

Aus:

Paul Gebelein

Flächen – Bahnen – Knoten

Geocaching als Praktik der Raumerzeugung

April 2015, 280 Seiten, kart., zahlr. Abb., 34,99 €, ISBN 978-3-8376-2955-2

Räume sind nicht bereits da, sondern sie werden in sozialer Praxis von den Menschen erzeugt, die in ihnen leben. Technik, die zu einem historischen Zeitpunkt verfügbar ist, präformiert diesen Prozess, ohne ihn jedoch zu determinieren.

In seinen Analysen zu Geocaching – eine Praktik der alltäglichen Freizeitgestaltung, die Eigenschaften aktuell prägender Technik (GPS, Datenbanken, Internet) ausnutzt – geht Paul Gebelein den Mustern der Raumerzeugung zu Beginn des 21. Jahrhunderts nach. Ausgehend von den Studien Theodore Schatzkis und Elizabeth Shoves entwickelt er Konzepte der Flächen-, Bahnen- und Knotenräume, die nützliche Werkzeuge darstellen, um zeitgenössische Raumkonstellationen zu analysieren.

Paul Gebelein (Dr. phil.) ist Soziologe an der TU Darmstadt.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2955-2

Inhalt

1. Einleitung: Was, warum und wie? | 7

Perspektive: Praktiken – Infrastrukturen – Raum

2. Praxissoziologische Ansätze | 23

2.1 Begriffsklärung »Praxis« vs. »Praktik« contra »practice« | 27

2.2 Praktik als soziologischer Grundbegriff | 30

2.3 Praktiken und Materialität/Technik | 45

3. Infrastrukturen: Von Steuerung zu Praxis | 53

3.1 Klassische Infrastrukturkonzepte | 54

3.2 Infrastrukturen und Praktiken | 57

3.3 Infrastrukturelle Arrangements von Praktiken | 64

4. Die räumliche Dimension von Praktiken | 69

4.1 Raum – ein schillerndes Konzept | 70

4.2 Raum aus soziologischer Perspektive | 71

4.3 Raum als relationale (An)Ordnung | 75

5. Resümee: Praktiken und ihre Räume | 83

Raumerzeugung: Flächen – Bahnen – Knoten

6. Die Forschungsmethode | 91

7. Die Praktik »Geocaching« | 103

7.1 Forschungsstand | 105

7.2 Entstehungsgeschichte | 110

7.3 Geocachen gehen, 2011/2012, Rhein-Main-Gebiet | 117

7.4 Infrastrukturen des Geocachens | 147

7.5 Das infrastrukturelle Arrangement des »Geocachings« | 151

8. Ortsbestimmungen ... | 159

8.1 ... aufgrund von Artefakten eines globalen Rasters:
»The degree confluence project« | 160

