

Andreas Aschaber; Michaela Rizzolli

Geocaching – das Spiel mit Geodaten

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/995>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Aschaber, Andreas; Rizzolli, Michaela: Geocaching – das Spiel mit Geodaten. In: Heike Ortner, Daniel Pfurtscheller, Michaela Rizzolli (Hg.): *Datenflut und Informationskanäle*. Innsbruck: Innsbruck University Press 2014 (Medien – Wissen – Bildung), S. 177–183. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/995>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Geocaching – das Spiel mit Geodaten

Andreas Aschaber und Michaela Rizzoli

Zusammenfassung

Geocaching, eine moderne Art der Schnitzeljagd, erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Der Beitrag thematisiert Geocaching als Spiel mit Geodaten. Im Vordergrund stehen dabei die steigende Produktion von Daten und ihre materielle Einbindung in Form von Caches im physischen Raum. In der Auseinandersetzung mit Geocaching wird deutlich, dass nicht die Datenflut selbst, sondern der Umgang mit ihr und die Reaktion darauf zu Problem- und Konfliktfeldern führt.

Einleitung

Es raschelt am Waldboden. Eine Gestalt huscht durch das Unterholz, ein Ast wird vorsichtig zur Seite geschoben. Verstohlene Blicke ins Blättergewirr – ist da etwas? Nichts zu entdecken. Kurz darauf an einer anderen Stelle ganz in der Nähe: Ein Stein wird umgedreht, plötzlich Aufregung, ein Aufschrei – Fund! Der Cache ist gehoben.

In den Medien wird Geocaching gerne als „moderne Schatzsuche mit GPS“ (Scheller 2011) oder „Hightech-Schnitzeljagd“ (Arnu 2006) betitelt. Sein elementarer Baustein ist der „Geocache“, der sowohl das von der Erde (Geo) offenbarte Versteck, als auch den darin verborgenen Schatz benennt (vgl. Schreiber 2012, S. 133). Ein solcher Schatz besteht in der Regel aus einer Box, einem Logbuch, in das sich die Geocacherinnen und Geocacher eintragen können, sowie diversen kleinen Tauschgegenständen.

Beim Geocaching verstecken Mitglieder der Geocaching-Community kleine Schätze, sogenannte „Caches“, an möglichst unauffälligen Orten. Der „Owner“ – die Person, die den Cache platziert – veröffentlicht die genauen GPS-Koordinaten des Verstecks zusammen mit einer kurzen Beschreibung auf Geocachingplattformen im Internet. Die „Cacher“ machen sich mit den veröffentlichten Koordinaten, einem Empfänger für globale Navigationssatellitensysteme und einer Beschreibung des Caches auf die Suche. Kann der Schatz „gehoben“ werden, tragen sich die Cacherinnen und Cacher in das Logbuch ein und legen den Schatz wieder an dieselbe Stelle zurück (vgl. Breuer 2013, S. 12).

Die Schatzsuche soll möglichst von „Muggles“ (die Bezeichnung ist J.K. Rowlings Harry-Potter-Büchern entlehnt) unbeobachtet erfolgen. Außenstehende, die Geocaching nicht kennen, werden von der Geocaching-Community als „Muggles“ bezeichnet. Ein gemuggelter Cache meint einen Schatz, der von Nicht-Geocacherinnen und Nicht-Geocachern gefunden und entfernt wurde (vgl. Gram-Hansen 2009).

In erster Linie geht es beim Geocaching um die Suche und das Auffinden der Caches (vgl. Louis, Meléndez & Steg 2011, S. 533). Mittlerweile gibt es eine Reihe von verschiedenen Geocache-Typen. Der *traditionelle Cache* ist der einfachste und auch der am weitesten verbrei-

tete Geocache. Dieser Cache-Urtyp, mit dem alles angefangen hat, beinhaltet ein Logbuch, ein Schreibutensil und Tauschgegenstände. Der *Multi(-stage) Cache* besteht aus mehreren, meist logisch aneinandergereihten Caches. Durch verschiedene Aufgaben und Rätsel gelangt man an die eigentlichen Endkoordinaten. Beim *Mystery Cache*, auch Puzzle- oder Rätselcache genannt, haben die veröffentlichten Koordinaten mit dem eigentlichen Standort des Caches nichts zu tun. Im Vorfeld müssen Rätsel gelöst werden, wodurch die Koordinaten des physischen Caches herausgefunden werden können. Der *Earth Cache* führt an besondere Schauplätze mit besonderen Naturphänomenen, währenddessen *Lost Places Caches* an Orten platziert sind, die in Vergessenheit geraten sind oder ihre einstige Funktion nicht mehr erfüllen, wie zum Beispiel militärische Einrichtungen oder Industrieruinen. (Vgl. Aschaber & Gruner 2012, S. 24.)

