

Zauberzirkel, Cacher*innen und Muggel

Eine Analyse der geheimen Geocaching-Spielfelder
im öffentlichen Raum

Bachelorarbeit

im Studienfach Kunst und kommunikative Praxis

Universität für Angewandte Kunst Wien

Betreuer:

Sen.Sc. DI Dr.phil. Florian Bettel

eingereicht von:

Selina Maria Doller

01404500

Telefon:

+43 699/13484968

E-Mail:

selina.doller@uni-ak.ac.at

Wien, 01.04.2021

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Einleitung | 3 |
| Geocaching | 5 |
| Die Suche – Ein Erfahrungsbericht | 5 |
| Die Welt der Geocaching Community und ihre Regeln | 10 |
| Der Zauberzirkel | 12 |
| Der Zauberzirkel nach Huizinga | 13 |
| Geocaching und Zauberzirkel – Eine Analyse | 16 |
| Fazit | 20 |
| Glossar | 21 |
| Literaturverzeichnis | 23 |
| Abbildungsverzeichnis | 26 |

Einleitung

Das Spiel Geocaching scheint auf den ersten Blick ein gewöhnliches Spiel zu sein. Beim genaueren Hinsehen offenbart sich jedoch eine Verstrickung von zwei Besonderheiten dieses Spiels, die nicht nur einer Analyse würdig sind, sondern auch tiefergehende Fragen zum Thema Spiel aufwerfen. Bei jenen Besonderheiten handelt es sich um die Verknüpfung eines einzigartigen Spielfeld-Konzepts im öffentlichen Raum und einer Spielregel, welche die Geheimhaltung dieses Spielfelds fordert.

Im Gegensatz zu vielen anderen klar abgegrenzten Orten des Spiels, wie z.B. Spielplatz, Fußballfeld, Billard-Café, Spielbrett usw., ist das Spielfeld beim Geocaching kein klar oder bewusst abgegrenzter Raum, in dem gespielt wird. Cacher*innen¹ machen den öffentlichen Raum zum Spielfeld und nutzen bereits vorhandene Ressourcen, um zu spielen. Dies passiert nicht etwa durch auffällige Markierungen oder Absperrungen vor Ort, sondern lediglich durch versteckte Behälter und der geheimen Suche nach diesen sogenannten Caches. Durch diese Öffentlichkeit scheint nicht nur die räumliche und zeitliche Abgrenzung des Spielfelds ungewiss zu sein, auch die Rolle von zufällig vor Ort befindlichen Passant*innen ist unklar. Durch die Suche mittels GPS-tauglichen Geräten und die weltweit aktive Online-Community reicht das Spielfeld sogar bis in die digitale Welt hinein.

Um diesen Aspekten von Geocaching auf den Grund zu gehen, werde ich in der vorliegenden Arbeit die eben genannten räumlichen und zeitlichen Spielfeldkomponenten untersuchen. Dazu habe ich folgende zwei Forschungsfragen formuliert:

1. Welche Rolle spielen zufällige Passant*innen im Spielgeschehen?
2. Was sind die räumlichen und zeitlichen Merkmale von typischen Geocaching-Spielfeldern?

Zur Beantwortung dieser Fragen ziehe ich vordergründig Johan Huizingas Theorie des *Zauberzirkels* heran und gleiche diese Theorie mit einem Fallbeispiel ab. Nach einer allgemeinen Einführung in das Spiel Geocaching kommen zur Beantwortung der

¹ Zu den spezifischen Begriffen im Geocaching vgl. das Glossar im Anhang.

Forschungsfragen zwei unterschiedliche wissenschaftliche Methoden zum Einsatz: Im Zuge einer tiefergehenden Beobachtung generiere ich notwendige Daten. Zudem erlangen Leser*innen mit der Schilderung des Spielverlaufs ein besseres Verständnis, von dem Spiel. Schließlich ziehe ich diese Beobachtung in der finalen Analyse heran, um sie mit kulturwissenschaftlicher Literatur zu vergleichen. Bei dieser Literaturrecherche, welche meine zweite Methode darstellt, beschäftige ich mich nicht nur mit Huizingas Theorie, sondern auch mit zeitgenössischen Diskussionen zum Thema *Zauberzirkel*. In der abschließenden Analyse findet die Bedeutung des Geheimnisses beim Geocaching einen besonderen Platz. Neben der Beantwortung der Forschungsfrage werden neue, tiefergehende Fragestellungen zum *Zauberzirkel* beim Geocaching aufgeworfen.

Geocaching

Beim klassischen Geocaching werden versteckte Behälter mit Hilfe eines GPS-tauglichen Gerätes gesucht. Spieler*innen, die einen Cache gefunden haben, dürfen diesen Fund loggen, indem sie auf dem Zettel im Inneren des Behälters unterschreiben (vgl. Geocaching, o.J.). Anschließend legen sie den Behälter wieder an den ursprünglichen Platz zurück, um das Spiel weiter zu ermöglichen.

Geocaching wurde im Jahr 2000 in den USA erfunden, als die Abschaltung der künstlichen Verzerrungen des GPS-Signals erfolgte, welches davor lediglich dem Militär zur Verfügung stand. So wurde es erstmals auch für Privatpersonen möglich, GPS-Positionen auf wenige Meter genau anzuzeigen. Diese Neuerung machte sich der US-Amerikaner Dave Ulmer zunutze, um den ersten Cache (damals noch Stash genannt) mit Tauschobjekten zu verstecken und seine Position in einem GPS-Forum zu teilen. Nur einen Tag später fand ein User seinen Behälter und teilte sein Erlebnis im selben Forum. Nach und nach wurden weltweit immer mehr Caches versteckt und gesucht. Vier Monate nach diesem ersten Fund entstand die namensgebende Internetseite www.geocaching.com. Mit über drei Millionen eingetragenen Caches weltweit stellt sie die größte Datenbank für Geocaches dar (vgl. Ewers, 2013: 14 f).

Im Folgenden wird eine persönliche, teilnehmende Beobachtung beschrieben. Um ein möglichst authentisches Gefühl für die Spannung beim Geocaching zu vermitteln, wurde diese nach innen gerichtete Art des Erzählens gewählt.

Die Suche – Ein Erfahrungsbericht

Wir waren kurz vor dem Ziel, als die Fußgängerampel vor uns von Grün auf Rot sprang. Immer wieder fiel mein Blick auf den kleinen Bildschirm des Smartphones, welches in meiner linken Hand ruhte und mir meinen aktuellen Standort anzeigte. Der Ort befand sich in Wien, genauer gesagt auf der Mariahilfer Straße, und zwar an jener Stelle, an der

sie sich mit der Neubaugasse kreuzt. Die Mariahilfer Straße, die als eine der größten Einkaufsstraßen Österreichs bekannt ist, machte an diesem sonnigen Frühlingstag ihrem Ruf, stets voller Menschenmassen zu sein, alle Ehre.