8.2 ... aufgrund eines Algorithmus: »Geodashing« | 165

8.3 ... aufgrund sozialer Prozesse: »Geocaching« | 168

8.4 GPS, WGS84 und Räume aus Flächen,
Bahnen und Knoten | 169

9. Aspekte der Raumerzeugung | 177

9.1 Konfiguration: Einteilen | 180

9.2 Markierungen: Platzieren | 195

9.3 Orte/Wege/Gebiete: Auswählen | 205

9.4 Statistiken: Zählen | 225

9.5 Raumkonkurrenz: Abgrenzen | 234

10. Resümee: Flächen, Bahnen, Knoten | 247

11. Fazit: Praktiken, erzeugte Räume und soziale Koexistenz | 249

Danksagung | 261

Anhang | 263

Literaturverzeichnis | 265

1. Einleitung: Was, warum und wie?

Der auf einen Bildschirm eines Gerätes in seiner Hand blickende Passant ist zu Beginn der zweiten Dekade des 21. Jahrhunderts zu einem geläufigen Anblick im Straßenbild geworden. Die direkte Umgebung scheint er nur selektiv wahrzunehmen. Gelegentlich wirkt er für einen Moment verunsichert. Er schaut sich um, scheint Personen und Dinge, die ihn umgeben, ordnen zu müssen. Ein schneller Abgleich der Ich-Umwelt-Relation, dann geht es zielstrebig weiter. Er erweckt den Eindruck, als wisse er genau, was sein Ziel ist. Zumindest lassen sich keine Anzeichen für eine Unsicherheit diesbezüglich erkennen. Er macht nicht den Eindruck einer Person, die sich verirrt hat oder nach Orientierung sucht, obwohl es gelegentlich vorkommt, dass er Haken schlägt, abbiegt oder stehen bleibt, ohne dass es die Situation erkennbar erfordern würde. Es drängt sich die Frage auf, an welchem Bezugssystem sich diese Person orientiert. Welche Gegebenheiten nutzt sie zur Navigation, also zur Bestimmung der eigenen Position und der einzuschlagenden Richtung? Der Bildschirm, den die Person in der Hand hält, scheint hier eine wichtige Rolle zu spielen. Zumindest ist dies der Gegenstand, dem in der Situation die größte Aufmerksamkeit zuteilwird. Die Frage nach der Orientierung verweist stets auf die Frage nach dem Raum, in dem Orientierung stattfindet. Der Zusammenhang zwischen verwendeter Technik und Raum rückt so in den Fokus.

Das *Global Positioning System* (GPS), (mobiles) Internet und Smartphones mit einer unüberschaubaren Anzahl von sogenannten »Apps« haben die Art und Weise, wie Menschen miteinander interagieren, wie sie ihr alltägliches Leben und ihre Arbeit organisieren, wie sie Informationen suchen und finden und wie sie mit räumlichen Zusammenhängen umgehen, nachhaltig verändert. Dieser Befund korrespondiert mit einer lange zurückreichenden Forschungslinie, die den Einfluss bzw. die Rolle von Informatisierung/Technisierung auf bzw. bei der Transformation/Gestaltung gesell-

schaftlicher Zusammenhänge untersucht.¹ Zu dieser Linie lässt sich auch die technisierte Erschließung und Erzeugung von Räumen zählen, sowohl in Bezug auf Natur im territorialen Sinne von Feldern, Wald und Wiesen als auch in Bezug auf urbane Umgebungen. Die verwendete Technik konstituiert die Art und Weise, wie mit räumlichen Zusammenhängen umgegangen wird, ja die räumlichen Zusammenhänge selbst mit.² Technik hat Einfluss darauf, wie Menschen Raum wahrnehmen, verstehen, konstruieren, sich auf ihn beziehen, sich in ihm bewegen und damit auch, wie sie sich in ihm orientieren. Die Art und Weise, wie sich Personen im Raum orientieren, gibt Aufschluss über die Verfasstheit des Raumes.

In historischer Perspektive hat Wolfgang Schivelbusch an dem Beispiel der Eisenbahn und des Reisens im 19. Jahrhundert den Zusammenhang von Technik und Raum herausgearbeitet (Schivelbusch 1977). Schivelbusch argumentiert, dass die Eisenbahn gleichzeitig neue Räume erschließt, indem sie entfernte Destinationen verfügbar macht, und den Raum dazwischen, den sie überbrückt, zerstört. Wolfgang König zeigt wiederum, wie Eisenbahnen, Bergbahnen und Skilifte (»Aufstiegshilfen«) zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Praktik des alpinen Skifahrens mitkonstituieren (König 2000). Mit der Erleichterung des Aufstiegs durch solche technische Hilfen wird alpiner Skisport im großen Stil überhaupt erst möglich. In beiden Arbeiten wird deutlich, dass Technik die Ordnung von Zielen, verstanden als besuchenswerte und überhaupt besuchbare Orte, mitgestaltet.³

Zu der Konstitution von Räumen in Verbindung mit den genannten Technologien (GPS, [mobiles] Internet) zu Beginn des 21. Jahrhunderts liegen bisher keine ausführlichen Arbeiten vor. Neben der Neuheit der Technik lässt sich dies auf der einen