Rückblick

Angefangen hat alles im Jahre 1854, als ein Engländer eine Visitenkarte in einer Glasflasche in Dartmoore versteckt und andere dazu ermutigt hat, ihre Visitenkarte zu hinterlassen und den Besuch in einem Buch zu vermerken. Dies war die Geburtsstunde des Vorläufers von Geocaching, dem „Letterboxing“ (Aschaber 2012, S. 34).

Unter der Ära von Bill Clinton wird am 2. Mai 2000 die künstliche Signalverschlechterung (*selective availability*) abgeschaltet und für zivile Zwecke freigeschaltet. Schlagartig erhöhte sich die Ortungsgenauigkeit um das Zehnfache und ermöglichte zivilen Anwenderinnen und Anwendern, mit entsprechenden Geräten eine Lokalisierung im Raum auf wenige Meter genau durchzuführen (vgl. Weber & Haug 2012, S. 17). Die metergenaue Positionsbestimmung eröffnete neue Möglichkeiten zur Nutzung von Geodaten und führte zu einer breiteren Anwendung von GPS- Empfängern im Alltagsleben (vgl. Louis, Meléndez & Steg 2011, S. 533). Das breite Spektrum an Nutzungsmöglichkeiten bot sich nun auch für die Freizeitgestaltung an und legte den Grundstein für ein Spiel mit Geodaten.

Am selben Tag veröffentlicht Dave Ulmer aus Amerika im Forum *sci.geo.satellite.nav* seine Idee eines weltweiten Spiels, welches sich der GPS-Navigation bedienen soll. Am 3. Mai 2000 versteckt Dave Ulmer einen fünf Gallonen großen Behälter unter der Erde und stattet ihn mit einem Logbuch und diversen Gegenständen aus. Anschließend postet er die geschichtsträchtigen Koordinaten N 45° 17.459 W 122° 24.817 des Verstecks in einer Internet-Newsgroup unter dem Titel „*The Great American GPS Stush Hunt*“. Das Versteck wird binnen eines Tages von Mike Teague gefunden, der am 7. Mai 2000 den *Stash#2* und *Stash#3* versteckt. Nur eine Woche nach dem ersten Versteck kriert Mike Teague die erste Geocaching Homepage mit dem Ziel, die Daten aller Caches zu erfassen. Innerhalb weniger Tage werden in Kalifornien, Kansas und Illinois weitere Verstecke angelegt. Vor Ablauf eines Monats werden bereits Schatzdosen in Neuseeland, Chile und Australien versteckt. (Vgl. http://www.zwanziger.de/gc_geschichte.html.)

Während Ulmers Idee für eine GPS-gestützte Schatzsuche immer mehr Anhänger findet, wird die anfängliche Bezeichnung „Stash Hunt“ von der Bezeichnung Geocaching zunehmend abge-

löst. Der Name leitet sich treffend von „Geo“, griechisch für „Erde“, und dem englischen Wort „cache“, für „geheimes Lager oder Versteck“, ab (vgl. Telaar 2007, S. 5–7).

Produktion von Daten

Geocaching ist ein junges Phänomen, das in kürzester Zeit als Freizeitbeschäftigung zunehmend Verbreitung fand. Im Jahre 2003 hatte die bekannteste Geocachingplattform *geocaching.com*, in Bezug auf Bekanntheit, Nutzerzahlen und hinterlegte Caches (vgl. Telaar 2007, S. 7), etwa 150.000 registrierte Nutzerinnen und Nutzer. Derzeit sind es weltweit mehr als sechs Millionen Geocacherinnen und Geocacher. Diese Zahl kann bloß als Orientierungswert verstanden werden, da die Zahl nur die registrierten Mitglieder auf *geocaching.com* umfasst. *Geocaching Data Austria* veröffentlicht täglich aktuelle Daten zur Geocaching-Community in Österreich. Derzeit verzeichnet *Geocaching Data Austria* 147.159 Geocacherinnen und Geocacher in Österreich.

