

Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu
Katedra rekreologie a cestovního ruchu

Geopsychologie v geocachingu

Bakalářská práce

Autor: Šárka Kobrčová
Studijní obor: Management cestovního ruchu - Angličtina

Vedoucí práce: doc. PaedDr. Jiří Štyrský, CSc.

Hradec Králové

Duben 2017

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a s použitím uvedené literatury.

V Hradci Králové dne 20. dubna 2017

Šárka Kobrčová

Poděkování:

Děkuji vedoucímu bakalářské práce doc. PaedDr. Jiřímu Štyrskému CSc. a prof. RNDr. Josefu Zelenkovi CSc. za metodické vedení práce a cenné rady, které mi pomohly tuto práci zkompletovat. Poděkování bych také chtěla věnovat své rodině za velkou podporu při studiu a respondentům z řad hráčů geocachingu, kteří velice ochotně spolupracovali při mém dotazníkovém průzkumu a řízeném rozhovoru.

Anotace

Název: Geopsychologie v geocachingu

Předmětem této bakalářské práce je analýza vnímání hráče hry geocaching přírodního a kulturního prostředí kolem sebe při hře. A je také zkoumáno, zda toto vnímání mění jejich chování a motivuje je k častějšímu cestování. Dále se tato práce zabývá vnímáním hráče vlivu hry na přírodu. Teoretická část seznamuje čtenáře s problematikou geopsychologie a hry geocaching. Praktická část se zakládá na teoretických východiscích a na zkušenostech a názorech respondentů z řad hráčů geocachingu. Cílem praktické části je zjistit intenzitu vnímání prostředí a vlivu hry na přírodu hráči hry geocaching, zda toto může změnit jejich chování a frekvenci cestování. Výstupem práce je zhodnocení intenzivního vzájemného působení člověka a přírodního prostředí při hře a jeho vnímání vlivu hry na přírodu.

Klíčová slova:

genius loci, geocaching, geopsychologie, GPS, keš, prožitek

Annotation

Title: Geopsychology in geocaching

The content of this bachelor thesis is an analysis of the perception of cultural and natural surrounding by players geocaching during the game. Also it is examined if this perception can change their behavior and to motivate them for more frequent travel. Furthermore, this thesis deals with the perception of players of the influence game on nature. The theoretical part acquaints readers with the topic of geopsychology and of geocaching. The practical part is based on the theoretical knowledge and also from the personal experiences and the opinions of the respondents among players of geocaching. The aim of the practical part is to find out intensity of the perception of nature and the influence game on nature by players and if this can change their behaviour and frequency of travel. The main output of the thesis is to evaluation of the intense interaction of players and nature during the game and their perception of the impact of game on nature.

Key words:

genius loci, geocaching, geopsychology, GPS, cache, experience

OBSAH

1	Úvod.....	1
2	Cíl práce.....	2
3	Metodika zpracování.....	3
3.1	Výzkumné otázky	3
3.2	Literární rešerše	4
4	Teoretická část.....	5
4.1	Geopsychologie	5
4.2	Psychogeografie.....	6
4.2.1	Psychologické pojetí života ve velkých metropolích	6
4.2.2	Globalizační vlivy světa na psychiku lidí.....	6
4.3	Prožitek a zážitek	7
4.4	Genius loci	7
4.5	Vnímání	9
4.5.1	Selektivní pozornost	9
4.5.2	Selektivní zkreslení	9
4.5.3	Selektivní paměť.....	10
4.6	Mentální mapy	10
4.6.1	Vytváření mentální mapy	11
4.7	Cestování a vliv na přírodní a kulturní prostředí	12
4.8	Motivace k cestování	13
4.9	Geocaching	14
4.9.1	Historie geocachingu	14
4.9.2	Princip geocachingu	15
4.9.3	Rozdělení keší	16
4.9.4	Rozdělení keší podle velikosti.....	19
4.9.5	Rozdělení keší podle obtížnosti.....	20

4.9.6	Rozdělení keší podle terénu.....	21
4.10	Putovní předměty	22
4.11	Vybavení pro geocaching	22
5	Praktická část	25
5.1	Metodika výzkumu	25
5.2	Výsledky dotazníkového průzkumu	25
5.3	Výsledky průzkumu metodou rozhovorů	25
6	Shrnutí výsledků.....	29
7	Závěr a doporučení	31
8	Seznam použité literatury.....	33
9	Seznam obrázků	36
10	Seznam grafů	37
11	Seznam příloh	38

1 Úvod

Pojem geopsychologie si mnozí lidé vysvětlují chybně nebo si pod tímto výrazem nedokážou představit vůbec nic. Kořeny sahají totiž jen do roku 1992 a mezi lidmi to není příliš známé téma. Geopsychologie je relativně komplikovaný obor, kterému se u nás věnuje jen málo autorů jako např. Doc. PaedDr. Jiří Štyrský, CSc. a Prof. PhDr. Jiří Šípek, CSc., Ph.D. Předmětem tohoto směru je zkoumání vzájemného působení člověka s přírodní s kulturní krajinou. Lze to chápat také jako náhled na přírodní prostředí skrz psychiku lidí.

V této bakalářské práci byla geopsychologie aplikována do hry geocaching.

Geocaching je hra známá a populární na celém světě. Oblíbenost této aktivity stále velice rychle narůstá i v České republice. V počátku to byla jen záliba uzavřené komunity hráčů. Postupem času se hra stala tématem médií a byla šířena i přes samotné členy geocachingu. I přes to se stále najdou lidé, kteří tuto aktivitu vůbec neznají. Principem hry je hledání ukrytých krabiček (keší) v přírodě pomocí GPS souřadnic, které jsou buď přímo známé nebo je třeba si je vypočítat či jinak vyluštit. Mnohdy je složitější odhalit souřadnice než potom samotná návštěva místa s keší. Při hře si hráč odpočine v přírodě, fyzicky se protáhne, vyzkouší svůj orientační smysl, zažije mnohdy adrenalin nebo se dozví nějaké zajímavé a poučné informace o místě s keší a jeho okolí.

Práce je rozdělena do dvou částí. První je teoretická se zpracovanou literární rešerší dostupných zdrojů z oblasti geopsychologie a geocachingu, kterou tvoří dvě hlavní kapitoly. Úvodní pojednává o samotném tématu geopsychologie. Tento směr je zde podrobněji vysvětlen a spolu s ním i další pojmy v několika navazujících odstavcích, které s tímto oborem úzce souvisí. Další pasáž se zabývá přímo hrou geocaching a jejím principem. Lze se zde dozvědět také např. o historii této aktivity, pravidlech, způsobech hry, pomocném vybavení atd.

Druhou částí je praktický výzkum, jehož první kapitolou je dotazníkové šetření a druhou řízené rozhovory s hráči. Při tomto výzkumu je použito metod kvantitativní i kvalitativní, kde pomocí nich jsou do praxe aplikovány výzkumné otázky. Dotazníkové otázky i rozhovor jsou sestaveny převážně na základě vlastní zkušenosti autorky, která je sama hráčem hry geocaching, a dále pak z teoretických východisek různých zdrojů s tematikou geopsychologie a geocachingu. Dotazníkový výzkum i rozhovory analyzují vnímání prostředí kolem sebe a vlivu hry na přírodu hráčem při hře. Dále také zkoumá změny jeho chování a frekvenci cestování díky hře. Účastníci výzkumů jsou pouze hráči hry geocaching.

2 Cíl práce

Cílem této bakalářské práce a náplní praktické části je provést analýzu, jak intenzivně hráč vnímá přírodní a kulturní prostředí, ve kterém se pohybuje při hře. Dílčím cílem je pak zjistit, jak vnímají hráči vliv hry na přírodní prostředí a zda tato změna nějak ovlivňuje jejich chování a frekvenci cestování. Výstupem výzkumu bude zhodnocení, zda má geopsychologie vliv na geocaching a zda hra výrazně pozitivně či negativně ovlivňuje přírodní prostředí a hráče samotného. Dále pak bude vyhodnoceno, jestli hra podporuje cestování lidí. Dosažení těchto cílů je ze získaných odpovědí dotazníkového výzkumu a řízených rozhovorů. Těchto cílů bude dosaženo rozbořením získaných odpovědí z dotazníkového výzkumu a z řízených rozhovorů.

Tato práce poukazuje na fakt, že trávení volného času koníčkem, kterým hra geocaching pro spoustu lidí je, může působit pozitivně i negativně na životní prostředí a lidskou psychiku. Dále lze skrze tyto lidi sledovat jejich vztah k přírodě a pocity z navštívených míst.

3 Metodika zpracování

K vytvoření práce byla použita analyticko-výzkumná metoda. Text je rozdělen na dvě hlavní kapitoly. První je teoretická, která se zabývá vysvětlením odborných témat, jež jsou aplikována v praktické části práce. Pojednává zde o tématech jako je geopsychologie, psychogeografie, prožitek a zážitek, genius loci, mentální mapy a geocaching.

Praktická část obsahuje kvalitativní a kvantitativní metodu výzkumu. Úvodem je popsán způsob sběru dat a specifikována skupina respondentů, která byla pro kvantitativní výzkum použita. Tímto způsobem byla provedena analýza vlivu hry na psychiku hráče a na přírodní prostředí, ve kterém se pohybuje při hře. Dále bylo zjištěno, jestli hra mění chování a návyky těchto lidí, zda a jak intenzivně vnímají vliv hry na přírodu a vybízí-li je hra více cestovat.

Následující oddíl praktické části zahrnuje kvalitativní výzkum. Nejprve je popsán důvod pro použití této metody a vysvětleno, jak byly sestaveny otázky k rozhovorům. Dále je uveden způsob realizace a vedení rozhovorů. Tato praktická část doplňuje část kvantitativní, kde na vybrané otázky dotazníku nebylo možné jednoznačně odpovědět metodou dotazníku a výsledek tak nebyl zcela vyhovující pro výzkum.

Dotazník pro kvantitativní výzkum i otázky pro rozhovory byly sestaveny na základě předem stanovených výzkumných otázek. Dotazník obsahuje 25 otázek, kde některé jsou identifikační a jiné výzkumné. Sběr informací byl proveden elektronickou formou na webových stránkách vyplnto.cz. Dotazník je přílohou č. 1 této práce. Byly zvoleny čtyři otázky pro rozhovor a sběr dat byl proveden osobním pohovorem s hráči geocachingu. Rozhovor je přílohou č. 2. Detailněji jsou metody a vzorek respondentů výzkumu uvedeny v praktické části bakalářské práce (viz kapitola č. 5.1.).

3.1 Výzkumné otázky

Níže uvedené výzkumné otázky byly vytvořeny na základě teoretických východisek. Odpovědi byly sestaveny z těchto teoretických východisek a dále také z analýzy sebraných dat v praktické části práce.

Výzkumné otázky:

- 1) Jak intenzivně vnímá hráč přírodní a kulturní prostředí kolem sebe při hře?
- 2) Jak vnímají hráči vliv hry na přírodní prostředí a mění to jejich chování a návyky?
- 3) Motivuje hra její účastníky k častějšímu cestování a poznávání nových míst?

3.2 Literární rešerše

Obsah uvedených knižních zdrojů níže jako např. názory, výzkumy, poznatky, postoje atd. byl pro tvorbu této práce velice zásadní. V literární rešerši jsou tudíž některé představeny. Kompletní seznam všech použitých zdrojů je zmíněn v samostatné kapitole na konci této práce.

VENCLOVÁ, Kateřina, ŠTÝRSKÝ, Jiří, ŠÍPEK, Jiří a kol., 2015. *Geopsychologie a ekopsychologie v cestovním ruchu.*

Téma geopsychologie je velice specifické a není mnoho publikací, které se tímto zabývají. Z tohoto důvodu byla tato kniha velmi zásadním zdrojem informací pro teoretickou část práce. Kniha obsahuje řadu poznatků o krajině a vztahu k ní, o *geniu loci*, o identitě a turismu, autenticitě a mnoho dalších témat. Tato publikace byla použita na definování tématu *Genia loci* v teoretické části této práce.

ŠÍPEK, Jiří, 2001. *Úvod do geopsychologie: svět a putování po něm v kontextu současné doby.*

V této knize autor aplikoval psychologii spolu s filozofií a geografii na problémy cestovního ruchu. Zdůrazňuje dojmy a prožitky, které s sebou cestování přináší. Zabývá se pak dále jejich psychologickým zvládnutím např. setkání s cizím prostředím, adaptace na měnící se klimatické a jiné prostředí, stres z přípravy na cestu atd. Řeší zde také psychologické rozdíly různých geografických kulturních oblastí, problematiku volného času a jeho naplňování a fenomén domova. Publikace je sestavena přehledně z několika kapitol. Kniha byla velmi užitečná při zpracování kapitoly Psychogeografie v teoretické části této práce, protože napomáhá popsat pocity vnímání a prožívání z různých navštívených míst při cestování.

ZELENKA, Josef, PÁSKOVÁ Martina, 2012. *Výkladový slovník cestovního ruchu.*

Dalším velmi přínosným terminologicky podpůrným zdrojem byla publikace Výkladový slovník, pomocí něhož byly definovány některé klíčové pojmy v teoretické části práce jako např. Vliv globalizace na psychiku člověka. Obsahuje přes 4000 odborných termínů s výkladem a přes 1000 ilustračních fotografií, schémat a grafů. Jsou zde vysvětleny pojmy nejen z oblasti turismu, ale i ze souvisejících oblastí, např. marketingu, geografie, historie, legislativy, informačních technologií nebo ochrany životního prostředí.

4 Teoretická část

Smyslem této teoretické části práce je objasnit témata související s problematikou, která je řešena v praktické části. Pomocí odborných zdrojů informací se tak zabývá tato pasáž pojmy jako geopsychologie, psychogeografie, genius loci, geocaching a dalšími souvisejícími tématy.

4.1 Geopsychologie

Geopsychologie je určitým vzorcem, který vyjadřuje podstatu vzájemného působení člověka s přírodní a kulturní krajinou. Tento směr lze také dle Venclové (2009) chápat jako náhled na krajinu a přírodu přes psychiku člověka. U nás se zabývají myšlenkou o samostatném rozvoji tohoto směru např. autoři J. Štyrský a J. Šípek. Geopsychologie je místy velice blízká termínu psychogeografie. Dalším předmětem zkoumání geopsychologie je také formulující účinek a trvalý následek interakce lidské psychiky a setkání s přírodou. Vybrané metody, jak dále uvádí Venclová (2009), je možné vypracovat až k praktickému použití v psychoterapii. Blízkými obory geopsychologie jsou také např. behaviorální geografie, ekologie, krajinná ekologie, psychogeografie, environmentální estetika a krajinářství. Prakticky se geopsychologie dnes využívá v managementu geoturismu.

Dle Fedorové (2016) počátky oboru geopsychologie sahají do roku 1992 a jsou spojeny se jménem Theodor Roszak. Je autorem několika výzkumů a knih na toto téma. Zabýval se hledáním vyváženého vztahu člověka k přírodě a ekologii. Zkoumal lidskou psychiku spolu s přírodním prostředím. Geopsychologie se tedy dle autorky snaží popsat psychické děje, které souvisejí s kontaktem lidí a přírody, jejich schopností přizpůsobení se např. změnám klimatickým, historickým, kulturním atd. nebo různorodost v psychologii lidí rozdílných geograficko-kulturních míst.