Als wir zusammen mit einigen Passant*innen vor dem Zebrastreifen zum Stillstand kamen, löste ich meinen Blick von dem kleinen Gerät. Ich fing an, die Leute um uns herum zu beobachten. Manche von ihnen plauderten entspannt miteinander, andere wiederum spielten an ihrem Handy herum oder starrten ungeduldig auf das rote Licht vor ihnen. Obwohl die zahlreichen Geschäfte mit ihren bunten Schildern und dekorativen Schaufenstern regelrecht nach Aufmerksamkeit riefen, schienen sich die meisten Leute an diesem Tag nur für sich selbst und so gar nicht für die Angelegenheiten Anderer zu interessieren. Daher kümmerte es auch niemanden, dass ich nun eine Straßenkarte auf meinem Handy öffnete, welche einen Punkt auf der gegenüberliegenden Straßenseite markierte.

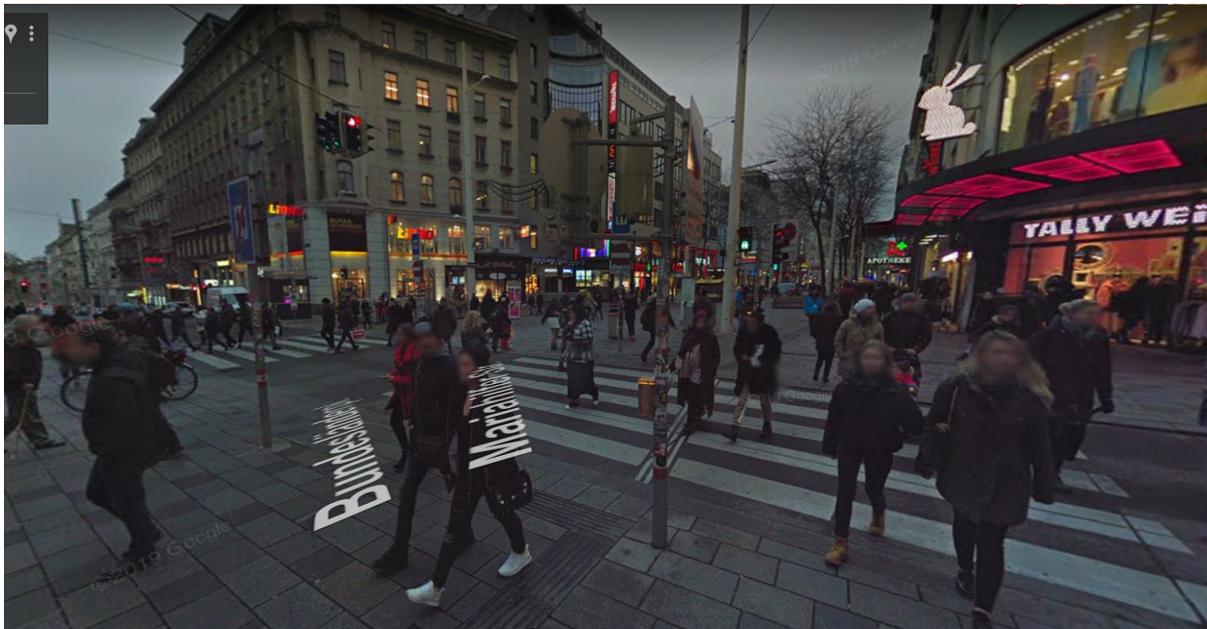


Abbildung 1: Der Blick auf die Kreuzung Mariahilfer Straße/Neubaugasse

Einen Moment nachdem die Ampel auf Grün wechselte, setzte sich die zufällige Ansammlung von Menschen wieder in Bewegung und wir taten es ihr gleich. Ich versuchte, den Bereich vor mir möglichst unauffällig zu analysieren. In meinem Kopf steckte ich mir ein passendes Suchfeld ab, steuerte jedoch nicht darauf zu, sondern hielt mich an meinen Freund, der geradewegs auf das nächste Geschäft zuing.

Zu auffällig wäre es gewesen, den Mülleimer vor uns zu inspizieren oder die Stangen der Straßenschilder abzutasten. Aus diesem Grund folgten wir dem zuvor besprochenen Plan und positionierten uns neben einem Schaufenster ganz in der Nähe unseres Ziels. Von hier aus konnten wir die Kreuzung und unseren Zielpunkt aus sicherer Entfernung beobachten.

Keine*r der Anwesenden schien unsere Nervosität zu bemerken und niemand hatte wohl auch nur eine Ahnung davon, dass sie sich mitten auf unserem Spielfeld befanden. Dieses Spielfeld, dessen unsichtbare Grenzen selbst für uns nicht eindeutig waren, wurde durch die vermeintliche Existenz eines kleinen Behälters erzeugt, der hoffentlich an jener Kreuzung auf uns wartete. Er war das Ziel unserer geheimen Mission.



Abbildung 2: Der Behälter unserer Begierde - Cache in der Größe Nano

„Happy Geocaching :). Wir wollen hier eine echte „Challenge“ ;) Stellt euch spontan dieser Herausforderung. Ein traditioneller Nano an DER „Muggel-Straße“ schlechthin! Augen auf, Ablenkungsmanöver inszenieren und unbemerkt zugreifen ;)! Frech wollen wir sein mit diesem Cache, frech MÜSST ihr sein beim Finden und holen! Eigentlich ist es so einfach hier. [...] Yeah! Traut euch! Denn: Geocaching funktioniert auch im dichtesten Stadtgebiet, mit Menschen und ahnungslosen Muggels rundum!“ (Anonym, 2017)

Diese Zeilen des Geocaches *Nano an DER Muggel-Straße* hatte ich eine Stunde zuvor meinem Freund vorgelesen. Nun standen wir hier im Schatten der Häuser und dachten über unseren nächsten Spielzug nach. Durch die Userkommentare in der App wussten wir, dass der Cache ziemlich hoch oben platziert sein musste und nach einer genauen Situationsanalyse, hatten wir uns auf ein paar mögliche Verstecke festgelegt. Langsamem Schrittes gingen wir wieder auf die Kreuzung zu und mischten uns unter eine neue, wartende Mensentraube.