1 | Beispielhaft dazu: Linde 1972; Popitz 1976; Joerges 1988; Rammert 1993b; Schmiede 1996; Hörning et al. 1996. Neuere Untersuchungen auf dieser Linie sind z.B. bezüglich der Kommunikation und Interaktion Höflich und Gebhardt 2005; Ling und Pedersen 2005; Ito und Okabe 2005; Glotz et al. 2006; Schmidt 2009, bezüglich des Verhältnisses von Öffentlichkeit und Privatheit Seubert und Niesen 2010; Ochs und Löw 2012, bezüglich Social-Network-Sites/Online-Communities Lamla 2008; Stegbauer 2009; Leistert und Röhle 2011; Miller 2012, bezüglich der Organisation von Arbeit Baukrowitz et al. 2006 oder bezüglich der Veränderung von Wertschöpfungsketten Voß und Rieder 2005; Lamla 2010.

2 | Zu dem Zusammenhang von Kultur und Technik jenseits von kausaler Beeinflussung siehe ausführlich aus philosophischer Perspektive: Hubig 2006: 237 ff.

3 | Zu nennen sind hier auch die Arbeiten von Heike Weber, die eine Geschichte mobiler Techniknutzung anhand der drei Artefakte Kofferradio, Walkman und Handy schreibt (Weber 2008) und Lars Frers, der aus phänomenologischer Perspektive Bahnhöfe und Fährterminals im Spannungsfeld von Technik und Raum untersucht (Frers 2007).

Seite mit einer allgemeinen Zurückhaltung in der Soziologie dem Thema Technik gegenüber (Rammert 1998), auf der anderen Seite mit einem lange etablierten Verständnis von Raum als »in Untersuchungen auszuschließende ›Umweltbedingung« (Löw 2001: 9) plausibilisieren. An dieser Stelle existiert folglich eine Forschungslücke, zu deren Schließung die vorliegende Arbeit beiträgt.

In der eingangs beschriebenen Situation verweist der Bildschirm in der Hand des Passanten auf die in die Situation involvierte Technik. Allerdings lässt sich nicht ohne weiteres durch Beobachtung feststellen, welche Technik im Einzelnen in der Situation präsent ist. Es ist unklar, ob das Gerät ein Smartphone mit mobilem Internetzugang, ein E-Book-Reader, ein MP3-Player, ein GPS-Empfänger oder etwas anderes ist. Eine kurze Nachfrage ergibt, dass in der Gestalt dieses flachen Quaders mit leuchtender Oberfläche unüberschaubar viele verschiedene Programme oder Anwendungen verborgen sein können. Hinzu kommt, dass Geräte, die auf irgendeine Weise mit anderen Geräten verbunden werden können, über sich selbst hinaus auf größere und weiter vernetzte Anordnungen verweisen. Daraus folgt, dass die Bestimmung der Situation als eine, in der eine Person sich mit einem Bildschirm in der Hand auf diesen schauend bewegt, die zu einem bestimmten Zeitpunkt beginnt und an einem anderen bestimmten Zeitpunkt endet, wesentlich zu unspezifisch ist. Die sich in dieser Situation stellende Frage, woran sich Personen orientieren, bleibt interessant, jedoch gibt es hier eine praktisch unüberschaubare Bandbreite von Möglichkeiten, die eine Präzisierung der Perspektive nötig machen. In der vorliegenden Arbeit geschieht diese Präzisierung, indem der Fokus von einer Situation auf eine Praktik verschoben wird. Unter einer *Praktik* wird dabei mit Bezug auf Theodore Schatzki (Schatzki 1996: 89) und Andreas Reckwitz (Reckwitz 2002: 249) das in bestimmter Weise organisierte Muster eines bestimmten, sich wiederholenden, personeninvarianten sozial geteilten Handlungsablaufs verstanden. Einzelnen Personen kommt dabei die Rolle von »Trägern« einer Praktik zu (ebd.: 250). Dieser methodologische Schritt beruhigt das unendliche Gewimmel verschiedener Handlungsweisen, die alle in der einen Situation, der sich mit Blick auf einen Bildschirm bewegenden Person, aufgehoben sind. Dieser Schritt öffnet zudem die Perspektive für Zusammenhänge jenseits der direkt visuell beobachtbaren Situation, die auch Teil der Organisation der zu erforschenden Praktik sind.