Daniel Telaar (vgl. 2007, S. 46–51) legt mit seiner Diplomarbeit die erste empirische Untersuchung über die Geocaching-Community in Deutschland vor. Aus seiner Befragung geht hervor, dass der durchschnittliche Geocacher männlich und ca. 36 Jahre alt ist. Darüber hinaus befindet er sich meist in einer festen Partnerschaft und weist ein hohes Bildungsniveau sowie ein geregeltes Einkommen auf.

Mit der rasant ansteigenden Anhängerschaft von Geocacherinnen und Geocachern erhöht sich fortwährend auch die Anzahl der hinterlegten Caches. Mitglieder können bei Einhaltung bestimmter Regeln Caches an einem Ort ihrer Wahl platzieren. So dürfen zum Beispiel Geocaches weder ganz noch teilweise vergraben werden und müssen mindestens im Abstand von 161 Meter voneinander entfernt platziert werden (vgl. www.geocaching.com). Die Koordinaten des Verstecks können auf unterschiedlichen Geocachingplattformen veröffentlicht werden. Während *geocaching.com* freiwillige Helferinnen und Helfer beauftragt, eingereichte Caches zu überprüfen, können Schätze auf *opencaching.de* direkt von den Cachebesitzern veröffentlicht und für die Geocaching-Community zugänglich gemacht werden.

Zwischen Mai 2005 und April 2014 wurde die Anzahl von Caches von 10.000¹ auf 323.984² Caches in Deutschland gesteigert. Allein zwischen September 2010 und Juli 2011 stieg die Anzahl der Caches in Deutschland um 28%, bis Dezember 2011 um 44% (vgl. Haug & Weber 2012, S. 21).

Täglich werden es mehr. Wie viele Geocaches an einem Tag in Österreich versteckt werden, wird mithilfe der *Geocaching Data Austria* deutlich: So wurden zum Beispiel am 05.03.2013 neun neue Caches, am 07.03.2014 sechzehn neue Caches und am 09.03.2014 dreiunddreißig neue Caches in Österreich platziert. Allein im Februar 2014 wurden 567 neue Caches angelegt

¹ http://www.zwanziger.de/gc_geschichte.html [Stand vom 15-04-2014].

² <http://www.geocaching.com> [Stand vom 15-04-2014].

und 116.609 Caches gefunden und geloggt. Im Jahre 2013 liegen die Spitzenwerte in Österreich bei 1.665 neuen Verstecken im Juni und 323.870 gefundenen Caches im August.

Laut *geocaching.com*³ gibt es derzeit 2.365.022 aktive Geocaches in 185 Ländern weltweit. Davon sind 323.984 aktive Geocaches in Deutschland, 12.284 in Italien und zum Vergleich nur 52 in Vietnam auf *geocaching.com* registriert. Beim Vergleich unterschiedlicher Orte zeigt sich, dass die Cache-Dichte an hochfrequentierten Stellen und Plätzen am größten ist. Allein am Time Square befinden sich 21.000 Caches innerhalb eines Umkreises von 100 Meilen (vgl. Caldwell 2010). In Wien beträgt die Cache-Dichte circa fünf Caches pro Quadratkilometer (vgl. Wikipedia 2014). Der am häufigsten entdeckte Cache Österreichs befindet sich direkt am Wiener Burgtor und wurde seit 2005 bereits 10.036⁴ Male gefunden.

Laut *Geocaching Data Austria*⁵ gibt es derzeit 49.957 Geocaches in Österreich. Diese Zahl umfasst alle aktiven Caches auf den Geocachingplattformen *geocaching.com*, *navicache.com* und *opencaching.de*. Derzeit beherbergt Niederösterreich gefolgt von Oberösterreich die meisten Caches innerhalb von Österreich. Das Schlusslicht bildet das Burgenland.