Bis zu dieser Zeit hatte ich bereits einige dieser Behälter gefunden, wusste aber nicht, was für eine große Rolle Passant*innen in diesem Spiel einnehmen konnten. Ich kannte zwar sowohl das Gefühl des Nervenkitzels bei der Suche als auch die Euphorie nach einem erfolgreichen Fund, in der aktuellen Situation schien der Nervenkitzel jedoch mit jeder Person im Umkreis von zehn Metern weiter anzuschwellen, denn ohne, dass diese Menschen davon wussten, waren sie in jenem Moment meine Gegner*innen. Ich fühlte mich, als wäre ich Teil einer Geheimgesellschaft, deren Existenz unter allen Umständen verborgen bleiben müsse und verstand nun, wieso sich in der Geocaching-Community der Begriff „Muggel“ für „Nicht-Spieler*innen“ eingebürgert hatte.

Da wir uns nun auf der vermeintlich richtigen Straßenseite befanden, begannen wir möglichst unauffällig mit unserer Suche. Dies funktionierte gut, solange die Ampel Rot leuchtete. Beim Wechsel auf Grün fühlten wir uns jedoch gezwungen, Teil der Masse zu bleiben und mit ihr die Straße zu überqueren, nur um auf der anderen Straßenseite wieder umzukehren. Mit dieser Taktik umkreisten wir das Suchfeld einige Male, bis mein Freund eine verdächtig aussehende Schraube hoch oben an einer Stange erblickte. Er deutete nach oben und grinste frech. Ich verstand seine Geste sofort und meine

Anspannung verwandelte sich abrupt in eine leicht nervöse Vorfreude. Als ich wenige Sekunden später die Dose ebenso sah, durchströmte mich ein Freudenschauer. Für einen kurzen Moment waren alle Menschen um mich herum vergessen und wir genossen das Gefühl des Erfolgs. Der Rest war nur noch Formalität. Wir schnappten uns die Dose in einem unbeobachteten Moment, zogen uns in den Schatten der Häuser zurück und schrieben unsere Geocaching Pseudonyme auf den winzigen Zettel im Inneren. Anschließend loggten wir unseren Fund online auf der Cache Seite. Als der Behälter wieder an seinem Platz war und wir uns von der Suchstelle entfernten, blickte ich noch einmal stolz zurück.

| | |
|---|---|
| <p>jackson22 Member</p>  <p>👤 1069</p> | <p>😄 Found it 25.11.2020</p> <p>Pui, immer wieder lustig, so öffentlich versteckte Großstadt-Nanos. Danke.</p> <p style="text-align: right;">View Log</p> |
| <p>Dr. Phlebas Premium Member</p>  <p>👤 299</p> | <p>😄 Found it 11.03.2020</p> <p>Boah, das war ein Nervenkrimi bei der belebten Straße... aber zweiter!! Vielen Dank an tiwu04 fürs hegen und pflegen der Dose. Lg, Doc</p> <p>11.03.2020, 15:08</p> <p style="text-align: right;">View Log</p> |
| <p>Rageo1 Premium Member</p>  <p>👤 652</p> | <p>😄 Found it 22.09.2020</p> <p>Schon einmal hier gewesen, wollte es beim zweiten Versuch endlich klappen. Muggelfrei zu loggen ist hier am Tag de facto unmöglich, doch bei so vielen geht man da als Cacher fast schon wieder völlig unter, weshalb wir uns den Mut genommen haben und zugegriffen haben.</p> <p>TFTC, Rageo1</p> <p style="text-align: right;">View Log</p> |
| <p>Trevrizent Premium Member</p>  <p>👤 2564</p> | <p>😄 Found it 03.01.2020</p> <p>Während die anderen in der Schlange am Meerhaus warteten, hab ich mich schnell zu diesem Cache begeben. Nach etwas Schauen war er entdeckt, dann ein schneller Griff - und dasselbe nochmal beim Zurücklegen. Soweit ich es überblicken konnte, hab ich nur drei erstaunte Blicke geerntet. DFDF</p> <p style="text-align: right;">View Log</p> |

Abbildung 3: Kommentare von anderen Geocacher*innen unter dem Cache Nano in der Muggelstraße

Die Welt der Geocaching Community

Geocaching lebt durch seine Online-Community. Spieler*innen tauschen sich in Foren aus, entwickeln Informationsseiten, planen lokale Events und vieles mehr. Community-Seiten entwickeln sich oft zu zentralen Treffpunkten von Cacher*innen einer bestimmten Region (vgl. Cachewiki, 2020). Durch solche Communityaktivitäten hat sich Geocaching zu einem komplexen Spiel mit vielen Sonderregeln und zahlreichen Erweiterungen entwickelt. So gibt es neben den Traditional-Caches, welche von ihren Owner*innen in verschiedene Größen und Schwierigkeitsstufen eingeteilt werden, noch viele weitere Arten, wie zum Beispiel Multi-Caches, Nacht-Caches oder Mystery-Caches (vgl. CacheWiki, 2020). Zur Spielregulierung hat die Community eigenständig eine Geocaching-Etikette eingeführt. Diese wurde durch die wachsenden Spieler*innenanzahl nötig und soll für ein sicheres und trotzdem abenteuerliches Erlebnis sorgen. Mit dieser Etikette wurden sowohl Regeln für Cacher*innen als auch für Owner*innen niedergeschrieben. Des Weiteren werden Themen wie Naturschutz, Kindertauglichkeit und vor allem die Geheimhaltung gegenüber „Muggeln“ behandelt. Solche Regeln sollen jedoch keinesfalls den Spaß am Spiel beeinträchtigen (vgl. Sinnecker, o.J.).

Dass dies nicht der Fall ist, sieht man vor allem bei der Regel der Geheimhaltung. Zwar hat das Geheimhalten der Cache-Verstecke vordergründig den praktischen Grund, Passant*innen davon abzuhalten die Dose mit dem Logbuch mitzunehmen oder zu zerstören, jedoch nutzen Spieler*innen diese Geheimhaltung und Abgrenzung zur „nicht spielenden Welt“, um die Spannung im eigenen Spiel zu erhöhen (vgl. Jurczak, 2014: 43).

Die Onlinewelt der Geocacher*innen ist alles in allem sehr gut organisiert und strukturiert. Alle Begriffe und Regeln sind klar definiert und es existieren übersichtliche Internetseiten wie beispielweise das in dieser Arbeit viel zitierte *Cachewiki*, in dem alle Details des Spiels festgehalten wurden.