Die in der vorliegenden Arbeit eingenommene Perspektive wird durch drei zentrale Begriffe bestimmt: *Praktiken*, *Infrastruktur* und *Raum*. Der zentrale Punkt dieser Perspektive ist, dass sie ein soziales Phänomen, verstanden als Praktik, in den Mittelpunkt des Interesses stellt. Das bedeutet alle Überlegungen beginnen bei dem Konzept der Praktik und enden auch wieder dort. Der Ansatz baut in Anschluss an Schatzki (Schatzki 1996; Schatzki 2002; vgl. Reckwitz 2003) auf einem Konzept von

Praktik als Grundbegriff soziologischen Nachdenkens auf und betont dabei die Unterscheidung von »Praxis« und »Praktik«: *Praxis* wird als tatsächliches Geschehen von sozialen Zusammenhängen verstanden. Eine *Praktik* hingegen wird als eine relativ stabile Einheit verstanden, die – solange sie existiert – in der Praxis in hinreichend ähnlicher Weise reproduziert wird. Praktiken sind nicht direkt beobachtbar, sondern müssen erst beobachtbar gemacht werden. Dies ist möglich, weil sich zum einen die Praxis einer Praktik durch teilnehmende Beobachtung wahrnehmen lässt und zum anderen Praktiken Spuren hinterlassen, von denen auf die Verfassung/Organisation der Praktik zurückgeschlossen werden kann.

Die zentrale heuristische Frage bei der Untersuchung einer Praktik lautet: Wie ist diese organisiert? Welche immer wiederkehrenden Elemente der Praktik lassen sich identifizieren und wie sind diese miteinander verzahnt? Neben den Dimensionen des Verstehens, der expliziten Regeln und der teleoaffektiven Struktur (Schatzki 2002: 77) wird in der vorliegenden Arbeit die in die Praktik integrierte Technik systematisch in die Beschreibung der Praktik eingebunden. Technik wird dabei nicht als Artefakt konzeptionalisiert, sondern als Infrastruktur der Praktik. *Infrastruktur* wird dabei mit Bezug auf Susan Leigh Stars relationaler Definition (Star 1999: 381 f.), als das verstanden, was relativ zu einer Praktik als Infrastruktur dient. Dadurch wird es möglich, die über einzelne Situationen hinausreichende Vernetzung als inhärenten Bestandteil der verwendeten Technik zu beschreiben. Artefakte bekommen so die Rolle von Schnittstellen bzw. Interfaces zu den jeweiligen Infrastrukturen, in die sie eingebunden sind. Ein solches Konzept von Infrastruktur ist eine Operationalisierung dessen, was Schatzki als »material arrangements« (Schatzki 2010a) bezeichnet.

Auf diese Weise wird über Infrastrukturen eine Brücke von den Praktiken zu durch Praktiken erzeugten Räumen, die die territorialen Grenzen von Situationen überschreiten, geschlagen und deren Erzeugung durch Praktiken herausgearbeitet. Das Arrangement verschiedener Infrastrukturen durch eine Praktik bekommt so eine entscheidende Rolle bei der Beschreibung von durch die Praktik erzeugten Räumen. Das Argument an dieser Stelle lautet, dass es zu einem großen Teil Infrastrukturen sind, die die räumliche Dimension einer Praktik konfigurieren und die Einheit von durch Praktiken erzeugten Räumen ermöglichen, auch wenn die geografischen Positionen, die eine Praktik während ihres Vollzugs integriert, territorial versprengt sind.

