stanisława Leszczyckiego PAN.

Źródła internetowe

- Geocaching.com (2020). Mars Perseverance Rover. Online: <<https://www.geocaching.com/track/details.aspx?id=4638861>> (data dostępu: 23 lutego 2021).
- Geocaching.com (2021). Fast Facts. Online: <<https://newsroom.geocaching.com/fast-facts>> (data dostępu: 24 lutego 2021).
- Geocaching.pl (2021). Historia tramwajów w Polsce. Online: <<https://www.geocaching.pl/projects.php?id=17>> (data dostępu: 24 lutego 2021).
- Grzegorek, M. (16 sierpnia 2022). *Geocaching*. Online: <<https://www.okl.lasy.gov.pl/geocaching#.YDfx89zdiUk>> (data dostępu: 23 lutego 2021).
- Keszomaniacy.pl (2021). Geocaching Travel Bug. Online: <<https://keszomaniacy.pl/product/geocaching-travel-bug>> (data dostępu: 25 lutego 2021).
- Opencaching.pl (2021). Geocaching. Online: <<https://opencaching.pl/index.php>> (data dostępu: 25 lutego 2021).

dr Joanna Ziemkowska – pracowniczka Akademii im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim, zajmuje się edukacją przyrodniczą.

Geocaching, czyli poszukiwanie skarbów

Abstrakt: Geocaching polega na tworzeniu i odkrywaniu miejsc ze skrzynkami, do których można wędrować, kierując się współrzędnymi GPS. Po rejestracji konta w aplikacji Geocaching widać na mapie kesze znajdujące się w pobliżu wybranego miejsca. Najczęściej zlokalizowane są one w pobliżu ciekawych miejsc. Mogą wskazywać obszary cenne pod względem przyrodniczym, kulturalnym, historycznym. Celem artykułu jest przybliżenie tej formy gry terenowej, pokazania praktycznych możliwości wykorzystania jej w turystyce, rekreacji i edukacji.

Słowa kluczowe: geocaching, gra terenowa, turystyka, GPS