Wenn Geocaching allerdings aktiv gespielt wird und somit in der realen Welt ankommt, wird die Erhaltung dieser Kontrolle über das Spiel vom Chaos und der Unvorhersehbarkeit des öffentlichen Raums ungemein verkompliziert (Montola et al., 2009: o.S. Mixed Reality Arts). Regelbrüche können kaum kontrolliert werden, da jeder

Ort auf der Welt jederzeit zum Spielfeld erklärt werden kann und sich bloß nach dem Cache-Versteck richtet. Durch menschliche und natürliche Einflüsse, wie Wetter, Tages- oder Jahreszeit, befindet sich jedes Spielfeld im öffentlichen Raum zusätzlich in ständiger Veränderung. Im Spiel werden Passant*innen unwissend zu Gegner*innen gemacht und können entdeckte Geocaches entwenden (vgl. der Standard, 2016) oder in seltenen Fällen sogar die Polizei rufen (vgl. ORF, 2018).

Für Spiele dieser Art, die nicht klar vom Alltag abgetrennt gesehen werden können, hat sich in der Fachsprache der Begriff „Pervasive Game“ [pervasive = durchdringend, allgegenwärtig] etabliert. Der Terminus wurde 2001 das erste Mal im Spielekontext verwendet und stammt ursprünglich vom Begriff „Pervasive Computing“ ab (vgl. Niewdrop, 2007: 4). Trotz all dieser Einflüsse des Alltäglichen sieht man als Geocaching-Spieler*in den Raum um den vermeintlichen Cache, wie bereits in der teilnehmenden Beobachtung erwähnt, lediglich als Spielfeld. Egal, ob er sich in seinem Versteck befindet oder nicht, allein durch den Entschluss zu spielen und den geheimnisvollen Behälter zu suchen, verändert man unweigerlich den Blick auf die aktuelle Situation und unterwirft sich den einstudierten Regeln.

Es war der Kulturhistoriker Johan Huizinga, der 1938 in seiner Studie *Homo Ludens* den Regelcharakter des Spiels erklärte und es als „zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt“ beschrieb, welche zur „Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“ (Huizinga, 2011: 18 f.) Weiters nutzte er den Begriff *Zauberzirkel*, um die Abgrenzung des Spiels vom ernstesten Alltag zu erklären (vgl. Huizinga, 2011: 29) folgt im anschließenden Kapitel ein Überblick zu *Homo Ludens* und zu seinem *Zauberzirkel*-Begriff.

Der Zauberzirkel

Huizinga veröffentlicht 1938 seine Studie *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Darin stellt Huizinga dem denkenden Menschen (*homo sapiens*) und dem tätigen Menschen (*homo faber*) den spielenden Menschen (*homo ludens*) an die Seite. Huizinga entwirft damit die „Kulturschaffungstheorie“, nach der das Spiel die Grundlage jeglicher Kultur ist (vgl. Stampfl, 2016). Nach Huizinga würde Kultur in jeder Definition eine menschliche Gesellschaft voraussetzen, das Spiel hingegen wäre schon von Natur aus zu finden (ebenso unter Tieren). Somit wäre, nach Huizinga, das Spiel älter als jegliche Form von Kultur (vgl. Huizinga, 2011: 9).

Huizinga arbeitet in *Homo Ludens* die Hauptkennzeichen des Spiels heraus und beschränkt sich dabei auf die sogenannten „Spiele sozialer Art“, welche er auch als die höhere Form des Spiels bezeichnet. Diese schließt das Spiel von Säuglingen und Tieren aus (vgl. Huizinga, 2011: 15). Als **erstes zentrales Kennzeichen** nennt er die „freie Handlung“. Laut seiner Argumentation gäbe es kein befohlenes Spiel. Außerdem wäre es jederzeit möglich das Spiel zu unterbrechen, auszusetzen oder abubrechen. Erst durch die Wandlung in eine Kulturfunktion könne Spiel zur Aufgabe oder Pflicht werden (vgl. Huizinga, 2011: 16).

Das **zweite Kennzeichen** beschreibt Huizinga als ein Heraustreten aus dem eigentlichen Leben in eine neue Sphäre. In dieser herrsche das Bewusstsein etwas nur aus Spaß zu tun, auch wenn es ernst wirke. So könne jedes Spiel die Spielenden zumindest zeitweilig vollkommen vereinnahmen (vgl. Huizinga, 2011: 16).

Beim **dritten Hauptkennzeichen** des Spiels, geht es um die Absonderung des Spiels vom gewöhnlichen Leben. Insbesondere geschehe dies durch seine Dauer und seinen festgelegten Platz. Das Spiel würde sich innerhalb „*bestimmter Grenzen von Zeit und Raum*“ abspielen. Solange das Spiel aktiv wäre, herrsche auch Bewegung, Verknüpfungen und oft eine vorab festgelegte Reihenfolge (vgl. Huizinga, 2011: 18). Neben dieser zeitlichen Begrenzung wäre die Begrenzung des Spielraums jedoch deutlich auffallender und gleichzeitig das wichtigste formale Kennzeichen des Spiels (vgl. Huizinga, 2011: 29). Jedes Spiel würde sich innerhalb seines eigenen Spielplatzes bewegen, welcher sowohl materieller als auch ideeller Natur sein könne. Des Weiteren

könne der Spielraum sowohl absichtlich als auch selbstverständlich im Voraus abgesteckt werden. Dabei zieht Huizinga parallelen zu heiligen Handlungen, da geweihte Plätze sich formell nicht von einem Spielplatz unterscheiden würden (vgl. Huizinga, 2011: 18).

„Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d. h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen. Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. [...] Die Rennbahn, der Tennisplatz, das aufs Pflaster gezeichnete Feld für das Kinderspiel von Himmel und Hölle und das Schachbrett unterscheiden sich formell nicht vom Tempel oder vom Zauberzirkel.“ (Huizinga, 2011: 18 ff.)

Der Zauberzirkel nach Huizinga

Jener *Zauberzirkel*, der die räumliche und zeitliche Trennung des Spiels beschreibt, stellt die Grundlage vieler zeitgenössischer spieltheoretischer Überlegungen dar. So wurden Huizingas Ansätze zur zeitlichen und räumlichen Absonderung des Spiels Jahrzehnte später von den Spieleentwickler*innen Eric Zimmerman und Katie Salen (2004) aufgegriffen. Sie setzten die Theorie in einen zeitgenössischen Kontext und sprachen dabei von einer unsichtbaren Trennung von Spiel und Alltag, welche sie als „Magic Circle“ betitelten (vgl. Zimmerman, 2012).