Spiel mit Daten

Geocaching gehört zu den *Location-Based Games*. Bei sogenannten positionsbezogenen Spielen wird der Spielverlauf durch Veränderung der geografischen Position der Spielerinnen und Spieler beeinflusst. Daher wird eine Technologie zur Lokalisierung, wie zum Beispiel die Verwendung von GPS (Global Positioning System), benötigt. (Vgl. Kiefer, Matyas & Schlieder 2006, S. 184–186.)

Location-Based Games zeichnen sich dadurch aus, dass das reale Umfeld der Spielerinnen und Spieler in das Spielgeschehen miteinbezogen wird. Geocaching zählt zu den ortsspezifischen Location-Based Games, bei denen spezifischen Gebäuden, Straßen und Punkten die Zusatzfunktion des Spielfeldes zugewiesen wird. Caches werden sowohl in städtischen als auch in ländlichen Umgebungen versteckt, gesucht und gefunden. Nach Alexander Ruhl (2012) ergibt sich die besondere Qualität des Geocachings geradezu aus den Grenzen zur alltäglichen Umgebung, die dabei fließend oder vielmehr weitgehend aufgehoben werden. Das Spielerlebnis ist somit mit dem alltäglichen Erleben der Stadt verwoben (vgl. Benford et al. 2003, S. 34). Diese Interaktion zwischen realer Welt und virtuellem Spiel wird über die Schnittstelle Technologie erreicht.

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive fasziniert an der Auseinandersetzung mit Geocaching nicht die Schatzsuche selbst, sondern die Art und Weise, in welcher sie sich formiert. Diese „moderne“ Schatzsuche inkludiert sowohl digitale Technologie als auch physische Artefakte (vgl. Gram-Hansen 2009, S. 2). Das Beziehungsgeflecht zwischen digitalen Geodaten

³ [Stand vom 15-04-2014].

⁴ Aj-gps.net [Stand vom 15-04-2014]

⁵ Ebd.

und materieller Einbindung der Daten in Form von Caches in den Kultur- und Naturraum unterscheidet Geocaching von der uns allen bekannten Schnitzeljagd. Die Spielerinnen und Spieler interagieren mit einer Vielzahl von Objekten im realen Raum, während sie zugleich im virtuellen Raum ihre Webpräsenz aktualisieren, neue Daten eingeben oder Daten auf GPS-Empfänger übertragen (vgl. Weber & Haug 2012, S. 18). Nach Adriana de Souza e Silva (vgl. 2006, S. 262) findet Geocaching weder in einem realen noch in einem virtuellen Raum, sondern in einem hybriden Raum statt. Die Kopräsenz der Mitglieder der Geocaching-Community im physischen und digitalen Raum demarkiert ihre Grenzen und konstituiert das hybride Spiel (vgl. Souza e Silva 2006, S. 265f.). „Dadurch, dass die Mitglieder der Geocaching-Community nicht nur virtuell aktiv sind, sondern ihre Aktivitäten ganz wesentlich im physischen Raum stattfinden, entsteht soziale Relevanz.“ (Weber & Haug 2012, S. 18)

Soziale Relevanz von Daten

Geocacherinnen und Geocacher sind daher selbst Datenproduzenten mit oft nicht absehbaren Folgen. Das enorme Wachstum der Geocaching-Community sowie die rasant steigende Anzahl von gelegten Caches führten zu Konflikten zwischen unterschiedlichen Interessengruppen.