Šípek, Štyrský (2011) se také zabývají tímto tématem a jedním z jejich pohledů je působení navštíveného místa na návštěvníka. Jde o vcítění se do situace. Lidé si často při návštěvě například historického místa připomínají, jaký byl v tom místě život dříve a evokuje je to vcítit se do dané doby. Autoři uvádějí, že si pak mnohdy vytvářejí mylné představy o dřívějším životě v tomto místě. Můžou hodnotit pak danou minulost jako např. nepohodlnou pro žití nebo naopak. Tyto názory pak mohou šířit mezi další návštěvníky a tím ovlivnit i jejich myšlení a představy. Návštěvník je ovlivněn také různými publikacemi. Dle autorů tam není možné určit jednotnou objektivní skutečnost psychologické rekonstrukce.

4.2 Psychogeografie

Tento pojem je dle Šípka (2001) paradigmatem přijímaným pro zkoumání vlivu prostředí na psychiku člověka a jeho vnímání okolí. Témata, která tato oblast zahrnuje, jsou podle Šípka (2001) např. globalizace a život ve velkých městech a jejich vliv na psychiku samotného člověka. Geopsychologie pohlíží na tuto problematiku podobným způsobem jako psychogeografie, jen z opačného úhlu pohledu.

4.2.1 Psychologické pojetí života ve velkých metropolích

Josephy (2003) ve svém díle uvádí, že život ve velké metropoli umožňuje člověku poznat pravou tvář města přesto, že v něm žije. Při pohybu městem je lidské vnímání okolí ovlivněno mnoha faktory (např. očekávání, emoce, zkušenost atd.). Dle Josephy (2003) se toto odráží na momentálním prožitku, ale také může mít trvalejší efekt v podobě vytvoření celkového obrazu města v mysli. Josephy (2003) dále také říká, že člověk si tak vnitřně sám vytváří místa, která nenavštěvuje, protože se mu nelíbí třeba stavby, nebo zde žijí určité sociální skupiny lidí, které nepreferuje, ale také se mu může zdát, že místo dokonale zná. Psychogeografie také zkoumá, jak se osvobodit od těchto psychologických faktorů, které ovlivňují lidské vnímání prostředí.

Jako metodu pro výzkum psychogeografové používají dle Spencerové (2012) bezcílné toulání městem. Cílem je narušit zažitě návyky lidí, aby si změnu podprahově uvědomili a stali se tak objektem zkoumání psychogeografů. Autorka uvádí, že se to dá realizovat např. tak, že si člověk vezme mapu jiného města nebo si na každé křižovatce hodí kostkou, která mu určí směr. Známé okolí tak uvidíte narušením stereotypu v jiném úhlu pohledu.

4.2.2 Globalizační vlivy světa na psychiku lidí

Zelenka, Pásková (2012) popisují, že se celosvětově projevuje globalizace jako proces, který zasahuje všechny druhy lidské činnosti s nevratnými a různými následky v různých oblastech na Zemi. Tento proces probíhá skrze např. sdělovací prostředky, obchodování, setkávání rozlišných kultur, cestovním ruchem atd. Jak autoři dále uvádějí, globalizace může na svět působit pozitivně i negativně.

Podle Neradové (2008) zmíněný vliv globalizace nezasahuje všechny stejně. Někteří jedinci tento proces vnímají jako otevřenou možnost vlastnímu prospěchu, jiní se cítí jako oběti. To záleží na podmínkách a také na životních možnostech.

4.3 Prožitek a zážitek

Cestyvnas (2015) uvádí, že jde o zdánlivě podobné výrazy, které jsou ve skutečnosti tak rozdílné. Zážitkem je něco, co člověku odvede momentálně pozornost od sebe samého. Společnost se naučila za zážitky platit a stala se na nich závislá. Dle Cestyvnas (2015) neustále lidé vymýšlejí, co budou dělat, kam pojedou nebo na co se budou dívat v televizi. To vše jsou zážitky, které jsou pomíjivé. Pro člověka nemají významnou přidanou hodnotu. Za prožitek je považováno to, co v člověku zanechá hluboké poznání. Autor také dále upozorňuje, že v dnešní uspěchané době mnoho lidí není ani prožitku schopno. Peníze v tomto případě nehrají žádnou roli.

Šípek (2001) prožitky dělí do několika základních oblastí, kterými jsou explorativní prožitky, sociální prožitky, dále také biotické prožitky a v neposlední řadě prožitky optimalizované.

- **Explorativní prožitky** – Při tomto typu prožitku člověk sbírá informace, a pak je hravě zkoumá, kombinuje, vymýšlí nevšední a zvláštní věci. Prakticky jde např. o poznávání záhadných a zajímavých míst, návštěvu bazarů, ochutnávání netradičních pokrmů, setkávání se s cizími kulturami atd.
- **Sociální prožitky** - Tento druh prožitku zahrnuje vyhledávání kontaktu s lidmi, které ve všedním životním cyklu člověk nepotká. Takto navazované vztahy mají svoji „konečnost“, což někdo může brát jako výhodu a spolu s koncem dovolené nebo návštěvy tak končí i takovýto vztah. Tento druh prožitku může všední život trochu obohatit.
- **Biotické prožitky** – Někdy lidé vyhledávají také nevšední tělesné prožitky, které patří do této skupiny. Konkrétně sem lze zařadit třeba naplánovanou trasu po horách nebo jízdu na raftu.
- **Optimalizované prožitky** – Tento pojem zahrnuje kladné dopady a následky z cestování např. obdiv za statečnost, hezky opálená pokožka atd. Po návratu z dovolené se tak přenesou efekt cestování ještě do každodenního života.

4.4 Genius loci

Toto velice složité psychologické téma lze charakterizovat dle Venclové a kol. (2015) jako prožitek lidí z určitého místa, díky němuž se na místo znovu vracíme nebo naopak. Tento jev zahrnuje několik momentů jako např. přírodní oblast, kulturní ztvárnění, atmosféra, roční

období nebo momentální psychologické a fyzické rozpoložení člověka. Poznáním těchto a jiných aspektů lze u člověka vyvolat pocit neopakovatelnosti, vznešenosti či záhadnosti. Prožitek *genia loci*, jak dále uvádí Venclová a kol. (2015), může být u každého člověka jiný (např. místo nehody, šťastného setkání atd.). Rozdíl atmosféry místa je možné vnímat na různých místech různým způsobem. Příkladem může být vnímání *genia loci* chrámu (Obr. 1) a bývalého vyhlazovacího tábora (Obr. 2). Vnímání atmosféry místa může ovlivňovat také celá řada fyzikálních momentů (např. vlhkost, proudění vzduchu, tektonické zlomy atd.). Autoři také uvádějí, že dalším vlivem na působení místa lze uvést také např. zkušenosti, znalosti nebo zvyklosti.

Šípek (2001) tento pojem nazývá jako „duch místa“. Jde o určitý druh vnímání atmosféry místa. Toto vnímání může být ovlivněno mnoha prvky, jakými mohou být například psychologické a fyzické rozpoložení člověka v daném okamžiku, okolní krajina, atmosférické podmínky nebo třeba roční doba. Psychologické vnímání lze jen velmi obtížně definovat, protože je u každého člověka jedinečné. Šípek (2001) dále poukazuje na to, že na pocity z navštíveného místa má významný vliv také věk, pohlaví či životní zkušenosti lidí.

Duch místa je dle Cílka (2004) způsob, jakým je ovládáno naše tělo, pocit nebo organizace práce. Pokud se dobře podaří pochopit prostředí a jeho působení na člověka, může to být prospěšně využito. Cílek (2004) popisuje, že to lze ukázat např. na výběru místa dovolené, kde se dá odpočinout od denního shonu a načerpat energii z tohoto místa. Člověk si je také schopen nacházet místa např. k inspiraci, motivaci, vyrovnání nálady atd.



Obr. 1 Chrám v Kutné Hoře – pozitivní vnímání atmosféry místa
Zdroj: CTK (2015)



Obr. 2 Vyhlažovací tábor Osvětim - negativní vnímání atmosféry místa
Zdroj: CT (2016)

4.5 Vnímání

Kotler (2007) tvrdí, že obraz okolního prostředí v každém člověku vytváří různé informace, které pak ve své mysli třídí, řadí nebo interpretuje a tomu se říká proces vnímání. Na vnímání je navázána motivace. Autor jako příklad uvádí skupinový zájezd, kdy jeden člen bude více zvědavý a bude zahrnovat průvodce otázkami. Někdo toto může vnímat jako nepříjemné a jiný zase jako projev inteligence a znalostí. To znamená, že vnímání je proces individuální u každého člověka. Kotler (2007) dělí vnímání do tří skupin a to selektivní pozornost, selektivní zkresení a selektivní paměť.

4.5.1 Selektivní pozornost

Kotler (2007) píše, že každý člověk je denně zaplaven spoustou informací a sdělení zejména pak reklamních. Potřebuje je nějak třídít a vzít si jen to podstatné. Dle Kotlera (2007) mu v tom právě pomáhá selektivní pozornost. Proto při volbě např. reklamního sdělení je třeba volit jednodušší formu, aby to bylo zajímavé pro zákazníka.

4.5.2 Selektivní zkresení

Selektivní zkresení je způsob vnímání, který je Kotlerem (2007) vysvětlen jako přidaný vlastní význam k reálným věcem a situacím. Příkladem můžeme uvést situaci v některých destinacích, kde se v poslední době odehrály teroristické útoky. Dle autora někteří lidé odmítnou celkově cestovat z důvodu zkresené představy hrozícího nebezpečí všude a jiní budou stále bez problémů cestovat.

způsobem se v místě pohybujeme (pěšky, na kole, autem atd.), stav psychiky a kondice člověka, zkušenosti, vzdělání, věk, pohlaví a mnoho dalších.

Zelenka a kol. (2014) rozdělují mentální mapy do dvou ztvárnění, která se sebou souvisí. První je percepční mapa. Ta vytváří bezprostřední nákres reálného světa, který si člověk vytvoří vlastní fantazií na základě syntézy smyslových vjemů a jejich zpracování. Jde o jeden z typů mentálních map. Zelenka a kol. (2014) také ve svém díle uvádějí, že druhým ztvárněním je mapa kognitivní. Jde o reprezentaci skutečnosti v myšlenkách lidí. Často navazuje na percepční mapu. Autoři publikují, že mentální mapa se mnohdy vztahuje k nějaké geografické oblasti a lidským vjemem pak vzniká zkrácený mentální obraz určité oblasti. Vůči realitě tak vzniká zkrácení vzdáleností, velikosti objektů, pozice nebo úhlů.

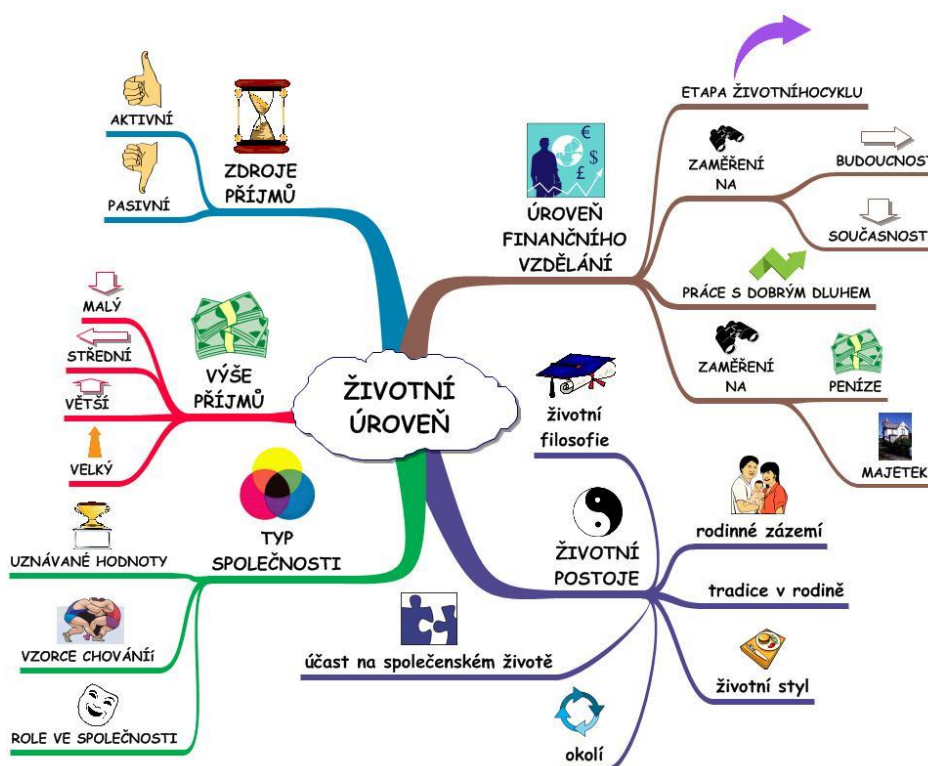


Obr. 4 Mentální mapa Itálie
Zdroj: WIKI CR (2014)

4.6.1 Vytváření mentální mapy

Mentální mapy mají velkou výhodu dle Zelenky (2008) v tom, že díky nim jsou vidět různé oblasti, nad kterými lidé přemýšlejí, komplexně vedle sebe. Zelenka (2008) dodává, že lépe se pak dle tohoto modelu tyto věci pamatují. Šetří se tím také čas, když vše je na jednom obrázku pohromadě. Nevýhodou je však práce s širším obsahem textu. Protože nejsou příliš rozšířené, dochází tak k jejich nepochopení. Dle autora jsou mentální mapy tak specifické pro každého tvůrce, že je pro jiného člověka mnohdy složité tomu porozumět. Jsou také témata, která takto graficky znázornit nelze.

Pro představu o struktuře mentální mapy je uveden Obr. 8. Centrem mapy je hlavní téma, které zde chceme rozvést do mapy. Na tuto ústřední myšlenku pak navazují přímo související témata a k nim pak další navazující témata dokud není mapa úplná. Mentální mapa se dá zapsat i třeba na běžná denní témata jako je výběr dovolené nebo pracovní týden. Mapu není třeba dokreslit hned napoprvé, ideální je doplňovat myšlenky postupně a klidně mapu překreslovat dle myšlenkových pochodů. Pro dokonalost těchto map je dobré používat nejen slova, ale i symboly nebo obrázky a barvy. Mnohdy obrázek vyjádří lépe myšlenku než slovo.



Obr. 5 Mentální mapa
Zdroj: ABY MI NEUJEL VLAK (2013)

4.7 Cestování a vliv na přírodní a kulturní prostředí

Krajina je považována dle Páskové (2014) za externalitu, ale není zahrnuta do cen produktů cestovního ruchu. Je hlavním zdrojem rozvoje turismu. Je-li krajina atraktivitou, dochází ke změně hodnot dané krajiny i pro podnikatele. Mnohokrát a čím dál častěji krajina představuje pouze pozadí služeb, jako jsou ubytování, strava, infrastruktura, které ji poškozují a snižují její hodnotu. Pásková (2014) zde také zdůrazňuje, že dochází k vytrácení pocitu genia loci, estetické hodnoty nebo ekologické stability.