Laut der Definition von Salen und Zimmerman sei der „Magic Circle“ der Ort, innerhalb welchem ein Spiel stattfindet. Jede*r Spieler*in könne einen *Zauberzirkel* sowohl neu erschaffen als auch in einen bestehenden Zirkel eintreten. Von Bedeutung sei nur, dass ein*e oder mehrere Spieler*innen sich dazu entscheiden, zu spielen. Jedes Mal, wenn jemand in einen *Zauberzirkel* eintrete oder diesen wieder verlasse, habe diese Person

eine imaginäre Grenze zu überschreiten, die das Spiel in Zeit und Raum festsetzt (vgl. Zimmerman; Salen, 2004: 94 ff). Damit konzentrieren sich die Beiden im Gegensatz zu Huizinga mehr auf die Spieler*innen als die Spielstätten.

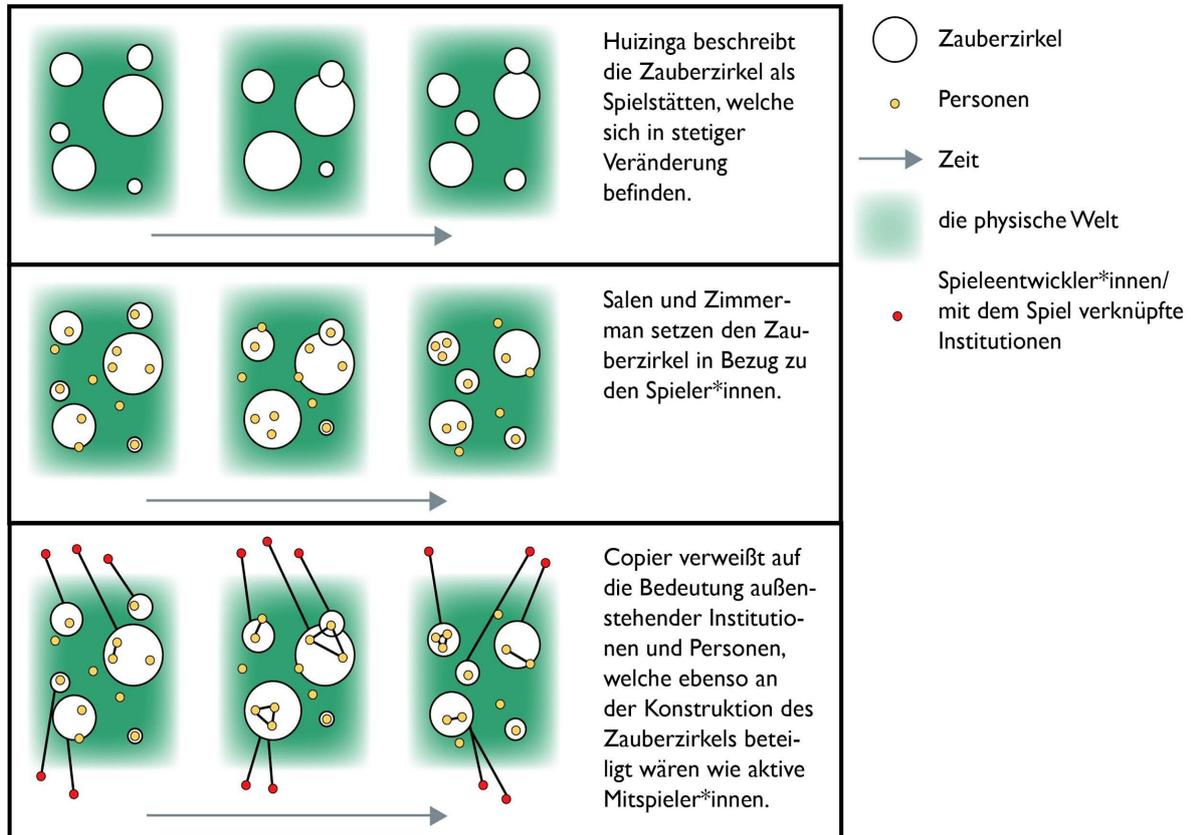


Abbildung 4: Vereinfachte Darstellung unterschiedlicher Theorien zum Zauberzirkel

Der Videospiel-Theoretiker und Hochschulprofessor Jesper Juul (2008) gibt zu bedenken, dass durch diese Definition der *Zauberzirkel* als geradliniges Phänomen wahrgenommen werde. Laut dieser Formulierung würden sich Spieler*innen immer bewusst dazu entscheiden, in diesen besonderen sozialen und psychologischen Spielraum einzusteigen. Dies verneint Juul jedoch explizit (vgl. Juul, 2008: 58). Auch Marinka Copier (2005), Expertin für Spiel und Kreativ-Technologie, kritisiert in ihrer Arbeit zu Rollenspielen in den Niederlanden diese Definition:

“Furthermore, I believe that the way in which the closed magic circle is being represented as a utopian “magical” space is problematic. [...] In my view, this use of the term or concept of the magic circle is confusing and

inappropriate. The visualization and metaphorical way of speaking of the magic circle as a chalk, or even, rusty circle is misleading. However, I argue that the space of play is not a given space but is being constructed in negotiation between player(s) and the producer(s) of the game but also among players themselves.”

(Copier, 2005: 8)

An der Diskussion lässt sich erkennen, dass sich Expert*innen über die Existenz einer unsichtbaren Abgrenzung des Spiels zur Realität zwar einig sind, jedoch scheinen tiefergehende Überlegungen über die genauen Parameter eines solchen Phänomens sehr komplex zu sein. Einerseits sind diese von den jeweils beachteten Spielen und andererseits dem Blickwinkel abhängig, aus denen Theoretiker*innen sie betrachten.

Geocaching und Zauberzirkel – Eine Analyse

Wo sind nun die Grenzen des *Zauberzirkels* beim Geocaching? Ist er fest an die Spieler*innen gebunden, gibt es einen weiteren *Zauberzirkel* am Zielort oder erstreckt er sich undefinierbar weit über Zielort und Spieler*in hinaus bis in die digitale Welt?

Wie sind Passant*innen in das Spiel eingebunden?

Der Hauptgrund, weswegen es schwer ist, eindeutige Antworten auf diese Fragen zu finden, ist die nur für Eingeweihte ersichtliche Einbeziehung öffentlicher Orte. Dadurch macht Geocaching Passant*innen ohne ihr Wissen und Einverständnis zu Mitspieler*innen.

Mittels einer Analyse der einleitenden teilnehmenden Beobachtung, in Verbindung mit Huizingas Theorie zum *Zauberzirkel*, lassen sich eben jene philosophischen Probleme bei der Grenzbestimmung analysieren.