Raum wird in Anschluss an Martina Löws soziologische Konzeption von Raum (Löw 2001) als relationaler Raum verstanden, der ausschließlich in der Praxis konstituiert wird und nicht ein irgendwie verfasstes materielles Substrat jenseits sozialer Zusammenhänge darstellt. Im Unterschied zu Löws Ansatz wird Raum in der vorliegenden Arbeit jedoch nicht als in Handlungen, vor dem Hintergrund der Handlungstheorie von Anthony Giddens, konstituiert, sondern als durch Praktiken *erzeugt*

verstanden. Im Konzept der Praktik ist dabei bereits der Dualismus von Handlung und Struktur aufgelöst.

Personen, die sich auf einen Bildschirm in ihrer Hand schauend bewegen, können die unterschiedlichsten Dinge auf diesem sehen. Sie können E-Mails lesen, einem Fußgängernavigationsprogramm folgen, die Playlist ihres MP3-Players durchblättern, einen Film schauen oder mit Bekannten chatten etc. Es besteht auch die Möglichkeit, dass sie sich eine digitale Karte anschauen, die der klassischen papiernen Karte auf den ersten Blick ähnelt. An dieser Stelle wird bereits eine wichtige Eigenschaft solcher technischer Arrangements deutlich: die Dynamik. Digitale Karten können sich jederzeit und in Echtzeit verändern. Sie werden erstens automatisch den Bewegungen der Nutzer angepasst, was jedoch die Karte selbst nicht verändert. Zweitens kann sich die Menge an Informationen, die die Karte darstellt, durch die Synchronisation mit einer Datenbank verändern und z.B. auf die Anforderungen oder Handlungen des jeweiligen Nutzers und der Situation, in der er sich befindet angepasst werden. Drittens kann sich die Menge der Informationen, die in der Datenbank gespeichert sind, verändern. Beispielsweise kann dies durch das Einspeisen von Spuren der Nutzer, ob aktiv (Web 2.0) oder passiv (Monitoring, Überwachung), geschehen.

Der empirische Fall einer Untersuchung, die den skizzierten Ansatz verfolgt, ist eine bestimmte Praktik. Die Idee der hier unternommenen Untersuchung besteht darin, eine Praktik zu untersuchen, die zugleich online und offline stattfindet, die nicht-metaphorisch verstandene Räume, also Räume, deren Bestandteile bzw. Elemente einen geografischen Index besitzen, erzeugt und die das Satellitennavigationssystem GPS integriert. Eine solche Praktik tangiert alle für die Frage nach der Erzeugung von Räumen unter den technologischen Bedingungen zu Beginn des 21. Jahrhunderts relevanten Bereiche.

Eine Praktik, die alle diese Bedingungen erfüllt, ist die Praktik »Geocaching«. Es handelt sich dabei um eine Art Schnitzeljagd, bei der Objekte, sogenannte »Geocaches«, versteckt und gesucht werden. Idealtypisch lässt sich diese Praktik wie folgt beschreiben:

Eine idealtypische Beschreibung des Geocachings

Geocaching besteht darin, einen durch Koordinaten bestimmten geografischen Ort aufzusuchen und dort einen Cache zu suchen und zu finden. In der Regel wird zum Auffinden des durch die Koordinaten bestimmten Ortes ein GPS-fähiges Gerät, sei es ein Mobiltelefon oder ein Spezialgerät, benutzt. Ein Cache ist in der einfachsten Ausführung ein kleiner Behälter, z.B. eine Filmdose, in der ein Logbuch enthalten ist.

Der Finder trägt sich in dieses Logbuch ein und hinterlässt unter Umständen einen Gruß an denjenigen, der den Cache versteckt hat.