Pásková (2014) také říká, že pokud je cestovní ruch veden kvalifikovaně, má efekt na krajinu pozitivní. Tyto efekty mohou být např. možnosti pracovat v informačních kanálech cestovního ruchu, odvrácení stěhování obyvatel z venkova pryč, budování naučných stezek, udržování peších cest, oživení starých řemesel, využití nepotřebných areálů k rozvoji venkovského cestovního ruchu atd.

Pásková (2014) definuje také negativní vlivy cestovního ruchu na krajinu. Cestovní ruch má své ekonomické výhody, které však s sebou přinášejí vliv na původní turisticky nedotčenou oblast. Místní obyvatelé se stávají součástí cestovního ruchu a dochází k předělávání těchto původních oblastí na turisticky atraktivní. Autorka dále dodává, že příkladem může být odlesňování pro účel stavby nových lyžařských areálů. Turisticky nedotčená místa jsou propagována jako klidná a vhodná pro odpočinek, což zvyšuje zájem turistů a z klidné lokality se tak po čase stává frekventovaná.

4.8 Motivace k cestování

Dle Kotlera (2007) je motivace vysvětlena tak, že pomocí motivů je člověk poháněn ke splnění svých potřeb. Mezi nejdůležitější potřeby lze uvést např. hlad a žízeň. Jedná se o potřebu biologickou. Takovýchto stimulů je v lidském životě mnoho. Další oblastí je psychologická potřeba, kde se uspokojuje cit, uznání, respekt. Dle autora potřeba sama o sobě není tak silná, aby donutila člověka ji uspokojit. Potřebuje k tomu motiv v dostatečné síle, aby byl stimulován danou potřebu uspokojit. Vliv na motivaci mají také motivační faktory. Ty pak mohou působit na člověka i v různé kombinaci najednou. Kotler (2007) řadí motivační faktory do několika skupin:

- *„fyzické (relaxace, klima, sportovní aktivity, sex),*
- *emocionální (nostalgie, estetika, milostná vztah),*
- *kulturní (gastronomie, historie, prohlídky památek),*
- *postavení (exkluzivita, módnost),*
- *osobní (návštěvy přátel a příbuzných),*
- *osobní rozvoj (učení cizích jazyků, získání znalostí).“*

Je třeba brát v úvahu také determinující faktory, jak uvádí Kotler (2007). Jsou opakem motivačních faktorů a vliv na ně má např. rodinný rozpočet, příjem, povaha zaměstnání či prostor pro volný čas. Příkladem lze uvést některé faktory, které mohou ovlivnit cestování:

- dostatek informací o produktu (katalogy, průvodce, média),
- reference ostatních zákazníků nebo rodiny a známých,
- vlastní představa o druhu dovolené či destinaci,
- vlastní preference typu dopravy,
- cena a vývoj kurzu měny,
- sezónnost a výše ceny v destinacích.

4.9 Geocaching

Geocaching je velmi rychle se rozvíjející navigační, turistická, sportovní, ale i internetová aktivita, která je založena na systému GPS navigace (z anglického Global Positioning System – globální navigační systém). Samotný název se skládá ze slova *Geo* – geografie, *Země* a slova *cache* – schránka, úkryt. Princip hry spočívá v nalezení ukryté schránky zvané cache (česky keš), jejíž polohu (souřadnice) lze zjistit na oficiálních stránkách této hry. Schované schránky se hledají buď pomocí navigačního systému GPS, mobilní aplikace, nebo jiných navigačních technik, které hledání velmi usnadní.

4.9.1 Historie geocachingu

Dle Marešové (2012) myšlenka založit hru geocaching vznikla ve Spojených státech amerických a je úzce spjata s datem 1. května 2000. Jak dále uvádí, v tento den rozhodl tehdejší americký prezident Bill Clinton o vypnutí záměrně přidávané odchylky do signálu GPS. To přispělo ke zdokonalení přesné lokalizace z původních desítek až stovek, na pouhých několik metrů. Marešová (2012) také tvrdí, že tato nová úroveň signálu tak přinesla mnoho zajímavých a kreativních možností.

Lutonský (2008) ve své knize uvádí, že první keš byla založena dne 3. května 2000 počítačovým konzultantem Davem Ulmerem, který uschoval do lesa ve státě Oregon schránku a její souřadnice pak zveřejnil na internetových stránkách uživatelů GPS. Dále autor popisuje, že tato keš, která obsahovala mimo jiné i software, knihy, jídlo, peníze a prak, měla již 4. května svého prvního nálezce, kterým byl Bob Perschau. Ten píše o této hře jako o GGSSH - Great GPS Stash Hunt.

Jak popisují Marešová (2012) a Lutonský (2008), během několika dalších dnů se v USA objevily podobné schránky a do měsíce byl na internetu web, kam bylo možné psát dojmy a zážitky z hledání ukrytých schránek. Dále také uvádějí, že slovo geocaching se poprvé objevilo 30. května 2000. První keš mimo USA byla založená na Novém Zélandě 12. května 2000 a

o tři dni déle byla další keš založena i v Chile. Dle autorů první evropská keš byla ukrytá 3. června 2000 v Irsku.

Ve své knize Pagáčová (2013) publikuje, že první schránka založena a ukrytá v České republice byla v červnu roku 2000 keš s názvem Tex-Czech (uložena byla u Štramberku). Dle autorky byla z počátku tvořena pouze igelitovou taškou, až po několika dalších letech byla vyměněna za bezpečnější krabici. Nyní je již ukryto velké množství keší, ve všech zemích světa, na nejrůznějších místech.

Dle Groundspeak (2016) se z prvních nálezů během 15 let hraní stalo více než 6 milionů hráčů hledající přibližně 2 731 000 aktivních keší a tato čísla se den co den stále více rozrůstají.

4.9.2 Princip geocachingu

Jak uvádí Kovaříková (2012), princip hry geocaching je poměrně jednoduchý. Člověk se snaží uschovat krabičku - keš (Obr. 5) na nějaké veřejné zajímavé místo. Do krabičky vloží nějaký zápisníček („*logbook*“) a společně s ním ještě propisku, případně pár drobností na výměnu. Autorka dále popisuje, že poté na určených internetových stránkách zveřejní hráč souřadnice GPS ukrytého předmětu, kde si je můžou zobrazit ostatní hráči. Ti po zadání souřadnic do svého GPS přístroje mobilního telefonu nebo jiného navigačního přístroje, mohou začít ukrytou schránku hledat. Kovaříková (2012) také ve své knize udává, že jakmile hráč keš najde, zapíše se do přiloženého zápisníčku a případně může provést výměnu věcí, které se nacházejí uvnitř. Pak vrátí schránku na její původní místo, důkladně ji zamaskuje, aby byla připravena pro další hráče. Po návratu domů provede zapsání („*logování*“) na internetových stránkách hry, dodává autorka.

I přesto, že tato hra může vypadat docela jednoduše, má i svá striktní pravidla. Například, pokud se v okolí kešky pohybují lidé, kteří o ní nevědí, je zapotřebí s hledáním přestat, aby nedošlo k prozrazení úkrytu a případnému znehodnocení. Neměl by se také prozrazovat úkryt keše na internetových stránkách, aby bylo hledání zábavou i pro ostatní hráče. Tato hra je sice o hledání skrytých schránek, ale hledače prověří i z hlediska intelektu a zručnosti a v mnoha případech je dovede k různým historickým, kulturním a přírodním zajímavostem, které by sami možná ani nikdy nenavštívili.



Obr. 6 Keš
Foto: Kobrčová (2016)

4.9.3 Rozdělení keší

Jednotlivé keše se dají rozdělit podle mnoha různých hledisek.







Rozdělení keší podle druhu








Ve hře existuje několik různých variant keší, i když některé již v průběhu času zanikly a nedají se tak dále zakládat. Rozdělují se podle druhu a způsobu provedení.

Podle Groundspeak (2016) je možné v současné době nalézt 13 druhů aktivních keší, kterými jsou:

- **Tradiční keš,**
- **Mystery keš,**
- **Multi keš,**
- **Earth keš,**
- **Letterbox,**
- **Event,**
- **Cache In Trash Out Event (CITO),**
- **Mega-Event keš,**
- **Giga-Event keš,**
- **Wherigo,**


- **Geocaching HQ,**
- **Maze Exhibit keš,**
- **Laboratorní keš.**


-  **Tradiční keš** – jedná se o původní a nejjednodušší keš, protože má přímo v listingu (v popisu na oficiálních stránkách) zaznamenány souřadnice. Může mít různé velikosti, přičemž do větších schránek se vejdou různé předměty na výměnu.
-  **Mystery keš** - neleží většinou na výchozích souřadnicích. Finální souřadnice umístění se musí nejprve pomocí nějakého výpočtu, luštěním hádanek či šifer vyřešit. Tyto keše se často stávají základem pro nové a unikátní keše, které nelze zařadit do jiné kategorie.
-  **Multi keš** – je složená ze dvou či více částí. Pro získání souřadnic vyžaduje obejít více míst a na základě zde zjištěných informací (například počítání laviček, odečtu letopočtu atd.), je zapotřebí spočítat finální souřadnice dané schránky.
-  **Earth keš** – jedná se o speciální geologické místo, kdy se lidé při návštěvě dozvědí něco o unikátních znacích Země. Vzniká na místech, která dobře demonstrují geologické jevy či zajímavosti. Nejedná se o fyzickou schránku, ale pouze o virtuální. Pro logování je zapotřebí dojít na místo a zjistit nějaké informace.
-  **Letterbox** – jde o hledání keše pomocí nápovědy cesty či fotografií, nikoli pomocí souřadnic, jak je tomu u keší ostatních. Ve schránce se zpravidla nachází razítko, které slouží návštěvníkovi k zaznamenání návštěvy.
-  **Event** - je uspořádání akce místními hráči geocachingu, většinou s doprovodným programem. Stránka eventu udává čas a souřadnice místa setkání. Mohou existovat různé typy geocaching eventů, např. oslavy, výlety, setkání a bleskové akce. Po ukončení akce je tato "keš" archivována.

- 
Cache In Trash Out Event (CITO) - cílem tohoto setkání je vyčistit určité území a ochrana přírodních oblastí, ve kterých si hráči užívají lov. Jde o event s větším setkáním hráčů, kteří se snaží vyčistit vymezené území od odpadků a nepořádku, který v přírodě zanechali lidé. Mohou vysazovat i stromky a rostliny a budovat nové stezky.
- 
Mega-Event keš – jedná se o podobnou akci jako event, pouze ve větším rozsahu. Event často navštíví 500 a více účastníků. Spousta těchto setkání nabízí hráčům den plný aktivit. Na setkání tohoto typu se počítá s vícedenní účastí.
- 
Giga-Event keš – jde o jednu z nejvzácnějších dostupných typů keše. Setkání se zpravidla účastní více než 5000 lidí. Akce je podobná jako u Mega-Eventu a může zahrnovat různé aktivity a trvat několik dní. Protože je tento event vzácný, přitahuje hráče z celého světa.
- 
Wherigo - je nástroj pro vytváření GPS dobrodružství v reálném světě. Zapojením Wheriga k nalezení keše může být její lov ještě bohatší. Wherigo umožňuje hráčům mimo jiné nalezení fyzické keše reagovat s fyzickými a virtuálními prvky jako jsou objekty či postavy ze hry. Wherigo je možno hrát pouze na GPS zařízení, které přehrává tzv. cartridge.
- 
Geocaching HQ – keš nacházející se v centrále geocachingu v Seattlu, státě Washington. Hráči, kteří si chtějí tuto keš logovat, se musí objednat minimálně 48 hodin předem. Návštěvy jsou možné pouze od úterý do pátku mezi 14-15 hodinou.
- 
Maze Exhibit keš – tento typ keše je navržen k seznámení lidí různých věkových kategorií s GPS technologiemi a geocachingem pomocí interaktivní zkušenosti.
- 
Laboratorní keš – tato keš je experimentální a velice vzácný typ. Jde o způsob inovace a testování nových nápadů, jak udělat geocaching ještě lepší.

Dále Groundspeak (2000 – 2016) uvádí, že existují i zastaralé typy keší, které jsou však stále k nalezení:

- **Virtuální keš,**
- **Webcam keš.**

-  **Virtuální keš** - je bez fyzické krabičky. Pro logování musí hráč zadané místo navštívit a zjistit nějakou informaci - odpověď na otázku o místě, fotografie atd. Získanou informaci poté zašle jejímu autorovi, který log uzná.

-  **Webcam keš** – jde o speciální druh virtuální keše, která vyžaduje přítomnost webové kamery. Hráč má za úkol dojít na určité místo, nechat se natočit webovou kamerou, poté vytvořit snímek z webu a ten přiložit jako důkaz k logu.

4.9.4 Rozdělení keší podle velikosti

Marešová (2012) popisuje, že keše mohou mít i různé velikosti (Obr. 6), od malých „filmovek“, plastových potravinových krabiček až po velké staré tuhly, někdy se považují za schránky i celé budovy. Velikost je podle Marešové (2012) rozdělena do pětibodového označení.



Obr. 7 Velikost keší
Zdroj: Tichá (2015)

- **Mikro (micro)** – tato keš se dá nenápadně uložit téměř všude. Typickým příkladem může být filmová krabička nebo standardní PET prefabrikát. Tato schránka obsahuje pouze malý logbook a tužku. Předměty na výměnu zpravidla vůbec nejsou obsaženy.

- **Malá (small)** – velikost této schránky může být od 100 ml až po 1 l. Příkladem je svačková krabička, či plastové krabice např. typu lock & lock. Keš obsahuje logbook a psací potřeby, může obsahovat i malé předměty sloužící pro směnu.
- **Střední (regular)** - objem je více než 1l, ale méně než 20l. Jedná se například o plastovou krabičku ve velikosti krabice od bot a podobně. V této keši se často objevují předměty určené k výměně.
- **Velká (large)** – jde již o objemnou schránku o objemu 20l a více. Například velký plastový kbelík, barel apod. Slouží k výměně větších předmětů – knihy, CD atd.
- **Nevybráno (other)** – toto označení upozorňuje hráče, aby očekávali schránku neobvyklého tvaru. Tyto keše nelze zařadit do předchozích kategorií. Označení se používá i pro eventy.

4.9.5 Rozdělení keší podle obtížnosti

Dle Pagáčové (2013) obtížnost vyjadřuje náročnost nalezení skrýše, popřípadě náročnost vyluštění cílových souřadnic. Obtížnost může ovlivnit i momentální intelektuální kondice či kvalita signálu GPS. Jak popisuje dále Pagáčová (2013), je obtížnost rozdělena do bodové stupnice od 1 do 5.

- **Obtížnost 1** – jednoduše objevitelná skrýš, pomocí určité nápovědy či popisu. Lze ji většinou najít i bez GPS. Vhodná pro úplné začátečníky, např. úkryt v kořenech stromu, druhý sloup od brány apod.
- **Obtížnost 2** – patří sem jednoduché multi keše, či tradiční keše se standardním ukrytím, např. stromy a pařezy v lese mimo cesty.
- **Obtížnost 3** – jde již o těžší keše s důmyslným úkrytem, složitějšími výpočty apod., které vyžadují jisté popřemýšlení a kvalitní domácí přípravu.
- **Obtížnost 4** – keše časově náročné, obtížné, mající složité šifry, velmi těžko objevitelné úkryty v běžném terénu, případně velmi dlouhé multi keše.
- **Obtížnost 5** - nejtěžší druhy keší s velkou časovou náročností a náročností na intelekt hráče. Ne každému se podaří keše s touto obtížností objevit.