Klar ist, dass es beim Geocaching kein klar abgegrenztes Spielfeld, wie beispielsweise bei Sportspielen, gibt. Somit ist der Spielraum physisch nicht gebunden, sondern bezieht sich auf die einzelnen Spieler*innen und ist damit gleichbedeutend mit dem *Zauberzirkel* zu sehen. Das bedeutet, dass Spielfelder beim Geocaching einen zeitweiligen und individuellen Charakter haben und verschwinden, wenn nicht gespielt wird. Um eine zeitweilige Spielwelt zu erschaffen, braucht es laut Huizinga mindestens eine Person mit dem Willen, sich an die Ordnung und die expliziten Regeln der Spielwelt zu halten (vgl. Huizinga, 2011: 19). Demnach wurde beim beschriebenen Spiel auf der Mariahilfer Straße ein *Zauberzirkel* aufgespannt. Schwieriger wird es, wenn man nach der physischen und digitalen räumlichen Ausdehnung dieser Spielwelt fragt. Die Vielzahl an online Community-Seiten, die Abhängigkeit des Spiels von GPS-Tools und der Echtzeit-Übermittlung aller nötigen Standortinformationen, ermöglichen eine Ausweitung des *Zauberzirkels* in die Onlinewelt hinein. Jedoch kann das Spiel auch ohne diese digitale Welt gespielt werden, indem man die Regeln und GPS-Informationen aus anderen Quellen bezieht und sich lediglich in der Liste im Cache selbst einträgt. Dadurch werden Community-Austausch und GPS-Apps optional, wodurch sich darauf schließen lässt, dass der *Zauberzirkel* nicht zwingend auch in der Onlinewelt verortet ist.

In der teilnehmenden Beobachtung entwickelte sich der *Zauberzirkel* aus dem Fund der Onlineinformation und dem Entschluss heraus, diesen Cache zu suchen. Huizinga bestätigt dieses Verhalten des *Zauberzirkels*, indem er das Spiel mit einer geweihten Handlung vergleicht, bei denen ebenso die Absteckung des geweihten Flecks das erste und wichtigste Kennzeichen wäre (vgl. Huizinga, 2011: 29). Das bedeutet, das Spielfeld müsste sich in einem schwer zu ermittelnden Umkreis um den vermeintlichen Geocache aufspannen, welcher jede Umgebung miteinschließt, den die Spieler*innen zwischen Start und Ende des Spiels betreten. Dabei ist die reale Existenz des Caches nicht von Bedeutung, lediglich die Annahme, dass er sich dort befindet, zählt.

Bei der kurzen Zeitspanne des Suchens und Findens treffen die „Spielwelt“ der Geocacher*innen mit dem normalen Alltag zufälliger Passant*innen aufeinander. Jene Zeit ist aufgrund der Geheimhaltung besonders hervorzuheben, da das Spiel durch das Geheimnis an Reiz gewinnt (vgl. Huizinga, 2011:21). Dieser Reiz lässt sich mit Georg Simmels Ideen zur Geheimhaltung gut erklären. Der Philosoph und Soziologe schreibt in seinen soziologischen Untersuchungen über Vergesellschaftung:

„Das Geheimnis gibt der Persönlichkeit eine Ausnahmestellung, es wirkt als ein rein sozial bestimmter Reiz, prinzipiell unabhängig von dem Inhalt, den es hütet, aber natürlich in dem Maße steigend, in dem das ausschließend besessene Geheimnis bedeutsam und umfassend ist.“

(Simmel, 1922: 274)

Beim Geocaching wird so eine spielerisch erzeugte Ausnahmestellung gegenüber zufälligen Passant*innen erzeugt. Simmel schreibt, dass durch ein Geheimnis gar eine zweite Welt entsteht, die das Verhalten der Geheimnisträger*innen verändert. Dadurch würden sich beide Welten gegenseitig beeinflussen (vgl. Simmel, 1922: 272). Diese zweite Welt, in der das Geheimnis herrscht, kann beim Geocaching mit dem *Zauberzirkel* gleichgestellt werden, da der Begriff zurück zu Huizingas „zeitweiligen Welten“ führt. Somit wäre das ein Indiz dafür, dass der *Zauberzirkel* Passant*innen zwar beeinflusst, jedoch nicht zwingend in sich hineinzieht. Wenn die Situation jedoch aus der Sicht der Spieler*innen betrachtet wird, sind Passant*innen weit mehr als nur zufällige Zuseher*innen, die den Reiz des Spiels erhöhen. Sie sind unberechenbare Gegner*innen

und damit fester Bestandteil des Spiels und der Spielwelt in denen sich die Spieler*innen befinden. Dies stellt ein scheinbar unlösbares Paradoxon dar, basierend auf Spiel, Geheimnis und Öffentlichkeit.

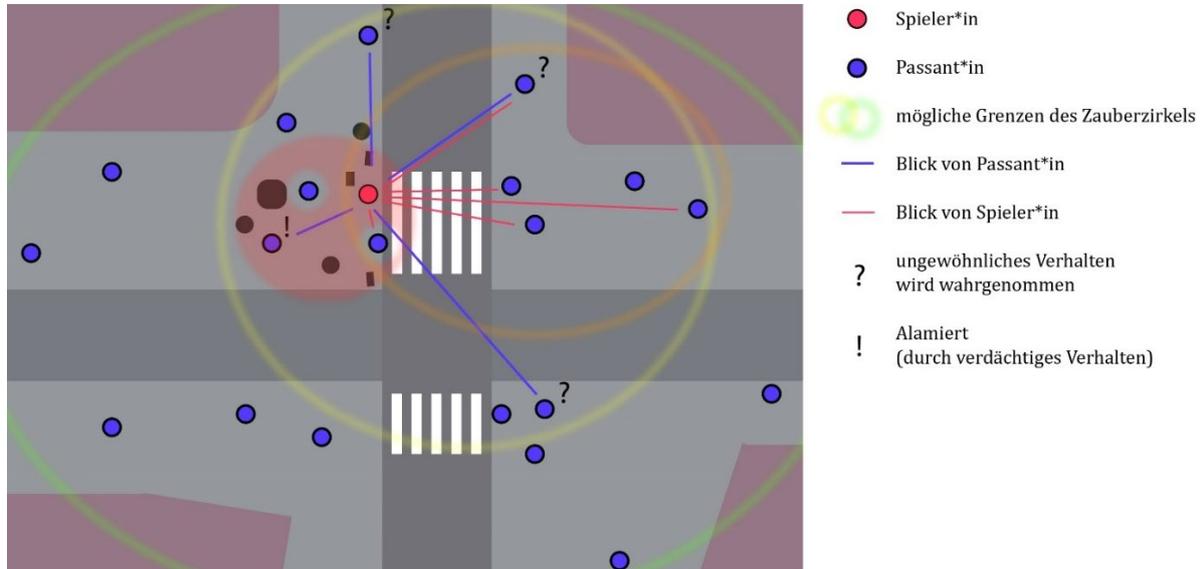


Abbildung 5: Grafische Darstellung der Geocaching-Partie auf der Mariahilfer Straße. Wie weit werden unwissende Passant*innen in das Spiel mit hineingezogen?