Die Person, die den Cache an diesem bestimmten Ort versteckt, d.h. »gelegt« hat, wird »Owner« des Caches genannt. Der Owner eines Caches kontrolliert in regelmäßigen Abständen, ob der Cache noch wie beabsichtigt zu finden ist, ob etwas auszubessern ist oder ob das Logbuch voll ist. Bei dieser Gelegenheit liest er das Logbuch. Einen Cache legen bedeutet, den Cache an einem bestimmten Ort zu verstecken und die Koordinaten des Ortes mit Hilfe eines GPS-Gerätes zu bestimmen. Diese Koordinaten werden dann zusammen mit einem Namen und einer Beschreibung des Caches in einer über das Internet grundsätzlich frei zugänglichen Datenbank veröffentlicht. Diese Datenbankeinträge sind es, mit denen die Suche nach einem Geocache beginnt und sie sind es auch, mit denen sie endet. Hier findet die Auswahl des Caches statt, der gesucht werden soll, und hier endet die Suche mit dem Eintrag in das digitale Logbuch des Caches. Zu den Aufgaben des Owners gehört es, die Einträge in dem digitalen Logbuch zur Kenntnis zu nehmen und diese mit den Einträgen im Logbuch, das sich im Cache befindet, abzugleichen.

Der Beginn der Praktik »Geocaching« lässt sich auf den 3. Mai 2000 datieren. An diesem Tag schrieb Dave Ulmer eine Nachricht an eine Newsgroup (sci.geo.satellite-nav), die sich mit Satellitennavigation beschäftigt, in der er die Idee für ein neues Spiel formulierte. Tags zuvor wurde auf Veranlassung der Clinton-Regierung die künstliche Ungenauigkeit (»Selective Availability« oder kurz »SA«) des GPS abgeschaltet, mit der sich bis dato das US-Militär einen Vorsprung gegenüber möglichen Feinden sicherte, die das weltweit verfügbare System parasitär nutzen könnten. Dies hatte zur Folge, dass sich die Genauigkeit der Positionsbestimmung via GPS von einem Tag auf den anderen von +/- 100 Metern auf wenige Meter verbesserte, ohne dass Nutzer in neue Empfänger investieren mussten. Ulmers Idee verbreitete sich rasch. Es entstanden eigene Kommunikationsplattformen für Interessierte und Websites, auf denen die Positionen von Geocaches gesammelt wurden. Der Name der ersten dieser Websites war www.geocaching.com. Sie stellte zum Zeitpunkt der Feldphase der Untersuchung (2011/2012) und den folgenden Jahren weltweit die mit Abstand größte Sammlung von Geocaches bereit und wird kommerziell von der Firma *Groundspeak Inc.* mit Sitz in Seattle betrieben. Für Deutschland sind im April 2013 ca. 284.000 Geocaches⁴ bei www.geocaching.com gelistet, was im Vergleich zu ca.

4 | Quelle: www.geocaching.com, eigene Abfrage.

155.000 Geocaches⁵ im September 2010 einen Zuwachs von 83 % bedeutet. Es handelt sich also ohne Zweifel um eine zum Zeitpunkt der empirischen Untersuchung äußerst dynamische Praktik.⁶ Geocaching ist eine Freizeitpraktik, ein Spiel für Erwachsene und Familien gleichermaßen. Mit Bezug auf Spiele argumentiert Thomas Alkemeyer, dass Spiele eine Indikatorfunktion haben: »Wenn sich die Spielkultur einer Gesellschaft verändert und wenn neue Spiele emergieren, dann deutet das daraufhin, dass sich auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen etwas wandelt [...].« (Alkemeyer 2003: 177) Das Interessante an der Untersuchung von Spielen ist, dass in Spielen die Möglichkeit besteht, relativ frei auszuprobieren, was auf welche Weise kombiniert werden kann und was funktioniert. Spiele haben stets eine experimentelle Dimension. Wenn neue Spiele größere Verbreitung erfahren, ist das ein Hinweis darauf, dass sie gut mit anderen gesellschaftlichen Zusammenhängen resonieren. Vor diesem Hintergrund erscheint die Praktik »Geocaching« als hochspannendes soziales Phänomen der Gegenwart. Der sozialwissenschaftliche Forschungsstand zum Thema »Geocaching« in Deutschland ist jedoch überschaubar.⁷ Es gibt vier Qualifikationsarbeiten und einen kürzeren Aufsatz, die sich mit dem Thema beschäftigen: Telaar 2007; Bauer 2010; Schütze 2010; Weihe 2011; Weber und Haug 2012. Aus dem englischen Sprachraum liegen weitere vereinzelte Aufsätze vor: z.B. Gram-Hansen 2009; O'Hara 2008; Sarvas n.n. Darüber hinaus gibt es zwei Aufsätze aus rechtswissenschaftlicher Perspektive, die sich mit juristischen Implikationen im deutschen Rechtsraum beschäftigen: Louis et al. 2011a; Louis et al. 2011b. Keine der Arbeiten geht jedoch der Erzeugung von Räumen, also der Organisation des Nebeneinanders im Zuge der Praktik »Geocaching« und der mit ihr verbundenen Technologien, nach.