4.9.6 Rozdělení keší podle terénu

Pagáčová (2013) ve své publikaci uvádí, že schránky je možné ukrýt na různých místech a pokaždé nemusí být jednoduché se k nim dostat. Vysvětluje dále, že terén vyjadřuje obtížnost pohybu v terénu při hledání cílové schránky a dělí se také do pěti kategorií. Obtížnost terénu se uvádí za ideálních podmínek – tj. za sucha a v denní dobu, a pro průměrného člověka. Pagáčová (2013) rozděluje terén od 1 – 5 a to:

- **Terén 1** – silnice a chodníky, zpevněné cesty, značené turistické, lesní a polní cesty, tedy všechny cesty, po kterých se mohou bez problémů pohybovat všichni, včetně maminek s kočárky, vozíky pro invalidy nebo hráči na kolečkových bruslích. Cestou ke keši by neměly být žádné překážky (obrubníky, díry, kořeny, tráva), cesta by měla být zpevněná a vést po rovině, schránka by měla být umístěna ve výšce cca 60 až 100 cm nad zemí a vzdálena nejdále 150 metrů od nejbližšího místa kde je možné zaparkování vozidla.
- **Terén 2** – nezpevněné cesty v jakémkoli terénu, vyšlapané cestičky, jednoduchý lesní či polní terén mimo cesty, louky, schody, tzn. terén, kterým se může bez problémů pohybovat zdravý člověk či případně malé dítě.
- **Terén 3** – terén, mimo cesty s obtížnějším pohybem, jako strmý kopec, hustá vegetace, houští, kopřivy, přeskokování potůčků. Terén, kam se dostane většina hráčů, ale již s drobnými obtížemi.
- **Terén 4** – terén pro sportovně zdatné jedince, který zahrnuje velmi prudké svahy střídající se se skalkami, bažinaté a močálové terény, horolezecké terény schůdné za pomoci rukou bez horolezeckého vybavení, nutnost přebrodění řeky (potok, který lze snadno přeskochit), dále se doporučuje pro všechny keše, pro které se musí vylézt na strom/zed'žebřík (keše umístěné výše než 2 metry nad zemí) nebo učinit jiné sportovní výkony.
- **Terén 5** – jen pro velmi silné povahy, velmi náročný terén vyžadující použití speciálního vybavení – např. horolezecké nebo potápěčské.

4.10 Putovní předměty

Putovní předměty jsou věci, které mohou na první pohled vypadat jako něco k výměně. Na sobě však mají šestimístný sledovací kód. Jejich základní charakteristikou je, že s menšími přestávkami stále cestují. Majitel danou věc zaregistruje na oficiálních stránkách, určí předmětu cíl a vloží ho do keše. Hráči pak již předmět přemísťují z jedné keše do druhé, až na místo jejího určení, přitom se jeho putování zapisuje na stránkách geocaching.com. Typickými představiteli mohou být hračky nebo přívěsky.

Například Pozlerová (2013) uvádí, že v České republice je možné se setkat se třemi základními předměty - "Travel Bug," "Geocoin" a „Czech wooden geocoin (CWG)":

- **Travel Bug (TB)** – jedná se o přívěsky, které je možné označit unikátním trackovacím číslem. Každému číslu je přiřazen tzv. Identifikační **dala bych malé I** kód, který je veřejný, předmět je tak možné identifikovat nebo jej sledovat na webových stránkách geocachingu. Přívěsky se nejčastěji připevňují k menším předmětům. Travel Bug s identifikačními kódy je možné vyhotovit i v podobě nálepky na auto či potisku na tričko.
- **Geocoin (GC)** – jedná se o putovní minci, na které je vždy vyraženo šestimístné identifikační číslo. Princip je podobný jako u Travel Bugu. Také putuje po světě a loguje se stejným způsobem jako TB. Dnes hráči mince sbírají a směňují pro jejich hodnotu a jedinečnost.
- **Czech wooden geocoin (CWG)** – jedná se variantu oficiálních Geocoinů. CWG jsou dřevěná kolečka, kde je na jedné straně vygravírované logo geocachera. Na druhé straně se nachází logo geocachingu s letopočtem, tato strana je vždy stejná pro všechna CWG. Jsou to netrekovatelné předměty sloužící spíše pro radost a sběratelské účely.

4.11 Vybavení pro geocaching

I když ke hře geocaching není ze začátku potřeba téměř nic, jak uvádí Geocaching (2016), hráči postupem času zjistí, že správná výbava dokáže vše velice zjednodušit nebo zpříjemnit. Dle Geocaching (2012) umístění kešky je z větší části určeno pomocí zeměpisných souřadnic. Aby se bylo možné dostat na správné místo úkrytu, bude zapotřebí použít přinejmenším mapu. Mnohem snadněji se však kešky hledají s pomocí zařízení, které dokáže přesně určit naši polohu, ze které lze poté odvodit směr a vzdálenost samotné keši. Geocaching (2016) dále popisuje, že pro tyto účely je vhodnější použít ruční GPS navigaci (Obr. 7).



Obr. 8 Ruční navigace GPS
Zdroj: Geocaching (2016)

Podle popisu Kovářkové (2012) jsou tyto ruční přijímače GPS považovány za ideální doplněk hry geocaching, protože jsou vyrobeny a přizpůsobeny tomu, aby co nejvíce odolávali různým povětrnostním vlivům, prachu, různému mechanickému poškození, nárazům a otřesům. Autorka dále rozebírá, že mezi jejich další pozitivna patří velmi nízká váha, malé rozměry, jednoduché ovládání a možnost napájení klasickými dobíjecími bateriemi typu AA. Jsou velice univerzální a lze do nich nahrát různé druhy map (turistické, silniční, letecké...). Kovářková (2012) také uvádí, že některé z přijímačů GPS disponují i nadstandardními funkcemi, jako jsou např. výškoměr, elektronický kompas nebo zaznamenávání našeho pohybu po trase. Pro hru samotnou jsou však dostačující ty nejlevnější modely.

Dle Kovářkové (2012) se ruční přijímače GPS mohou dělit na:

- **Mapové** – tyto přijímače v sobě nemají zabudovanou mapu. Dokáží pouze zobrazovat uživatelské body a trasy, tedy jen ty body a linie, které jsme sami vytvořili. Tyto přijímače patří mezi nejlevnější varianty. Jsou dostačující pro uživatele, kteří nepotřebují při vyhledávání žádné mapové podklady.
- **Nemapové** – jedná se o dražší přijímače, které již umožňují zobrazování map. Můžou být vybaveny černobílým, případně barevným displejem. Přístroje disponující barevným displejem jsou lepší variantou, protože díky svému barevnému rozlišení dokáží poskytnout uživateli přesnější informace o terénu. Pro samotnou hru jsou však plně dostačující i přijímače s černobílým displejem.
- **ostatní outdoorové** – jedná se o GPS přijímače speciálně určené např. pro běžce, cyklisty nebo i myslivce. Může se tedy jednat např. o hodinky, které mohou zároveň fungovat i jako sport tester.

Dle Geocaching (2016) mezi další pomocníky, které je také možné při hře využít, patří mobilní telefon nebo tablet. Většina těchto současných přístrojů je schopna pracovat se signálem GPS a s nainstalovanou příslušnou aplikací je lze úspěšně pro geocaching použít. Geocaching (2016) také uvádí, že pokud je hráč vlastníkem takového telefonu či tabletu, je doporučeno začít lovit schránky právě s ním a navigaci si pořídit až v okamžiku, kdy si bude jistý, že ho geocaching skutečně baví.

5 Praktická část

Úkolem praktické části je dosažení stanoveného cíle pomocí analýzy výsledků dotazníkového šetření s doplněním grafů a výsledků metodou řízeného rozhovoru.

5.1 Metodika výzkumu

Pro sběr dat byla nejprve použita metoda kvantitativního výzkumu. Dotazník byl sestaven se záměrem dosažení předem stanoveného cíle. Byla provedena analýza, zda a jak intenzivně hráč vnímá přírodní prostředí, ve kterém se pohybuje při hře. Dále pak bylo zkoumáno, jak vnímají hráči vliv hry na přírodní prostředí a zda tato změna nějak ovlivňuje jejich chování. Posledním tématem výzkumu bylo, zda díky hře lidé více cestují a poznávají nová místa.

Sběr informací byl proveden elektronickou formou na webových stránkách vplnto.cz. Vzorek pro výzkum jsou tedy pouze respondenti, kteří mají registraci na stránkách geocaching.com, kde byli oslovení, a jsou aktivními hráči geocachingu. Pro vyplnění dotazníku byli vybíráni a osloveni lidé s různým počtem navštívených keší a z různých míst České republiky. Důvodem je, aby vzorek pro výzkum byli jak lidé, kteří s hrou začínají, tak i zkušenější hráči. Druhé kritérium podává odpovědi z různých koutů republiky s rozdílnou přírodní krajinou a tím i vnímáním tohoto prostředí. Celkový počet oslovených lidí byl rovnoměrně rozložen do různých krajů České republiky.

Řízený rozhovor byl zvolen jako doplňující metoda k dotazníkovému šetření. Otázky byly sestaveny tak, aby doplnily kvantitativní výzkum v části, kde nebylo úplně dobře možné odpovídat pomocí pouze nabídnutých možností. Respondenti byli vybráni na stránkách geocaching.com, kde byli také osloveni. Zvoleni byli ti, co mají větší počet navštívených keší. Mají spoustu vlastních zkušeností a zážitků, takže mohli lépe odpovídat na otázky.

Dotazování probíhalo při osobním setkání. Odpovídali na to, proč hru hrají, co je motivovalo začít, jaké jsou jejich pocity a zážitky při lovu keší. Rozhovor byl také zaveden na téma dopadu hry na přírodní prostředí, a zda hra nějak mění myšlení a chování hráčů.

5.2 Výsledky dotazníkového průzkumu

Pro dotazníkový výzkum byli osloveni pouze hráči této hry registrovaní na stránkách www.geocaching.com. Dotazník byl sestaven z 25 otázek. Výsledky odpovědí na každou otázku jsou znázorněny v grafech s komentáři. Otázky č. 1 – 5 jsou identifikační a analyzují osobnost respondenta. Otázky č. 6 – 12 zkoumají téma výzkumné otázky č. 1 (**Vnímá nějak**

hráč geocachingu navštívené prostředí při hře a s jakou intenzitou?). Otázky č. 13 – 18 odpovídají na výzkumnou otázku č. 2 (**Jak vnímají hráči vliv hry na přírodní prostředí a mění to jejich chování a návyky?**). Otázky č. 19 – 24 podávají odpověď na výzkumnou otázku č. 3 (**Motivuje hra její účastníky k častějšímu cestování a poznávání nových míst?**). Poslední otázka č. 25 je otázkou otevřenou a dává tak prostor k vlastnímu vyjádření ke hře, zážitkům, pocitům, zkušenostem atd.

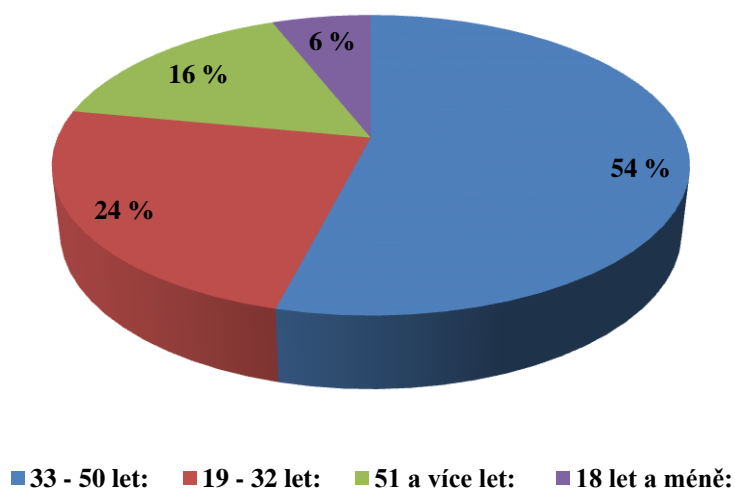
Počet oslovených respondentů bylo 154. Návratnost vyplněných dotazníků použitelných k výzkumu byla 121 ze 154, tj. 79 %. Dotazník byl na webových stránkách aktivní po dobu jednoho měsíce a vyplnit jej mohli jen mnou oslovení respondenti. Nejvíce odpovědí přišlo v prvních dvou týdnech. Průzkum obsahoval 25 otázek, z toho 24 bylo uzavřených a poslední otevřená. Závěrečná otázka umožnila odpovídajícím, aby mohli uvést své další zážitky, pocity, zkušenosti atd. ze hry. Výsledky jsou uvedeny v procentuálních číslech zaokrouhlených na celá a znázorněny v grafech.

Otázka č. 1

Kolik Vám je let?

Získané výsledky této otázky ukazují věkové zastoupení respondentů. Jak je patrné z grafu (Graf č. 1), největší skupina hráčů byla ve věku 33 – 50 let a to v počtu 54 %. Druhou část tvořili lidé staří 19 – 32 let a o něco méně byli zastoupeni hráči ve věku 51 a více let. Nejméně hráčů bylo ze skupiny 18 let a méně. Podle vyhodnocení dotazníků lze říci, že o hru se nejvíce zajímají lidé středního věku.

Kolik Vám je let?



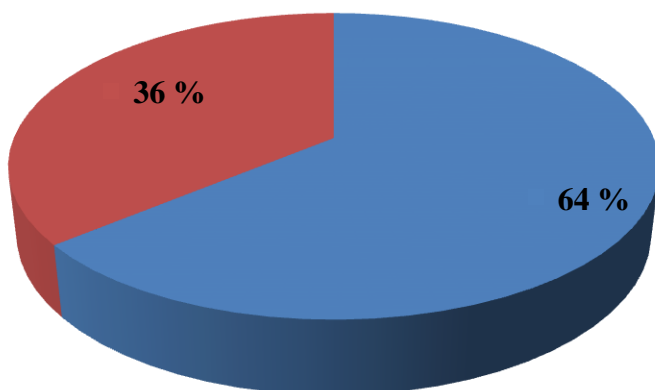
Graf 1: Věk respondentů
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 2

Jste žena nebo muž?

Z výsledků této otázky je patrné, že dotazník vyplnili ve většině případů muži. Na grafu (Graf č. 2) je znázorněno, že dotazník vyplnilo celkem 64 % mužů. Žen, které výzkum vyplnily, bylo pouze 36 %. Ze zkoumaného vzorku je patrné, že se do hry zapojuje více mužů než žen.

Jste žena nebo muž?