Ausgehend davon, dass Passant*innen unwissend Teil des *Zauberzirkels* sein können, sobald sie Teil der Spielwelt sind, stellt sich wiederum die Frage, welche Parameter für diesen Eintritt in den *Zauberzirkel* notwendig sind. Wie bewusst müssen Spieler*innen ihre Gegner*innen dafür wahrnehmen? Reicht die physische Anwesenheit oder sollten Spieler*innen sich der Anwesenheit jeder einzelnen Person im Klaren sein? Wie bewusst müssen Passant*innen als Gegner*innen gesehen werden?

Allein durch diese Fragestellungen wird einem bewusst, dass der *Zauberzirkel* nicht nur in seiner Größe wandelbar ist. Er kann sich in jedem Moment verändern oder ganz verschwinden, nur um im nächsten Moment wieder aufzutauchen. Dies lässt sich abermals mit den Schriften von Huizinga bestätigen. Laut ihm könne nicht nur das Bewusstsein der Spielenden bloß zu spielen, in den Hintergrund treten, auch die Spielstimmung wäre sehr labil. In jedem Moment könne durch eine Störung „*das gewöhnliche Leben seine Rechte zurückfordern*“ (vgl. Huizinga, 2011: 31). Durch die geheime Öffentlichkeit von Geocaching ist die Wahrscheinlichkeit von auftretenden Störungen zusätzlich erhöht.

Diese Feststellung unterstreicht zusätzlich den Individualismus des *Zauberzirkels* beim Geocaching. Seine Ausmaße scheinen nicht für alle anwesenden Personen identisch zu sein. Geocaching ist somit nicht nur ein Spiel mit einem sehr wandelbaren Spielfeld, das Spielfeld ist zu keiner Zeit für alle Anwesenden identisch und liegt unbewusst im Auge des*der Betrachter*in.

Fazit

Wie diese Arbeit gezeigt hat, steckt hinter Geocaching mehr als die endlose Suche nach verschiedenen Plastikdosen. Das zurecht als grenzüberschreitend betitelte Spiel schafft komplexe und kurzweilige Spielräume an öffentlichen Orten. Eine wichtige Komponente dabei ist das Geheimnis. Durch die Geheimhaltung des aktiven Spiels grenzen sich Spieler*innen vom öffentlichen Alltag noch mehr ab und machen zufällige Passant*innen zu unwissenden Gegner*innen. Die Anwesenheit von Passant*innen ist zwar nicht essenziell für die Existenz des Spiels, dennoch werden zufällig anwesende Personen regelrecht für den Spielspaß instrumentalisiert und sind ein vom Zufall abhängendes Element des Spiels. Dadurch werden Passant*innen, ohne ihr Wissen, ein Stück weit in den *Zauberzirkel* hineingezogen, oder nach Simmel zumindest von der vorhandenen geheimen Welt unwissentlich beeinflusst. Die *Zauberzirkel* sind dabei meiner Analyse nach gleichbedeutend mit den Spielfeldern. Diese richten sich, wie in der Arbeit gezeigt wurde, nicht nach den versteckten Dosen, sondern nach den Spieler*innen. Nur durch ihre Entscheidung, zu spielen und sich an die Regeln zu halten, entstehen diese unsichtbaren zweiten Welten. Dabei sind die räumlichen Ausmaße der *Zauberzirkel* kaum messbar, da sie auf der individuellen Wahrnehmung der jeweiligen Spieler*innen beruhen. Sicher ist jedoch, dass sie sich über weite Strecken ausdehnen können und meist sogar bis in den digitalen Raum reichen. Auch wenn die Verwendung des Internets keine Voraussetzung ist, Geocaching zu spielen, so ist die ausgeprägte und aktive Online-Community ein Beweis dafür, dass es bei diesem Spiel auch um digitalen Austausch geht. Die zeitliche Komponente der *Zauberzirkel* ist ebenso individuell und wandelbar wie die räumliche Komponente. Ich habe gezeigt, dass Spieler*innen in jeder Sekunde bewusst oder unbewusst Spiele starten, aussetzen und beenden können. So wirkt sich jede Ablenkung vom Spiel oder Wahrnehmungsverschiebung auf den *Zauberzirkel* und somit auf das Spielfeld aus.

Glossar

Die folgenden Definitionen stammen von Geocaching Community Seiten. Da diese direkt von den Geocaching Spieler*innen stammen und deutlich detaillierter beschrieben wurden als auf der offiziellen Geocaching Seite, ist diese Quelle der offiziellen vorzuziehen.

Cache/Geocache/Stash: Der erste Teil des Wortes stammt aus dem Griechischen und bedeutet Erde. Cache hingegen heißt übersetzt so viel wie geheimes Lager oder Versteck. Im Deutschen wird meist auch der versteckte Behälter selbst als Cache bezeichnet (vgl. Cachewiki, 2020).

Log/loggen: Zum einen wird das Einloggen des Funds, in eine Datenbank Log genannt. Andererseits wird damit auch die Beschreibung des Sucherlebnisses bezeichnet, welche verpflichtend getätigt werden muss, um einen Punkt in der Spieler*innenstatistik zu erhalten. Dadurch bekommt vor allem der Owner oder die Ownerin eine Rückmeldung darüber, wie die Suche empfunden wurde und ob der Cache noch existiert (vgl. Cachewiki, 2020).

Muggel/Muggle: Dieser Begriff entstammt der Romanreihe Harry Potter von Joanne K. Rowling. Dort beschreibt der Begriff alle Menschen, welche keine magischen Kräfte besitzen und meist auch nichts von der magischen Welt um sie herum wissen (vgl. Anonym, 2014). Einfach gesagt sind Muggel jene Menschen, vor denen die Existenz einer geheimen Parallelwelt gewahrt werden soll. Sowohl in der fiktiven Welt von Harry Potter als auch beim Geocaching.

Multi (Cache): Beim Multi Cache, oder kurz Multi, sind zu Beginn der Suche die Koordinaten des Versteckes nicht bekannt. Erst durch das Finden verschiedener

Stationen, werden diese ähnlich einer klassischen Schnitzeljagd, nach und nach erarbeitet (vgl. Cachewiki, 2021).