Karsten Weber und Sonja Haug (vgl. 2012, S. 18) weisen darauf hin, dass mit der Aktivität der Cacherinnen und Cacher verschiedene Raumnutzungskonflikte verbunden sind. Gerade die Beziehungen zwischen Mitgliedern der Geocaching-Community und den Akteuren Grundstücksbesitzer, Förster, Jäger, Landwirte und teilweise Natur- und Umweltschützer beschreiben sie als eher konfliktträchtig. Wilhelm Breuer (vgl. 2013, S. 1) sieht den Grund für das Konfliktpotenzial dieser Freizeitbeschäftigung darin, dass sich das Vergnügen oft in Lebensräumen störungsempfindlicher Pflanzen und Tierarten abspielt. Auch Weber und Haug (vgl. 2012, S. 20) identifizieren Naturschutz als Konfliktfeld. Caches befinden sich an Wänden und Sohlen von Steinbrüchen, an Felsen, in Höhlen, an Bäumen oder in Stollen. Je nach Terrain werden die Caches auf einer Skala von T1–T5 bewertet, wobei T5 für die höchste Schwierigkeitsstufe steht. Der Weg zu T4- und T5-Caches führt durch Wälder, Felsen, Höhlen, Stollen und Ruinen. „Spätestens ab diesem Punkt kollidieren die Belange des Geocaching regelmäßig mit denen des Naturschutzes und des Eigentumrechtes.“ (Knödler et al. 2011, S. 105) An mehr als 280.000 Stellen in Deutschlands Wäldern und Fluren befinden sich Caches unterschiedlicher Art (vgl. Breuer 2013, S. 12). Immer wieder kommt es vor, dass Caches aus Unwissen oder Gleichgültigkeit in Habitaten störungsempfindlicher Pflanzen- und Tierarten platziert werden. So wurden zum Beispiel in Hessen Caches an 62 von 229 bekannten Uhubrutplätzen gefunden (vgl. EGE 2014).

Als weiteres Konfliktfeld identifizieren Weber und Haug (vgl. 2012, S. 20) den Cachetyp *Lost Places*, also Caches, die in Höhlen, Ruinen, Stollen oder verlassenen Gebäuden versteckt werden. Dabei werden beim Betreten nicht selten explizite Verbote der Grundstückbesitzerinnen und -besitzer missachtet (vgl. ebd., S. 19). Zu den Problemen rund um den Naturschutz, wie zum Beispiel, dass verlassene Gebäude häufig Fledermäusen als Winterquartiere dienen (vgl. Breuer 2013, S. 15), rücken die damit verbundenen Konfliktpotenziale mit Grundstückeigen-

tüchern in den Vordergrund. Hans W. Louis, Silke S. Meléndez und Katharina Steg (2011) zeigen auf, dass zivilrechtliche Probleme nicht nur bei *Lost Places Caches*, sondern bei der Mehrheit an Caches eine große Rolle spielen. Als Grundlage des Geocachings nennen sie das Betreten von Flur und Wald, um Caches zu verstecken und zu suchen (vgl. Louis, Meléndez & Steg, S. 535). Während das Recht zum Betreten der freien Landschaft natürlichen Personen zusteht, deckt das Betretensrecht nicht das Verstecken und Lagern des Caches auf fremdem Grund (vgl. ebd., S. 536).

Beim Aufzeigen verschiedener Konfliktfelder wird deutlich, dass Geocaching eine „Freizeitbeschäftigung mit Konfliktpotenzial“ (Weber & Haug 2012) darstellt. Die Forderungen nach neuen Spielregeln, nach Kontrolle und Überwachung des Spiels sowie die Thematisierung der Konfliktfelder durch Vertreter des Naturschutzes (vgl. Breuer 2011, S. 4–6) zeigen, wie durch die hybride Verschränkung virtueller Aktivitäten im physischen Raum soziale Relevanz entsteht. Am Beispiel von Geocaching lässt sich erkennen, dass nicht die Datenflut selbst, sondern der Umgang mit ihr und die Reaktion darauf zu Problem- und Konfliktfeldern führt.

Literatur

- Arnu, Titus (2006): Hightech-Schnitzeljagd: Schatzsuche mit GPS-Hilfe. Abgerufen unter: <http://www.spiegel.de/reise/aktuell/hightech-schnitzeljagd-schatzsuche-mit-gps-hilfe-a-404599.html> [Stand vom 15-04-2014].
- Aschaber, Andreas (2012): Geocaching. Bewegung in der Natur mit Mission. *Zeitschrift e&l-erleben und lernen* 3 & 4, S. 34–35.
- Aschaber, Andreas & Gruner, Heike (2012): Geocaching. Die Outdoorschatzsuche für alle. *3D Magazin der österreichischen Alpenvereinsjugend*, 1, S. 23–25.
- Benford, Steve; Anastasi, Rob; Flinham, Martin; Drozd, Adam; Crabtree, Andy & Greenhalgh, Chris (2003): Coping with uncertainty in a location-based game. *IEEE Pervasive Computing*, 2 (3), S. 34–41.
- Breuer, Wilhelm (2011): Geocaching und Eulenartenschutz. Probleme und Lösungsmöglichkeiten. Beitrag von Wilhelm Breuer zur 27. Jahresfachtagung der Deutschen Arbeitsgemeinschaft zum Schutz der Eulen e. V. am 22.10.2011 in Marsberg. Abgerufen unter: http://www.egeeulen.de/files/geocaching_u_eulenschutz.pdf [Stand vom 15-04-2014].
- Breuer, Wilhelm (2013): Geocaching. Nur ein harmloses Versteckspiel mit Naturerlebnissfaktor? *Nationalpark. Wo Mensch und Wildnis sich begegnen*, 161, S. 12–17.
- Caldwell, Dave (2010): Modern Treasure Hunts fort the whole Family. Abgerufen unter: http://www.nytimes.com/2010/12/10/technology/10geocache.html?_r=0 [Stand vom 15-04-2014].
- EGE – Gesellschaft zur Erhaltung der Eulen (März 2014): Wie harmlos ist Geocaching? Abgerufen unter: <http://www.egeeulen.de/inhalt/nachrichten.php> [Stand vom 15-04-2014].