■ muž: ■ žena:

Graf 2: Pohlaví respondentů

Zdroj: Vlastní šetření

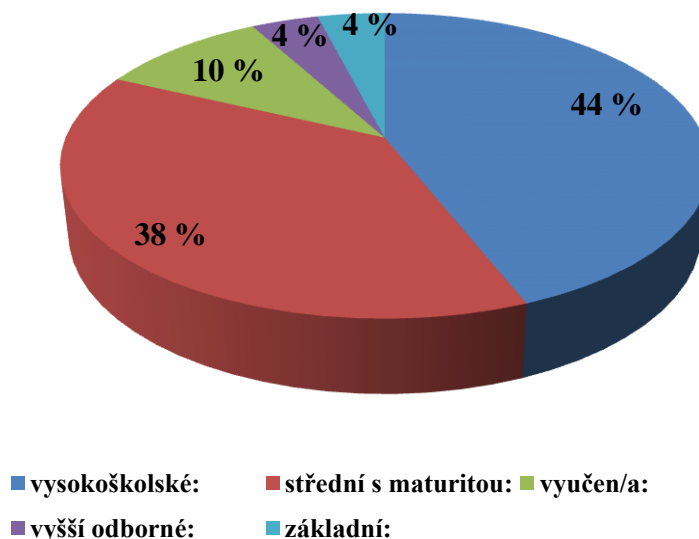
Otázka č. 3

Jaké máte nejvyšší dosažené vzdělání?

Respondenti zde nejčastěji odpovídali, že jejich nejvyšší dosažené vzdělání je vysokoškolské. V této nejpočetnější skupině bylo 44 % respondentů. Druhou největší skupinou byli lidé se střední školou zakončenou maturitní zkouškou, což odpovídělo 38 %. Ve střední části tohoto pořadí byli lidé s učňovským vzděláním, kterých bylo 10 %. Nejmenší zastoupení v počtu respondentů bylo ve skupině lidí se základním vzděláním a s vyšším odborným. V každé této kategorii byla 4 % lidí. Do skupiny lidí se základním vzděláním jsou v tomto výzkumu zařazeny i děti.

Na základě teoretické části se lze domnívat, že hra geocaching vyžaduje určitou hladinu intelektu - vyluštit a najít keš může být dost náročné. Výsledek dotazníkového zkoumání potvrzuje, že hře se věnují lidé s vyšším dosaženým vzděláním a tedy i vyšším intelektem.

Jaké máte nejvyšší dosažené vzdělání?



Graf 3: Vzdělání respondentů

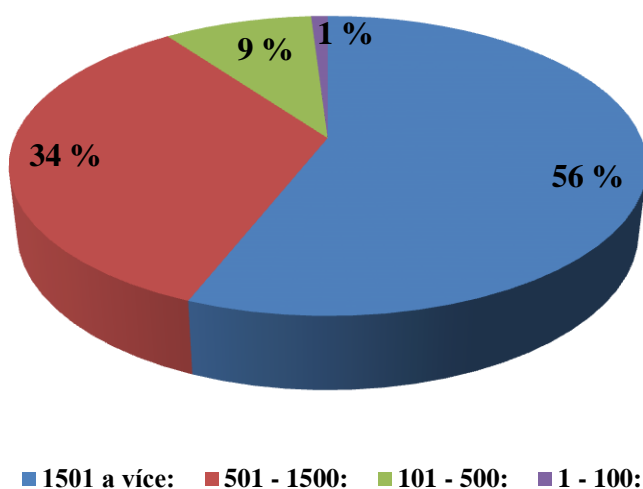
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 4

Kolik máte momentálně navštívených keší?

Touto otázkou bylo zjištěno, jak velkou zkušenost mají respondenti s návštěvou keší. Největší skupinou byli lidé s počtem více jak 1 501 navštívených keší, a to 56 %. Množství navštívených keší v rozmezí 501 – 1 500 měla druhá nepočtenější skupina respondentů, a to 34 procent. Jen 9 % respondentů mělo na svém kontě 101 – 500 keší a byli tak třetí v pořadí. Pouze jeden dotazovaný měl méně než 100 navštívených keší. Graf tedy ukazuje, že zúčastnění respondenti mají velké zkušenosti s hrou geocaching.

Kolik máte momentálně navštívených keší?



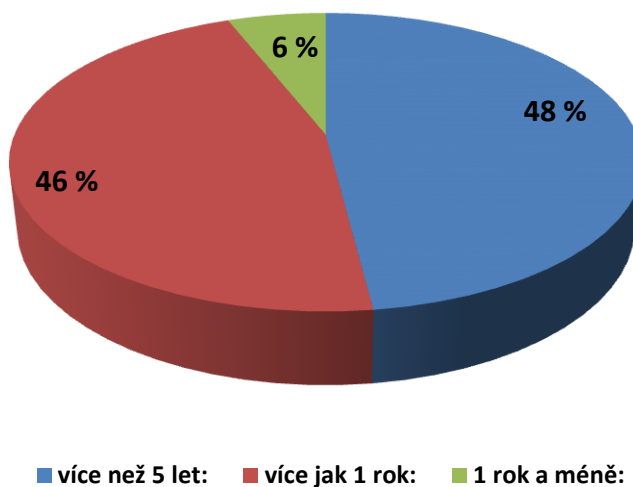
Graf 4: Počet navštívených keší respondenty
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 5

Jak dlouho hrajete hru geocaching?

Tato otázka se zaměřila na dobu, jakou se hráči hře geocaching věnují. Převážná většina odpovídajících lidí se věnuje hře déle než jeden rok. Nejrozsáhlejší skupinou bylo 48 % hráčů, kteří hrají hru již více jak 5 let. V těsné blízkosti s výsledky bylo 46 % lidí, kteří hru provozují někde v rozmezí 1 – 5 let. Nejmenší počet lidí hraje hru méně rok, a to celkem 6 %. Jelikož se hrou zabývá několik hráčů méně než jeden rok, bylo tímto výsledkem dokázáno, že hra oslovuje stále nové hráče.

Jak dlouho hrajete hru geocaching?



Graf 5: Doba, jakou hráč hru hraje

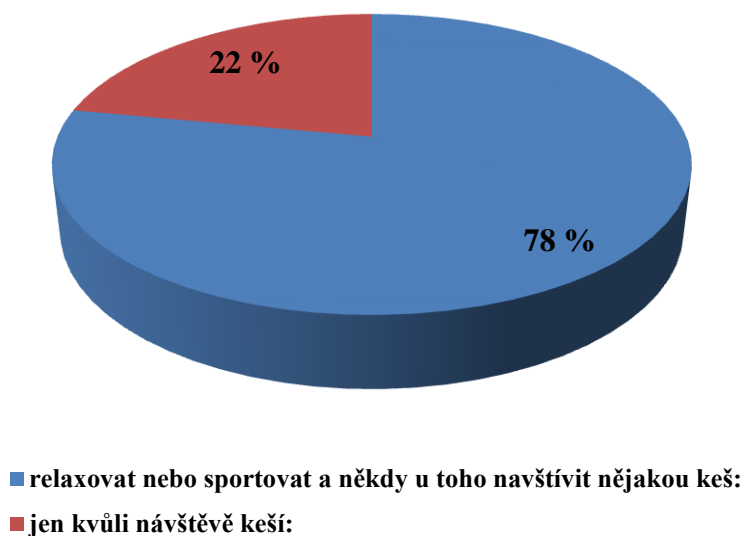
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 6

Z jakého důvodu nejčastěji vyrážíte do přírody?

Respondenti zde měli pouze dvě možnosti výběrů odpovědí. Převážná většina 78 % hráčů vyplnila, že do přírody chodí hlavně relaxovat a sportovat. Občas u toho navštíví i nějakou keš. Avšak 22 % respondentů chodí do přírody primárně pouze kvůli geocachingu. Z těchto výsledků bylo ukázáno, že většinou hráč při hře primárně vnímá přírodu, kvůli které jde na vycházku, a teprve pak se zajímá o návštěvu keší.

Z jakého důvodu nejčastěji vyrážíte do přírody?



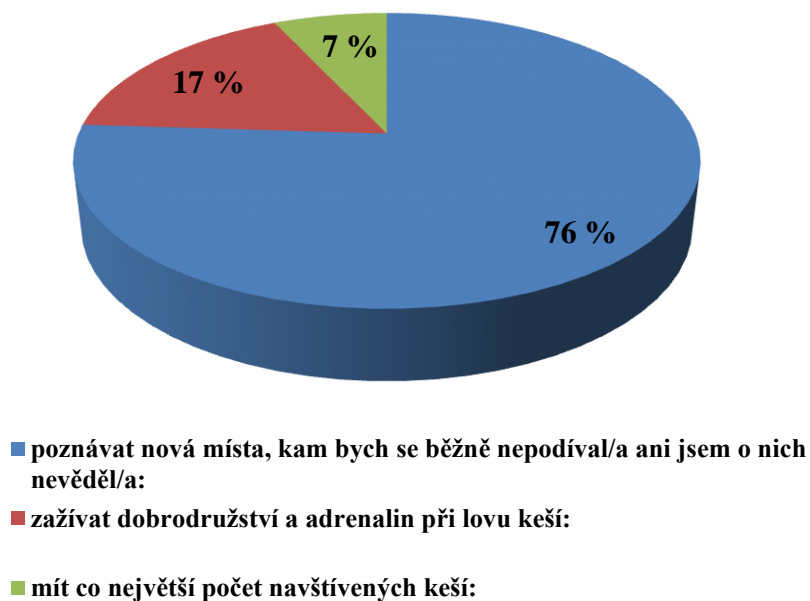
Graf 6: Důvod hráčů pro výlet do přírody
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 7

Co je pro Vás motivací pro hru geocaching?

Otázka, proč lidé hru vůbec hrají, dostala nejčastější odpověď, že kvůli poznávání nových míst. Takto odpovědělo celkem 76 % oslovených hráčů. Celých 17 % hráčů označilo, že je pro ně při hře motivací dobrodružství a adrenalin. Pouze pro 7 % hráčů je motivací počet keší. Je tedy patrné, že lidé ze zkoumaného vzorku velice dobře vnímají prostředí kolem sebe a mají zájem o poznání nových míst. Geocaching jim v tom pouze pomáhá.

Co je pro Vás motivací pro hru geocaching?



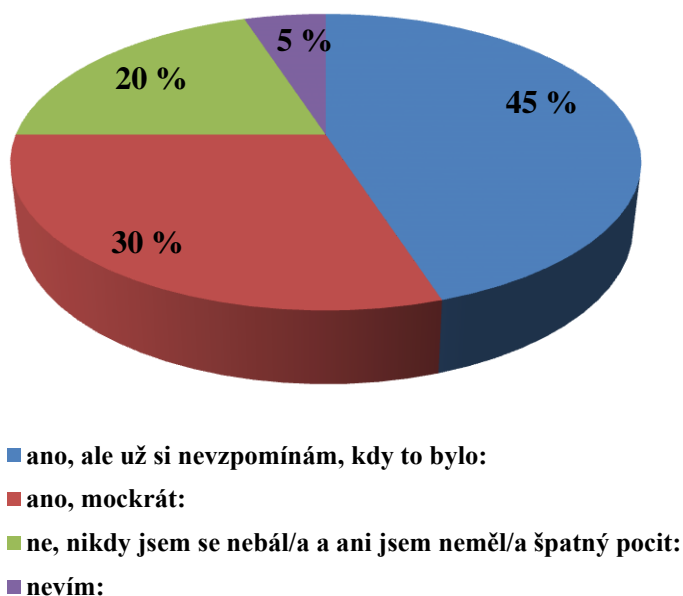
Graf 7: Motivace pro hru
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 8

Cítil/a jste někdy strach při návštěvě keše?

Výsledky v této otázce poukazují na to, jak je to s pocity strachu při hře. 45 % odpovědí, což bylo nejvíce, strach zažilo, ale nepamatují si přesně kdy. 30 % respondentů vnímá tento pocit mnohem častěji. Těch, co strach vůbec nezažili při hře, je 20 %. Pouze 5 % odpovědí je neutrálních. Výzkum u dotazovaných ukázal, že hra působí také na tuto psychickou stránku člověka.

Cítil/a jste někdy strach při návštěvě keše?



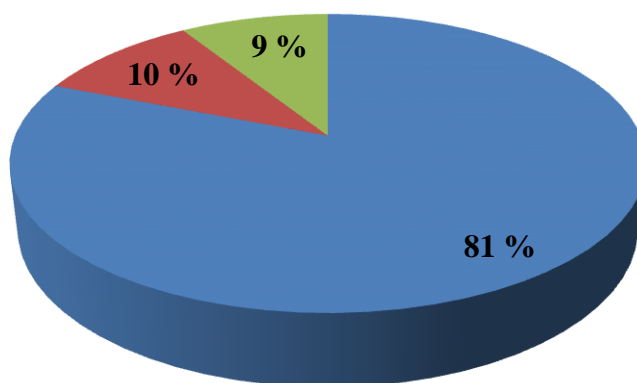
Graf 8: Pocit strachu při návštěvě keše
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 9

Zažil/a jste někdy tak nádherný nebo tak špatný pocit z návštěvy keše, že si ho dodnes s místem spojujete?

Dle odpovědí dotázaných hráčů na jejich pocity při hře jich 81 % potvrdilo, že mají ze hry nesmazatelné emocionální zážitky a zažívají tak genius loci z určitého místa. 10 % lidí takové pocity vůbec nemá a 9 % jich to vůbec nijak neprožívá. U většiny respondentů tedy hra geocaching vyvolává pocit genia loci.

Zažil/a jste někdy tak nádherný nebo tak špatný pocit z návštěvy keše, že si ho dodnes s místem spojujete?



■ ano: ■ ne: ■ nevím, zase tak moc to neprožívám:

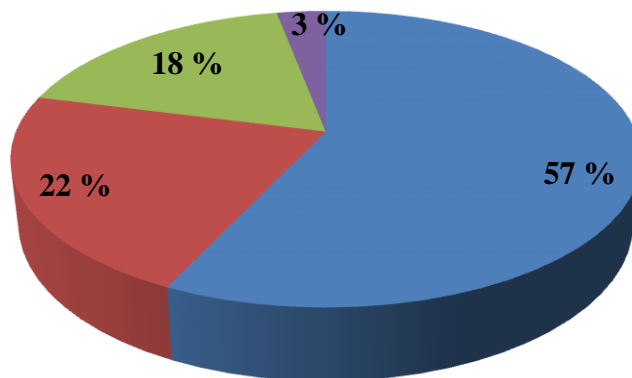
Graf 9: Dobrý nebo špatný zážitek z návštěvy keše a spojení s místem
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 10

Jak se Vám daří hledání keší s větším pohybem místních obyvatel v okolí?

Tato otázka zodpověděla, jaké mají hráči pocity z návštěvy keše za blízké přítomnosti místních obyvatel. Většina lidí, a to 57 %, tuto situaci nemá rádo a někdy ani keš neodloví z tohoto důvodu. 22 % respondentů neřeší pohyb lidí v okolí keše a 18 % lidí tato situace sice vadí, ale keš odloví vždy. Nejméně odpovědí bylo od 3 % účastníků, kterým tato situace natolik vadí, že se ani nepokouší keš odlovit a staví se tam jindy. Dle tohoto lze konstatovat, jako i u několika předchozích otázek, že převážná většina hráčů z osloveného vzorku respondentů při hře své okolí vnímá a často velmi intenzivně.

Jak se Vám daří hledání keší s větším pohybem místních obyvatel v okolí?