Mystery- oder Rätsel Cache: Bei diesem Cache befinden sich die angegebenen Koordinaten nicht direkt beim eigentlichen Versteck, sondern meist lediglich in der Nähe. Für den Erhalt der finalen Koordinaten, muss ein Rätsel gelöst werden. Die Bandbreite dieser Rätsel reicht von: Mathematischen Aufgaben über verschlüsselte Codes, bis hin zu Rechercheaufgaben (vgl. Cachewiki, 2021).

Nano (Cache): Dies ist die Bezeichnung für einen Cache-Behälter, der deutlich kleiner als ein klassischer Microcache ist. Nanos sind meist durch ihre geringe Größe besonders schwer zu finden. Das Logbuch besteht aus einem schmalen, aufgerollten Papierstreifen (vgl. Cachewiki, 2016).

Owner*in: Dies ist die Bezeichnung für die Eigentümer*innen von Geocaches. Als Owner*in ist man die Person, den jeweiligen Cache erfunden und gelegt hat. Des Weiteren ist man als Owner*in für die Wartung und Pflege die Caches verantwortlich (vgl. Cachewiki, 2014).

Nacht Cache: Dies ist eine Variante des Multi Caches, der nur in der Dunkelheit spielbar ist (vgl. Cachewiki, 2021).

Traditional Cache: Der Traditional Cache [kurz: Tradi] ist der häufigste Cachetyp. Bei Caches dieser Art, werden die Koordinaten der direkten Fundstelle veröffentlicht. Dadurch werden Spieler*innen direkt und ohne Umwege zum Cache geführt (vgl. Cachewiki, 2021).

Literaturverzeichnis:

ANONYM (2017): *Nano an DER Muggel-Straße*, unter:

https://www.geocaching.com/geocache/GC7GACW_nano-an-der-muggel-strasse?guid=d910a951-b12d-46f7-8968-fa92bce3d615 [Stand: 05.02.2021]

CACHEWIKI (2021): *Cachetypen*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Cachetypen>

[Stand: 18.02.2020]

CACHEWIKI (2020): *Geocache*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Geocache>

[Stand: 18.02.2020]

CACHEWIKI (2020): *Log*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Log> [Stand:

18.02.2021]

CACHEWIKI (2020): *Communityseiten*, unter:

<https://www.cachewiki.de/wiki/Communityseiten> [Stand: 04.03.2021]

CACHEWIKI (2014): *Muggle*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Muggle> [Stand:

22.12.2020]

CACHEWIKI (2016): *Nano*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Nano> [Stand:

18.02.2021]

CACHEWIKI (2014): *Owner*, unter: <https://www.cachewiki.de/wiki/Owner> [Stand:

18.02.2021]

COPIER, Marinka (2005): *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing-Games, Ritual Acts and the Magic Circle: Changing Views – Worlds in Play*. DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play

DER STANDARD (2016): *Vermeintliche Bombe in Graz entpuppte sich als "Geocache"*, unter: <https://www.derstandard.at/story/2000044602359/vermeintliche-bombe-in-graz-entpuppte-sich-als-geocache> [Stand: 04.03.2021]

EWERS, Robin (2013): *Geocaching - Outdoor Praxis*. München: Bruckmann Verlag

GEOCACHING (o.J): *Geocaching-Einmaleins*, unter: <https://www.geocaching.com/guide/default.aspx> [Stand: 06.12.2020]

HUIZINGA, Johan (2011): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

JUUL, Jesper (2008): *The magic circle and the puzzle piece*. Potsdam: Universität Potsdam

JURCZAK, Andrzej (2014): *Die Kraft der Plastikdose. Soziale Funktionen des Geocaching*. Wien: Universität Wien

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika (2009): *Pervasive Games: Theory and design; experiences on the boundary between life and play*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann

NIEUWDROP, Eva (2007): *The pervasive discourse*. in: Computers in Entertainment, Jg. 5, Heft 2 Aufsatz 13. Utrecht: University of Utrecht

ORF (2018): *Verdächtige Metallkiste war Geocache*, unter: <https://steiermark.orf.at/v2/news/stories/2926620/> [Stand: 04.03.2021]

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2004): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press

SIMMEL, Georg (1922): *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. München und Leipzig: Duncker & Humblot

SINNECKER, Ute (o.J): *Geocache-Knigge: Knigge für Suchende, Verstecker und gemeinsame Kommunikation*, unter: <https://www.geocaching-sued.de/handbuch/geocache-knigge/> [Stand: 07.12.2020]

STAMPFL, Nora (2016): *Johan Huizinga (1872-1945): Homo ludens – Spiel als Ursprungsort von Kultur*, unter: <https://www.ludologie.de/multiplayer/detailansicht/news/johan-huizinga-1872-1945-homo-ludens-spiel-als-ursprungsort-von-kultur/> [Stand: 13.10.2020]

ZIMMERMAN, Eric (2012): *Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later*, unter: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php [Stand: 09.12.2020]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: _____ 6

Google (2018) unter:

<https://www.google.com/maps/place/Swatch+Wien+Mariahilferstrasse/@48.1984293,16.3501283,3a,75y,234.91h,80.85t/data=!3m6!1e1!3m4!1sFS7G2LLpIOLt93V9RtOpKg!2e0!7i13312!8i6656!4m13!1m7!3m6!1s0x0:0x0!2zNDjCsDExJzU0LjliTiAxNsKwMjEnMDAuMSJF!3b1!8m2!3d48.1983833!4d16.3500333!3m4!1s0x476da81e1fb94acd:0x479df4c622b94d3e!8m2!3d48.1985509!4d16.3501332> [Stand: 20.02.2020]

Abbildung 2: _____ 7

MjFe (2008) unter: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NanoGeocache.jpg>
[Stand: 20.02.2020]

Abbildung 3: _____ 9

Anonym (2021) unter: https://www.geocaching.com/geocache/GC7GACW_nano-ander-muggel-strasse?guid=d910a951-b12d-46f7-8968-fa92bce3d615 [Stand: 20.02.2020]

Abbildung 4: _____ 14

Doller, Selina (2021)

Abbildung 5: _____ 14

Doller, Selina (2021)

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Formulierungen und Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Diese schriftliche Arbeit wurde noch an keiner Stelle vorgelegt.

Wien, am 01.04.2021

A handwritten signature in black ink, reading "Selina Doller". The signature is written in a cursive style with a long horizontal flourish at the end.

Selina Maria Doller