- Geocaching data Austria (2014). Abgerufen unter: www.aj-gps.net [Stand vom 15-04-2014].
- Gram-Hansen, Lasse B. (2009): Geocaching in a Persuasive Perspective. In: *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology*. ACM, S. 1–8. Abgerufen unter: http://www.academia.edu/478382/Geocaching_in_a_persuasive_perspective [Stand vom 08-07-2014].
- Kiefer, Peter; Matyas, Sebastian & Schlieder, Christian (2006): Systematically exploring the design space of location-based games. In: *Pervasive 2006 Workshop Proceedings*, Poster presented at PerGames2006, S. 183–190. Abgerufen unter: http://iplaygames.eu/wp-content/uploads/2013/07/PerGames06_preprint_KieferMatyasSchlieder_Systematically-Exploring-the-Design-Space-of-Location-based-Games.pdf [Stand vom 08-07-2014].
- Knödler, Michael; Richartz, Klaus, Wolf, Thomas & Kuprian, Matthias (2011): Freizeitaktivität Geocaching – Gefahr für Uhu und Wanderfalke. *Falke*, 58 (3), S. 104–109.
- Louis, Hans W.; Meléndez Silke S. & Steg, Katharina (2011): Zivilrechtliche Probleme des Geocaching. *Zeitschrift Natur und Recht*, 33, S. 533–539.
- Ruhl, Alexander (2010): Vernetzte Schnitzeljagd: Geocaching als hybride Raumkonstitution. In: Richard, Birgit & Krüger Heinz-Hermann (Hrsg): *Inter-cool 3.0: Jugend, Bild, Medien. Ein Kompendium zur aktuellen Jugendkulturforschung*. München: Fink, S. 373–380.
- Scheller, Kerstin (2011): Gefährliche Schatzsuche mit GPS. Abgerufen unter: <http://derstandard.at/1319183932869/Trend-Gefaehrliche-Schatzsuche-per-GPS> [Stand vom 15-04-2014].
- Schreiber, Verena (2012): Geocache. In: Marquardt, Nadine & Schreiber, Verena (Hrsg.): *Ortsregister. Ein Glossar zu Räumen der Gegenwart*. Bielefeld: transcript, S. 133–137.
- Souza e Silva, Adriana (2006): Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture*, 9 (3), S. 261–278.
- Telaar, Daniel (2007): *Geocaching. Eine kontextuelle Untersuchung der deutschsprachigen Geocaching-Community*. Universität Münster. Abgerufen unter: <http://da-geocaching.dtelaar.de/pdf/DA-Geocaching-2007-Telaar.pdf> [Stand vom 15-04-2014].
- Weber, Karsten & Haug, Sonja (2012): Geocaching und Raumnutzung. Freizeitbeschäftigung mit Konfliktpotenzial. *Standort. Zeitschrift für Angewandte Geographie*, 36 (1), S. 17–24.
- Wikipedia (2014): *Geocaching*. Abgerufen unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Geocaching> [Stand vom 15-04-2014].
- O.V. <http://www.geocaching.com> [Stand vom 15-04-2014].
- O.V. http://www.zwanziger.de/gc_geschichte.html [Stand vom 15-04-2014].