- **nemám to rád/a, někdy keš kvůli tomu ani neodlovím:**
- **nevadí mi to, zvládám to bez problémů a někdy se i seznámím s místními obyvateli:**
- **nemám to rád/a, ale nikdy bez keše neodejdu :**
- **nemám to rád/a, neumím se chovat nenápadně, vždy to vzdám a vrátím se jindy:**

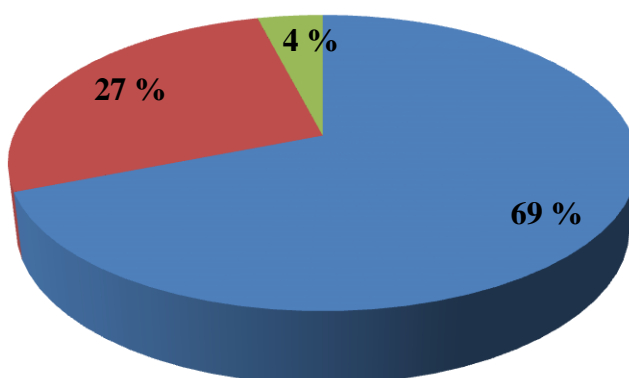
Graf 10: Hledání keší a místní obyvatelé
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 11

Chodíte hledat keše za každého počasí?

Při průzkumu, jaký má počasí vliv na hráče při samotné hře geocaching, jich odpovědělo nejvíce (69 %), že za každého počasí hru nehrají, ale slabý déšť je neodradí. Celkem 27 % hráčů odpovědělo, že počasí v žádném případě vůbec neřeší. Ve 4 % případů je počasí velice důležité pro hru.

Chodíte hledat keše za každého počasí?



- ne, ale např. slabší déšť mě neodradí:
- počasí neřeším, jsem vždy vybaven/a na jakékoliv počasí:
- ne, rozhodně předem sleduji počasí, abych měl/a jistotu, že bude hezky:

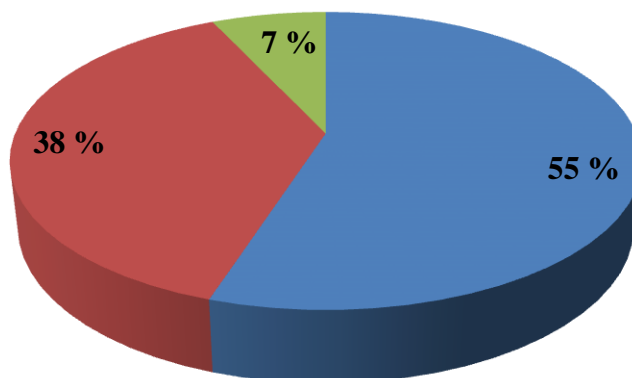
Graf 11: Počasí při hledání keší
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 12

Máte pocit, že hra geocaching změnila Váš pohled na přírodu?

U tématu zhodnocení vlastního pohledu na přírodu v souvislosti s hrou geocaching odpovědělo nejvíce hráčů v počtu 55 %, že jednoznačně ano a že si více všímají věcí kolem sebe. O něco méně odpovídl, a to 38 %, již nebylo tak jednoznačných a odpovídalo spíše ano. Pouze 7 % respondentů odpovídalo, že okolí při hře nesleduje. U převážné většiny dotazovaných hráčů bylo tedy zjištěno, že v rámci hry velice dobře sledují a vnímají okolní prostředí.

Máte pocit, že hra geocaching změnila Váš pohled na přírodu?



- ano, jednoznačně, více si všímám věcí, které mi dříve nepřišly zajímavé a důležité:
- spíše ano:
- ani ne, většinou nemám čas sledovat okolí, když hledám keše:

Graf 12: Pohled hráče na přírodu

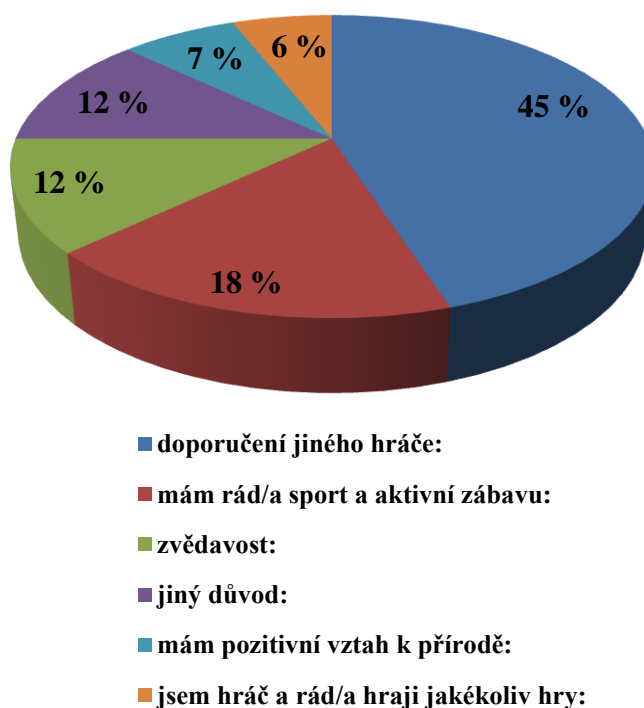
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 13

Co Vás ke hře geocaching přivedlo?

Výsledkem zhodnocení odpovědí na tuto otázku je zjištění, že nejvíce respondentů bylo přivedeno k této hře jiným hráčem. Tato skupina čítala 45 % odpovědí. V menším počtu 18 % si hru lidé našli pro svůj zájem o jakoukoliv aktivní zábavu. Ze zvědavosti nebo jiných důvodů to bylo 12 % hráčů. Celých 7 % lidí si hru spojilo se svým pozitivním vztahem k přírodě. Nejméně bylo 6 % respondentů, kteří mají rádi jakékoli hry.

Co Vás ke hře geocaching přivedlo?



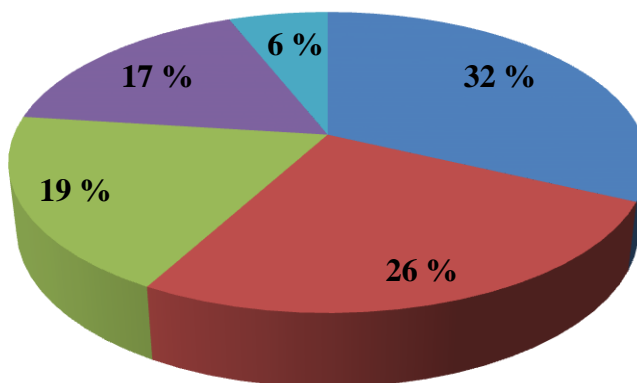
Graf 13: Důvod pro zahájení hry geocaching
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 14

S kým nejraději hrajete hru geocaching?

Dle tohoto zjištění chodí nejraději hráči na své vycházky za kešemi se svojí rodinou. Takto odpovědělo 32 % zúčastněných. O něco méně, a to 26 %, jich bere do přírody pouze svého partnera. 19 % respondentů má nejraději hru, pokud vyrazí do přírody samo a 17 % s přáteli. Nejméně v počtu 6 % odpovědí, je skupina hráčů, kteří by šli do přírody s jiným hráčem. Hra geocaching je tedy dle odpovědí respondentů spíše hra rodinná.

S kým nejraději hrajete hru geocaching?



■ s rodinou: ■ s partnerem: ■ sám/sama: ■ s přáteli: ■ s jiným hráčem:

Graf 14: S kým hráč provozuje geocaching

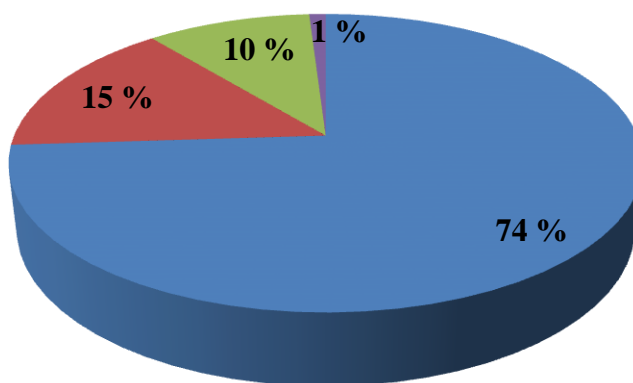
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 15

Podarilo se Vám zapojit do hry dalšího hráče, který hru předtím neznal?

Z výsledků této otázky vyplývá, že převážná většina hráčů zapojila do hry i další hráče. Takto odpovědělo celkem 74 % respondentů. V menšině bylo pak 15 % lidí, kteří vůbec nikoho ani zapojit nezkoušeli. Ještě méně bylo pak těch, kterým se nikoho přidat do hry nepodařilo, a to 10 %. Pouze jediný respondent by nikoho ani zasvětit do hry nechtěl. Z tohoto je patrné, že hra se šíří nejčastěji prostřednictvím stávajících hráčů.

Podarilo se Vám zapojit do hry dalšího hráče, který hru předtím neznal?



- ano:
- nezkoušel/a jsem nikoho jiného zapojit:
- ne:
- nechci nikoho dalšího do hra zapojovat:

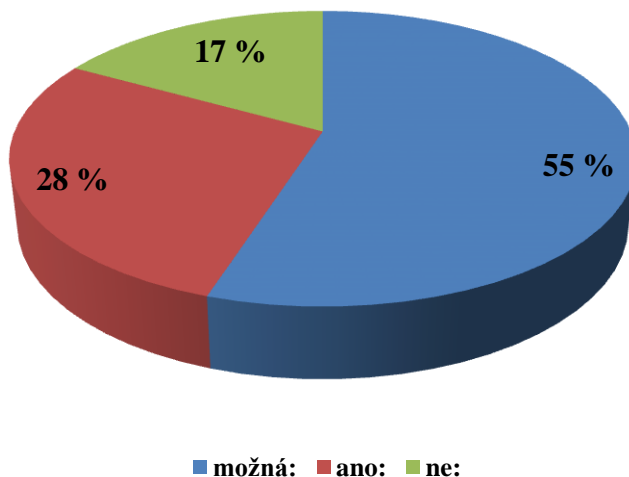
Graf 15: Zapojení nových hráčů do hry geocaching
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 16

Souhlasíte s tvrzením, že geocaching může vytáhnout lidi závislé na počítačových hrách ven do přírody a zbavit je tak jejich závislosti?

V otázce ohledně vlivu hry geocaching na životní návyky člověka bylo zjištěno, že většina respondentů si moc tvrzením, že hra může lidi vytáhnout ven od počítačů, není jistá. Takto jich tedy odpovědělo 55 %. O téměř polovinu méně hráčů, a to 28 %, je přesvědčeno, že je to možné. Jen o několik málo odpovědí méně, a to 17 %, však tvrdí, že toto není možné. Většina respondentů o této změně tedy úplně přesvědčená není, ale tuto variantu připouští, že není tak nereálná.

Souhlasíte s tvrzením, že geocaching může vytáhnout lidi závislé na počítačových hrách ven do přírody a zbavit je tak jejich závislosti?



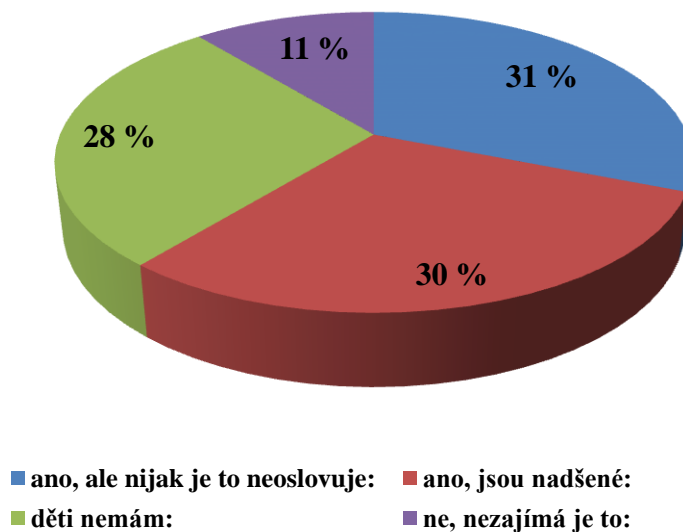
Graf 16: Změna návyků člověka díky hře
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 17

Zapojujete aktivně do hry také své děti?

V otázce zapojení dětí do hry si respondenti rozdělili odpovědi téměř rovným dílem. Jejich odpovědi se tak dost lišily. Celkem 31 % jich děti zapojuje, ale děti samotné to nijak nebaví. Dalších 30 % dětí zapojuje, ty jsou ze hry nadšené, a 28 % dotazovaných dětí nemá. Nejméně, a to 11 %, děti do hry pro jejich nezájem vůbec nezapojuje. Výsledek zkoumaného vzorku poukazuje na to, že naši nejmladší generaci hra příliš neoslovuje.

Zapojujete aktivně do hry také své děti?



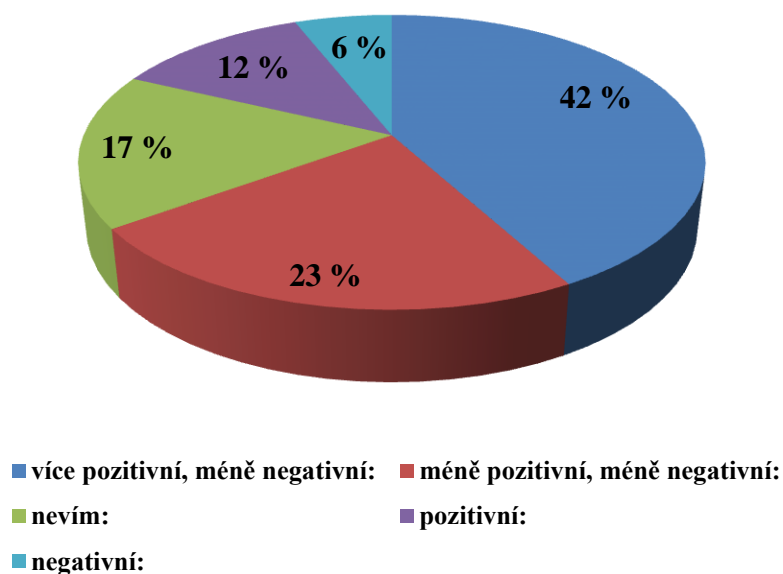
Graf 17: Zapojení dětí do hry
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 18

Jaký vliv má podle Vás hra geocaching na přírodu?

V této výzkumné části se zkoumal vliv hry na přírodu. Největší skupina respondentů, konkrétně 42 %, si myslí, že hra má spíše pozitivní dopad na přírodu. O něco méně, a to 23 % odpovídajících se domnívá, že dopad je spíše negativní. Vůbec tuto otázku neřeší 17 % hráčů. Menší část účastníků výzkumu, a to 12 %, má dojem, že hra má jen pozitivní dopad. Že hra působí pouze negativně, má názor jen 6 % lidí. Tento výsledek odpovědí respondentů poukazuje na to, že hráči ve velké většině vnímají vlivy hry na přírodu.

Jaký vliv má podle Vás hra geocaching na přírodu?