Fragestellung

Die Praktik »Geocaching« verbindet geografische Zusammenhänge, Internettechnologie, GPS und Bildschirme, auf die Personen starren während sie sich bewegen, miteinander. Daher eignet sie sich in besonderer Weise dazu, der Frage nach der Orientierung und Navigation und der damit verbundenen Ordnung von räumlichen Zusammenhängen nachzugehen. Dieses Interesse lässt sich in drei heuristische Leitfragen übersetzen:

5 | Quelle: www.geocaching.com, eigene Abfrage.

6 | Dieser Trend setzt sich auch nach Abschluss der Untersuchung fort: Im August 2014 sind 334.000 gelistet. Quelle: www.geocaching.com, eigene Abfrage.

7 | Für eine ausführliche Diskussion des Forschungsstandes siehe *Kapitel 3.2.1: Forschungsstand*.

- Wo halten sich Personen auf?
- Auf welchen Wegen bewegen sie sich?
- Welche Ziele haben sie und was macht ein Ziel überhaupt zu einem Ziel?

Diese Fragen verweisen auf eine raumsoziologische Perspektive, welche nach der Organisation des Nebeneinanders und nach sozial erzeugten Raumzugängen fragt (vgl. Löw 2001: 12). Dieser Fragerichtungen wird in der vorliegenden Arbeit in einer synchronen Tiefenbohrung nachgegangen. Die Fragestellung lautet:

Wie werden durch die Praktik »Geocaching« und den dabei verwendeten Technologien räumliche Zusammenhänge geordnet und Raum erzeugt?

Daran schließt sich die folgende Hypothese an:

Der Raum, der durch die Praktik »Geocaching« erzeugt wird, folgt einem anderen Idealtyp als z.B. der, der durch stationäre Praktiken, wie z.B. »Fußball spielen« oder »grillen«, oder mobile Praktiken, wie z.B. »Auto fahren« oder »Eisenbahn fahren«, erzeugt wird. Die verwendete Technik hat daran einen entscheidenden Anteil.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die Praktik »Geocaching« dicht zu beschreiben (Geertz 1987), um dann mit Hilfe von »theoretischen Sehhilfen« (Schmidt und Volbers 2011: 36) den Raum, der durch diese erzeugt wird, für den Leser sichtbar zu machen. Dabei wird der Frage nachgegangen, ob es sich hier um einen speziellen Typ von Raum handelt, der sich von anderen Typen unterscheiden lässt. In dieser Absicht werden Zusammenhänge der Raumerzeugung nachvollziehbar gemacht. Der Raum einer Praktik wird durch diese immer wieder erzeugt, d.h. fortlaufend reproduziert. Daher geht es darum, Muster, Regelmäßigkeiten und Logiken dieser Raumerzeugung durch die Praktik nachzuzeichnen. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es dabei nicht, eine Ethnografie der Praktik »Geocaching« im strengen Sinne zu sein. Vielmehr handelt es sich um eine Arbeit, die sowohl auf empirischer als auch theoretischer Ebene der Systematik von Raumerzeugung unter Bedingung von GPS und (mobilem) Internet nachgeht. Die Praktik des Geocachens spielt dabei die Rolle eines instruktiven empirischen Beispiels. Das empirische Vorgehen orientiert sich an einem ethnografischen Forschungsstil, insoweit es auf einem beobachtenden Paradigma (vgl. Schmidt 2012: 226 ff.) beruht. Die methodische Herausforderung bei der empirischen Erforschung der Praktik »Geocaching« liegt in der sowohl räumlichen wie zeitlichen Versprengtheit der Praktik: »Geocaching« beinhaltet eine unüberschaubare Anzahl verschiedener Orte, hier verstanden als geografische Positionen, und kann zudem jederzeit

begonnen und auch wieder unterbrochen werden. Während der für die vorliegende Arbeit durchgeführten Feldforschung wurden verschiedene, dieser Organisation der Praktik Rechnung tragende Beobachtungsperspektiven eingenommen. Eine zentrale Rolle nimmt das Informantengespräch mit Praktikern in Form eines leitfadengestützten Interviews ein. Die zweite Perspektive ist die Perspektive der Praxis, die durch das Praktizieren der Praktik »Geocaching« eingenommen wird. Eine dritte Perspektive fokussiert auf die in die Praktik integrierte Infrastruktur, die letztendlich die räumliche und zeitliche Versprengtheit ermöglicht und entscheidend mitorganisiert. Eine letzte Perspektive richtete sich auf die Kommunikation von Praktikern auf Websites und in Foren, die ebenfalls zur Infrastruktur des Geocachens gezählt werden können.

Die vorliegende Arbeit teilt sich in zwei aufeinander bezogene Teile auf: Im ersten Teil (*Kap. 2-5*) wird eine theoretische Perspektive, der Ansatz der Arbeit, entworfen, die es erlaubt, die räumlichen Zusammenhänge von Praktiken im Allgemeinen zu beschreiben. Zentrale Konzepte sind dabei Praktiken, Infrastruktur und Raum. Im zweiten Teil der Arbeit (*Kap. 6-10*) wird die im ersten Teil entwickelte theoretische Perspektive in einer empirischen Untersuchung der Praktik »Geocaching« zur Anwendung gebracht. Der Forschungsbericht der Untersuchung teilt sich in drei Teile auf. Er beginnt mit einer dichten Beschreibung der Praktik »Geocaching« (*Kap. 7*). Im zweiten Teil wird auf eine theoretischere Ebene gewechselt und anhand der Praktik, die mit dem »Degree Confluence Project« verbunden ist, der Praktiken »Geodashing« und »Geocaching« der formierenden und konfigurierenden Wirkung von GPS und dem damit verbundenen Koordinatensystem WGS84 bei der Bestimmung von Orten nachgegangen (*Kap. 8*). Die Leitfrage ist hier, wie es dazu kommt, dass ein Ort zu einem Ort wird, d.h. eine relevante Stelle in dem jeweiligen Raum einnimmt. Im Zuge dessen wird der Idealtyp des Knotenraums entwickelt. Der dritte Teil fokussiert wieder auf die Praktik »Geocaching« und arbeitet nun entlang von fünf Aspekten (Konfiguration: Einteilen, Markierungen: Platzieren, Orte/Wege/Gebiete: Auswählen, Statistiken: Zählen, Raumkonkurrenz: Abgrenzen) Eigenschaften des durch diese Praktik erzeugten Raumes heraus (*Kap. 9*). *Kapitel 11* fasst abschließend die vorliegende Arbeit als Ganzes zusammen und öffnet den Blick für über den hier untersuchten Fall hinausgehende Zusammenhänge.

Die These der Arbeit lautet, dass mit der Integration von GPS und Internet in Praktiken ein bisher marginal vorhandener Raumtyp in den Vordergrund tritt, den ich als *Knotenraum* bezeichne. Dieser ist von zwei anderen durch Praktiken erzeugten Raumtypen unterscheidbar: *Flächenraum* und *Bahnraum*. Dieses Hervortreten hat Implikation für das Zusammenleben und damit für Vergesellschaftungsprozesse oder – weniger voraussetzungsreich formuliert – für soziale Koexistenz.