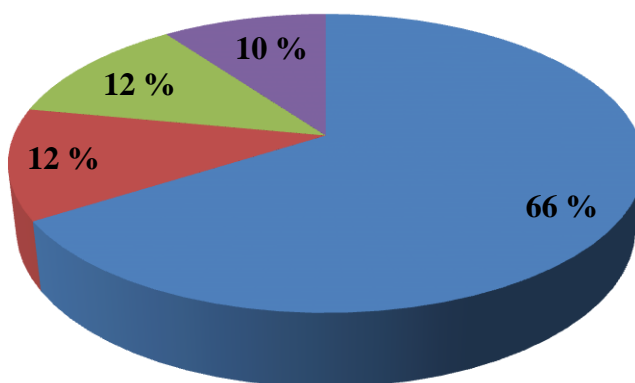
Graf 18: Vliv hry na přírodu
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 19

Co je pro Vás prioritou při výběru místa pro hru?

Nejvíce dotazovaných v této otázce, a to převážná většina, odpovědělo, že motivací pro výběr místa pro hru je zajímavé kulturní nebo přírodní prostředí. Touto nejpočetnější skupinou bylo 66 % respondentů. 12 % hráčů má raději snadné hledání keší a velké množství na malé ploše. Pro 12 % respondentů je motivací typ a obtížnost dosažitelnosti keše a o něco méně, a to 10 %, se rozhoduje podle vzdálenosti od domova. Tímto bylo zjištěno, že většina hráčů ze zkoumaného vzorku primárně vnímá prostředí kolem sebe a to se i odráží ve výběru místa pro návštěvu keší.

Co je pro Vás prioritou při výběru místa pro hru?



- nové přírodní nebo kulturní prostředí s případnou možností návštěvy zajímavého turistického objektu bez ohledu na výskyt keší:
- co nejvíce keší na malé ploše a snadné hledání:
- stupeň obtížnosti, dosažitelnosti a typ keše:
- vzdálenost od domova:

Graf 19: Priorita pro výběr místa pro hru

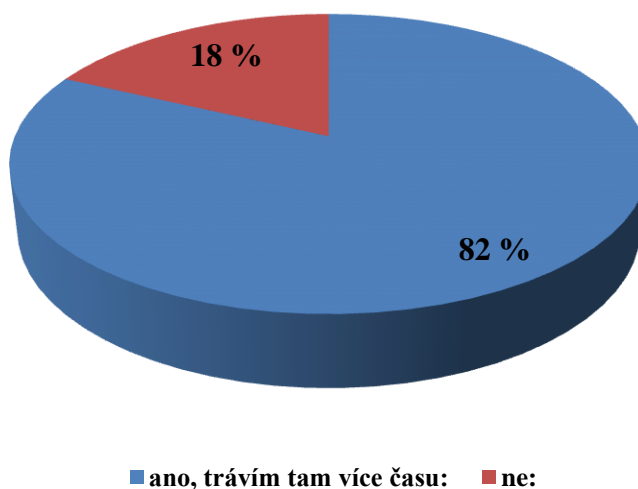
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 20

Změnila se u Vás frekvence vycházek do přírody s hrou geocaching?

Tato výzkumná část řešila změnu frekvence vycházek do přírody díky hře geocaching. Byl zde možný výběr pouze ze dvou možností. Nejvíce dotazovaných v počtu 82 % zvolilo odpověď, že se jejich frekvence s hrou opravdu změnila. Tráví tam více času. 18 % lidí pak nepozoruje žádnou změnu v počtu vycházek do přírody ve spojitosti s geocachingem. Výsledkem je fakt, že u většiny hráčů tohoto průzkumu se zintenzivnilo množství výletů do přírody.

Změnila se u Vás frekvence vycházek do přírody s hrou geocaching?



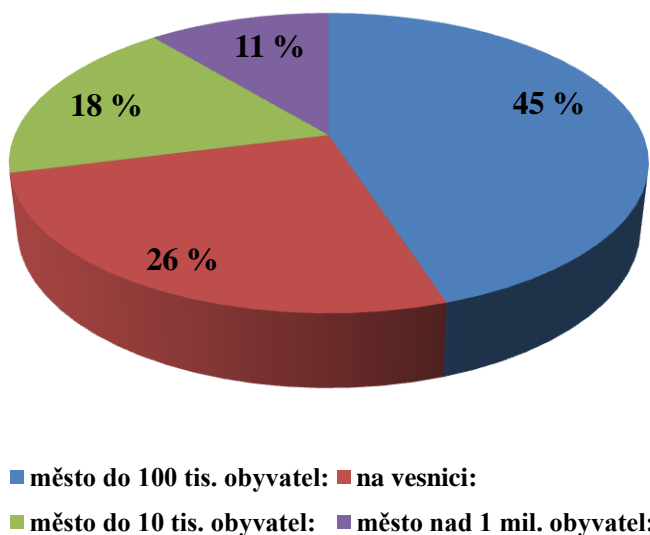
Graf 20: Změna frekvence vycházek do přírody s hrou
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 21

Kde bydlíte?

Otázkou na místo bydlení bylo nejčastěji odpovězeno respondenty, že ve městě s počtem obyvatel do 100 tisíc. Těchto odpovědí bylo celkem 45 %. Hned další nejpočetnější skupinou bylo 26 % obyvatel žijících na vesnici. Ještě o něco méně bylo hráčů žijících na malém městě do 10 tisíc obyvatel, a to v počtu 18 %. Nejmenší počet hráčů, a to 11 %, odpovídalo z velkých měst nad 1 milion obyvatel. Nejpravděpodobnějším důvodem, proč hráčů z velkých měst bylo nejméně, je že loví městské keše a nutně tak nevyhledávají přírodu.

Kde bydlíte?



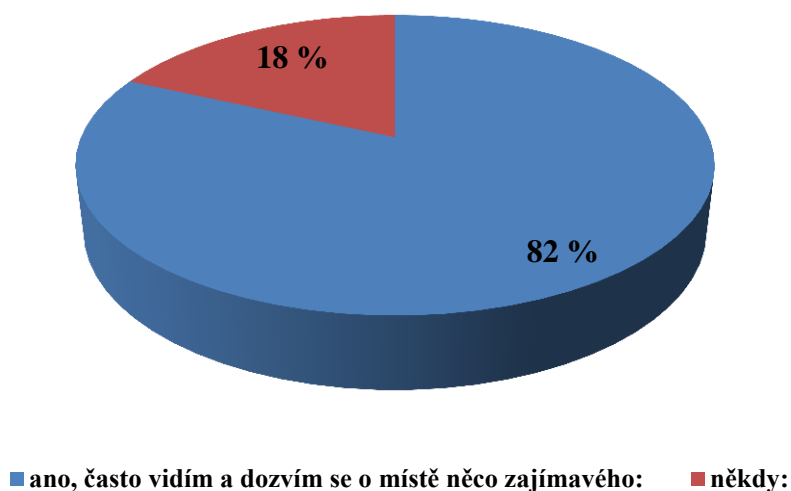
Graf 21: Bydlení hráčů
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 22

Máte pocit, že Vám hledání a navštěvování keší dosud dalo mnoho užitečných informací a zkušeností?

Tato otázka měla za úkol zjistit, do jaké míry je hráč díky hře mentálně obohacován. Skupina dotazovaných v počtu 81 % členů odpověděla, že se při hře často dozvídají o navštívených místech zajímavé informace. Menší počet, a to 19 % respondentů, pak zvolilo odpověď, že se pouze občas dozví něco zajímavého. Zjištěno tedy bylo, že hra většinu hráčů zúčastněných tohoto průzkumu mentálně kultivuje.

Máte pocit, že Vám hledání a navštěvování keší dosud dalo mnoho užitečných informací a zkušeností?



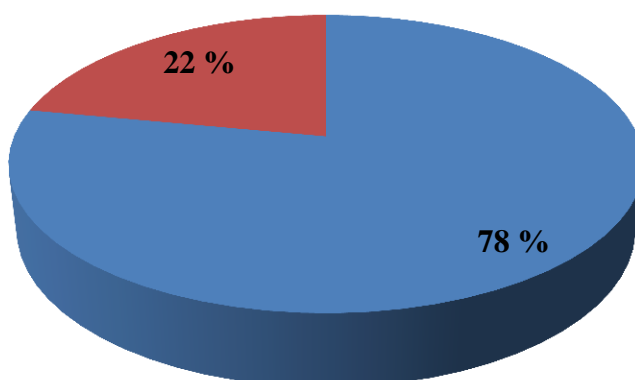
Graf 22: Mentální obohacení při hře
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 23

Je pro Vás příjemnou změnou, že Vaše výpravy do přírody díky hře geocaching mají konečně nějaký cíl?

V tomto případě byly nabídnuty jen dvě možnosti odpovědí, kdy 78 % odpovědí bylo kladných a pouze 22 % záporných. Většině lidí ze zkoumaného vzorku dala hra geocaching smysl a cíl, proč by měli chodit do přírody, což je pro ně vítanou změnou.

Je pro Vás příjemnou změnou, že Vaše výpravy do přírody díky hře geocaching mají konečně nějaký cíl?



- ano, vycházky za kešemi jsou pro mě velkou motivací:
- ne, nepotřebuji cíl, pro své vycházky do přírody:

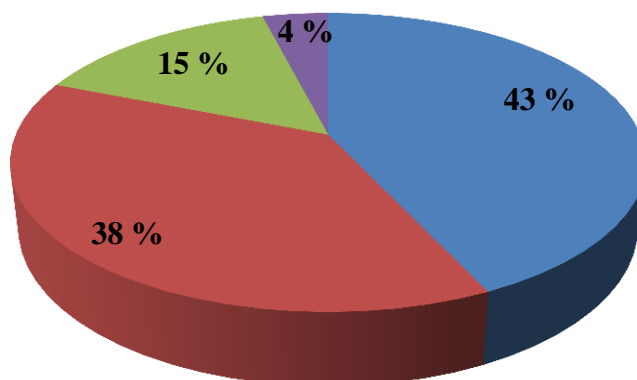
Graf 23: Cíl vycházek do přírody díky hře
Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 24

Pokud s Vámi vaše děti hru aktivně hrají, máte pocit, že je to nějak vědomostně obohacuje?

Tato otázka řešila mentální obohacení dětí hrajících aktivně geocaching. Většina respondentů v počtu 43 % si myslí, že se rozhodně při hře dozvídají nové věci a získávají kladný vztah k přírodě. 38 % hráčů své děti do hry nezapojuje. V 15 % případů byla volena odpověď, že děti to nijak nebohacuje mentálně, ale mají dost pohybu. Pouze 4 % respondentů odpovědělo, že děti zajímá jen keš samotná.

Pokud s Vámi vaše děti hru aktivně hrají, máte pocit, že je to nějak vědomostně obohacuje?



- ano, poznávají přírodu, historii, různé zajímavosti o navštívených místech a získávají kladný vztah k přírodě a kulturnímu prostředí:
- děti se mnou nehrají:
- ne, ale rozhodně mají dostatek pohybu:
- ne, zajímá je jen navštívená keš:

Graf 24: Mentální obohacení dětí při hře

Zdroj: Vlastní šetření

Otázka č. 25

V tomto závěrečném bodě můžete ještě něco doplnit či sdělit ve spojení s hrou geocaching (zážitky, zkušenosti, poznatky, názory atd.).

Tato poslední otázka byla položena respondentům formou otevřenou, kdy se mohli volně vyjádřit ohledně dalších poznatků, zážitků, názorů atd. v souvislosti s hrou geocaching. Sebraná data pro tuto otázku byla hodně různorodá. Převážná většina hráčů v počtu **40 %** zde podotkla, že geocaching byl dříve lepší v tom, že o něm vědělo méně lidí a hra byla tak kvalitnější. Uvedli také, že dnes keše zakládá kdokoliv bez větších zkušeností s hrou, a tak jsou keše i na nevhodných místech a mnohdy poničené. **25 %** účastníků dotazníkového šetření se hlavně věnovalo ve své odpovědi tomu, že je hra velice baví a někteří uvedli i své zážitky. Skupina **15 %** hráčů zde popsala svůj začátek s hrou, a kdo je ke hře přivedl. **12 %** respondentů zde vyjádřilo pouze svůj dík za dotazník nebo pozdrav. Pouze **8 %** dotazníků nebylo v této otázce vůbec vyplněno. Z těchto výsledků vyplývá, že většina hráčů si dobře všímá a uvědomuje změnu, kterou hra rok od roku prochází s příchodem dalších a dalších hráčů. Respondenti si také uvědomují, že tím dochází k výraznějšímu vlivu na přírodu ať už v pozitivním nebo negativním smyslu.

5.3 Výsledky průzkumu metodou rozhovorů

Pro rozhovory byli osloveni pouze hráči této hry registrovaní na stránkách www.geocaching.com. Byly vybrány čtyři otázky. Setkání proběhlo se třemi hráči, kterým byly položeny stejné otázky. Jednalo se o dva muže a jednu ženu ve věku 35 – 45 let. Prvním dotazovaným byl hráč s registrovanou přezdívkou pro hru na stránkách www.geocaching.com **Spajkovi**. Tento hráč byla žena s necelými 500 ulovenými kešemi a jednou vlastní založenou. Druhým účastníkem rozhovoru byl muž s registrovanou přezdívkou **Kobrčíči**. Ten měl na svém kontě více jak 500 navštívených keší. Posledním z respondentů byl také muž, který je ve hře pod přezdívkou **Trsátko**. Tento hráč vlastní více jak 3000 úlovek v podobě navštívených keší a založil již 20 vlastních keší.

1) **Jaká byla pro Vás motivace začít hrát hru geocaching a jaká je motivace pro Vás hru dále hrát?**

V této otázce se všichni odpovídající shodli a měli hodně podobné názory. Motivaci pro začátek hraní hry geocaching účastníci rozhovoru viděli v jejich zvědavosti, chuti poznávat

nové věci a nové lidi. Ke hře byli motivováni někým dalším v okolí, kdo již hru hrál. Jelikož jsou všichni nadšenci pro pohyb v přírodě, tak to byla pro ně výzva začít s něčím novým, plným překvapení a zkoušek jejich schopností, jako je geocaching. Všichni stále hru hrají. Důvodem je fakt, že se díky keším dostanou na nová a zajímavá místa a ještě tam naleznou poklad. Všichni dotazovaní do hry zapojili celé své rodiny a užívají si hru jako relax v přírodě, kde zažívají mnoho zážitků.

2) Jak na Vás působí návštěvy keší - jaké jsou Vaše pocity při hře? Přináší Vám hra nějaké zážitky? Jaké (pozitivní, negativní)? Jaké jsou ty nejsilnější?

Na tento dotaz byly odpovědi také hodně podobné. Pocity a zážitky při hře mají všichni hlavně pozitivní.

Hráčku s přezdívkou Spajkovi těší pocit, když může hlavně být s rodinou venku a zažívat dobrodružství při návštěvě nových a zajímavých míst. Cítí se nadšeně, když je návštěva keše spojená s napětím z hledání a následným překvapením z nalezení krabičky. Velkým zážitkem a radostí je pro ni sledovat, jakou mají děti radost z přírodních krás jako např. z malého potůčku na louce. Celkově jsou její zážitky i pocity velice příjemné a zážitků je hodně.

Hráč Kobrčici má také největší radost z pohybu v přírodě při hře. Jeho pocity z návštěvy keší jsou různé dle místa, způsobu ulovení, a zda je keš řádně udržována vlastníkem. Špatný pocit mu činí, když je keš poničená nebo ji vůbec nelze nalézt. Takový zážitek mu mnohdy hodně ovlivňuje celkový dojem z místa. Převažují u něho ale kladné pocity a zážitky. Tento hráč vyhledává také adrenalin, který hra určitě přináší. Hodně úsměvných nebo nepříjemných zážitků zažil na místech s velkým pohybem obyvatel. Tato místa ale nemá rád. Preferuje pohyb v přírodě. K největším a nejlepším zážitkům řadí ty adrenalinové jako lezení na stromy.

Také hráč Trsátko si nejvíce užívá celkově pocit v přírodě. Jeho pocity jsou ovlivněny typem keše a hlavně místem, kde je uložena. Má rád, pokud je to místo něčím zajímavé a samotná keš také. Pak si hru opravdu užívá a je nadšený. Celkově u něho také převažují ty kladné pocity. Zážitků má díky hře mnoho a jen těžko vybere jeden nejsilnější. Všechny jsou něčím úžasné.

3) Myslíte si, že má hra nějaké dopady na přírodu? Jsou tyto dopady pozitivní či negativní nebo obojí? Máte nějaký příklad tohoto dopadu, se kterým jste se setkali Vy nebo někdo ve Vašem okolí?

Odpovědí na tuto otázku bylo jednoznačné ano od všech respondentů. Zároveň se shodli také na tom, že ty vlivy jsou pozitivní i negativní.

Hráčka Spajkovi uvedla jako příklad negativního vlivu tzv. geodálnici. Jde o výrazný sešlap mimo stezku či chodník, který vede ke keši. Dále pak ničení stromů a jiných přírodních objektů. Konkrétně uvedla jednu kosteleckou keš o zámeckém parku, která byla ukryta v památné lípě. Z důvodu ničení tohoto památného stromu byla keš přemístěna.

Hráč Kobrčici řekl stejně jako hráčka Spajkovi, že negativní shledává sešlap a uložení schránky s keší na nevhodná místa, jakými jsou skály a stromy. Příklad pozitivního vlivu uvedl srazy hráčů, při kterých uklízejí třeba les nebo sázejí stromky. Konkrétní byl na příkladu jedné keše nedaleko Rychnova nad Kněžnou, kde byl proveden úklid místa na základě negativních reakcí hráčů na odpadky.

Respondent Trsátka popsal negativní vliv tak, že lidé chodí v přírodě bezohledně a při hledání keše dokáží hodně poškodit vše kolem sebe. Za pozitivum hry považuje jednoznačně stejně jako hráč Kobrčici CITO-Eventy, což jsou srazy hráčů za účelem úklidu nějakého místa. Dodal ještě, že má kolem sebe také hráče, kteří i při běžném lovu keší tento úklid provozují již automaticky vždy.

4) Máte pocit, že hra nějak mění chování a myšlení hráčů a že je nějak vzdělává? Jakým způsobem? Máte nějaký konkrétní příklad ve svém okolí?

I zde byla shoda v hlavní myšlence odpovědí, že hra rozhodně mění myšlení a chování lidí.

Dle hráčky Spajkovi změna hrou nastala v tom, že člověk se kouká na přírodu a různé objekty jinak. Např. v každé budce na stromě, které si nikdy dříve vůbec nevšiml, vidí, že by to mohla být keš. Vzdělávání díky hře pak hodnotí tak, že je to záležitost individuální. Kdo chce, vzdělávat ho hra bude. Hodně se člověk dozví i na srazích geocachingu. Sama udává jako příklad vlastního obohacení vědomostí tím, že navštívila keš s názvem Předčín. Byla to zaniklá osada nedaleko jejího rodného místa, a přesto se o ní dozvěděla až díky keši.

Hráč Kobrčici si myslí, že hra rozhodně posouvá člověka dále ve vědomostech i fyzické zdatnosti. Učí se také pracovat s mapou a moderními technologiemi na vyhledávání souřadnic. Někdy je nutné přijmout i prohru v podobě nenalezené keše, což mnohé také vzdělává. Hrou si také člověk získává vztah k přírodě. Příkladem tohoto tvrzení uvádí své děti, které tímto poznávají přírodu a učí se v ní správně chovat.

Trsátko má názor hodně podobný dvěma předchozím respondentům. Také má pocit, že pokud se člověk bude chtít nechat vzdělávat hrou, tak se mu to jistě povede. Hodně člověka dle Trsátka vzdělává také samotné vylustění hádanky k mystery keším. Změnu chování pozoruje na sobě postupem času, kdy hru hraje a to tak, že dříve lovil body a nyní se kochá krásou krajiny a ocení hezkou keš spíše než jen sbírání bodů. Naučil se užívat si hlavně přírodu díky hře.

6 Shrnutí výsledků

Z výše uvedených výzkumů a jejich vyhodnocení je zde uvedeno shrnutí výsledků a na základě zjištěných faktů jsou navržena doporučení na eliminaci negativních dopadů hry na přírodu a vzdělávání lidí a zejména dětí touto hrou.

Identifikačním otázkám dotazníkového výzkumu se věnovalo úvodních 5 otázek v dotazníku. Ze vzorku respondentů jsou zjištěni taková, že nejčastějším hráčem této hry a respondentem tohoto výzkumu je muž ve věku mezi 33 – 50 lety a vysokoškolsky vzdělaný. Tento hráč má dále pak více jak 1501 navštívených keší na svém účtu, hraje hru více jak 5 let.

Pro doplnění dotazníkového výzkumu byly provedeny ještě rozhovory s hráči. Byly vybrány čtyři otázky výzkumu. Setkání proběhlo se třemi hráči, kterým byly položeny stejné otázky. Jednalo se o dva muže a jednu ženu ve věku 35 – 45 let.

Jedním z cílů této bakalářské práce a náplní praktické části bylo provést analýzu, jak vnímá hráč geocachingu navštívené prostředí při hře a s jakou intenzitou. Hráč při návštěvě různých míst zažívá různé pocity, které pak mohou ovlivnit jeho myšlení a chování ve vztahu k danému místu. Téma bylo kvantitativní metodou zkoumáno otázkami č. 6 – 12. Výsledek této části výzkumu ukazuje, že hráč chodí do přírody primárně relaxovat či sportovat, všímá si díky hře více přírodního prostředí a počasí na jeho vycházky nemá příliš velký vliv. V otázce motivace pro hru bylo opět prioritní poznání neznámých míst. Co se týká psychologických pocitů hráče při hře, tak i zde jsou patrné při většinové odpovědi, že strach, příjemné i nepříjemné pocity se při hře dostavují. Kvalitativní metoda doplnila toto zjištění ještě o názory tří oslovených hráčů, kteří se k tomuto tématu vyjádřili v otázce č. 1 a 2. Ti se shodují v tom, že při hře hráč určitě vnímá okolí, kde se pohybuje, velice intenzivně a pocity se projevují negativní i pozitivní. Celkově lze z tohoto jednoznačně říci, že hráč hry geocaching vnímá okolní prostředí při hře a to velice intenzivně.

Druhým cílem bylo nalézt odpověď na výzkumnou otázku, jak vnímají hráči vliv hry na přírodní prostředí a zda to mění jejich chování a návyky. V dotazníkovém průzkumu bylo na tuto část odpovězeno otázkami č. 13 - 18. Výstupem této části je zjištění, že hráči začali hrát díky vlivu reference jiného hráče a nejraději hrají se svou rodinou. Většině hráčů se již povedlo na základě svých zkušeností přivést ke hře i dalšího hráče. Jelikož si hráči dle výsledků výzkumu díky hře více všímají okolí, ve kterém se pohybují, jednoznačně tak soudí, že hra má vliv pozitivní i negativní na přírodu s tím, že převažuje ten pozitivní. Co se týče dětí, tak ty hra příliš neoslovuje, ale pokud ano, tak má jednoznačně pozitivní vliv na jejich myšlení i chování. Převážná většina respondentů si také myslí, že hra by mohla změnit chování i lidí,

kteří doposud hru nehráli a vytáhnout je tak ven do přírody. Průzkum pomocí řízeného rozhovoru zjistil otázkou č. 3 a 4, že hráče také přivedla ke hře reference jiného hráče a jejich zvědavost a nadšení pro nové věci. Vliv na přírodní prostředí také vidí všichni tři dotazovaní jak pozitivní tak negativní. Co se týče změny chování hráčů v průběhu hry, tak i zde byla shoda v odpovědi, že hráče hra určitě mění. Mění jeho myšlení, chování i vnímání přírody. Souhrnně lze konstatovat, že hráči vnímají vliv hry na přírodu pozitivně i negativně a dále hru podporují tím, že do ní zapojují další členy. Pozitivní na tom vidí také fakt, že se jejich vlastní myšlení hrou mění a snaží se tak do hry zapojit i děti, které to ovšem moc zatím nezajímá. Šance na změnu lidských návyků díky hře ale dle respondentů rozhodně je.

Poslední výzkumnou otázkou byla ta, zda motivuje hra její účastníky k častějšímu cestování a poznávání nových míst. Kvantitativní výzkum se této věci věnoval v otázkách č. 19 – 24. Většina respondentů chodí častěji do přírody díky hře, dozvídají se mnoho nových a zajímavých informací, takže dochází i k jejich vzdělávání, a jejich vycházky mají nějaký cíl. Vybírají si tak místo hlavně kvůli poznání nového kulturního či společenského prostředí. Návštěva keše je sekundárním prvkem. Většina lidí vyplňujících tento dotazník bydlí ve středně velkém městě a za lovem keší jsou ochotni do přírody cestovat. Kvalitativní výzkum se tomuto okrajově věnoval v otázce č. 1. Motivací pro zúčastněné tohoto výzkumu je určitě poznávání nových míst a někteří ho rádi spojují s adrenalinem. Celkově lze usoudit, že hra rozhodně podporuje častější výlety do přírody s motivací návštěvy keše a poznáním nových míst, čímž podporuje cestování.

Závěrečná otázka kvantitativního výzkumu byla jako jediná formou otevřenou, kdy mohli účastníci výzkumu cokoli doplnit ve spojení s hrou geocaching např. zážitek, zkušenost, názor atd. Většina respondentů upozornila na fakt, že v době, kdy hra nebyla tak známá, byla kvalitnější. Nebylo tolik hráčů a keše byly zakládány na pečlivě vybraných místech s nějakým logickým základem oproti situaci dnes, kdy je hráčů mnohdy více, než je únosná kapacita některých navštěvovaných míst a keše zakládá kdokoliv bez hlubší myšlenky jak z hlediska místa, tak jejího významu. Dále v menším počtu hráči popisovali své začátky s hrou nebo největší zážitky. Konstatovali také, jak si hru a pobyt v přírodě umějí užít.

7 Závěr a doporučení

Geopsychologii lze chápat jako vzájemné působení člověka a kulturní krajiny. Je jakýmsi náhledem na přírodní prostředí skrze psychiku lidí, což bylo v této bakalářské práci aplikováno do hry geocaching. Tato hra je v dnešní době natolik populární, že je považována mnohými lidmi dokonce za životní styl. Kombinuje zážitek z hledání ukrytého tajemství v přírodě se světem moderních technologií a aplikací.

Na základě teoretických poznatků této práce byla provedena analýza vnímání přírodního prostředí člověkem při hře. Dále bylo zkoumáno, zda hráči vnímají vliv hry na přírodu a jaký. V dalších částech byla popsána možnost vzdělávání hráčů při hře a případná změna jejich chování a myšlení.

Někteří lidé tráví svůj volný čas hrou jakou je geocaching. Díky této hře se dostanou mnohem více ven do přírody a tím navštěvují jim dosud neznámá místa. K tomu se o navštíveném místě dozvedí většinou historii či nějakou pověst apod., což je učí novým věcem. Pokud hráč hraje hru z důvodu toho, že sbírá jen body za navštívenou keš, většinou ho tento způsob hry nijak moc neobohatí ani pocitově ani vědomostně. Většina hráčů však přírodní prostředí při hře vnímá velice intenzivně, takže vidí a dozvídají se spoustu nového. Hráči tak při hře zažívají pocit *genia loci* a dokážou si zachovat v paměti mnohé zážitky. Intenzivním vnímáním okolí při hře zjišťují i to, že hra přímo ovlivňuje přírodní prostředí a to dle průzkumů uvedených v praktické části práce negativně i pozitivně. Takovéto zjištění většinu hráčů postupem času mění jak v myšlení, tak v chování. Celkově lidé, kteří hrají hru geocaching, mají ve většině případů úplně jiný vztah k přírodě než nehrající.

Z výsledků dotazníkového šetření a řízeného rozhovoru lze vyvodit taková doporučení, jako např. eliminovat negativní dopady hry na přírodní prostředí. Toho lze docílit např. tím, že s jakoukoliv propagací hry se bude více zdůrazňována také případná negativní stránka vlivu hry na přírodním prostředí při návštěvě keše. Apelovat tak na větší ohleduplnost při hře. Dále pak samotné založení keše realizovat tak, aby při větším počtu návštěvníků nedošlo k nezvratným změnám na přírodním prostředí. Výsledky ohledně zapojení dětí do hry navozují i další doporučení a to taková, že by na základě dalšího průzkumu mezi hráči bylo zjištěno, jak nejlépe do hry děti zapojit. Jednou z myšlenek by mohlo být zakládání keší tak, aby bylo pro děti zajímavé samotné navštívené místo a aby si keš mohly samy ulovit.

Závěrem lze celkově z tohoto výzkumu konstatovat, že kvantitativní metoda, která zde byla provedena, je vhodná na obecnější otázky tohoto charakteru. Zjištění je pak také hodně obecné. Bylo tudíž doplněno kratším kvalitativním výzkumem, aby došlo k potvrzení a po-

drobnějšímu vysvětlení otázek, které se ukázaly být pro dotazníkový výzkum nevhodné. Použité otázky obou metod a jejich odpovědi však otevřely další možnosti zkoumání v této oblasti. Případný navazující výzkum na tuto práci by tak mohl být veden směrem k udržitelnému cestovnímu ruchu a regulaci návštěvnosti za pomoci hry geocaching. Také se nabízí ke zkoumání oblast vzdělávání dětí za pomoci této hry. Pro tento navazující výzkum by bylo účinnější použití metody kvalitativní s tím, že by rozhovory byly více obsáhlé. Výzkumným vzorkem by tak ideálně měli být nejzkušenější hráči, kteří mají navštíveno velké množství keší a tím i velké zkušenosti v této oblasti. Dále by pak bylo vhodné vést řízený rozhovor také s vlastníky keší a administrátory, kteří schvalují keše zakladatelům. Ti mají totiž velký vliv na to, kde a kdy bude keš založena a tím mohou celou tuto hru do jisté míry regulovat.

8 Seznam použité literatury

- [1] CESKA TELEVIZE, (2016). Chrám sv. Barbory v Kutné Hoře. [online]. [vid. 2016-08-04]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1024681598-deset-stoletiarchitektury/299323231210130-chram-sv-barbory-v-kutne-hore/>
- [2] CESTY V NÁS, (2015). Zážitek versus prožitek, kdo to dnes rozlišuje?: Cestyvnas [online]. [cit. 2016-07-23]. Dostupné z: <http://www.cestyvnas.cz/zazitek-versus-prozitek-kdo-to-dnes-rozlisuje/>
- [3] CÍLEK, Václav, (2004). Genius loci - Učinit svět lepším skrze lepší krajinu a krásnější místa. [online]. [cit. 2016-08-04]. Dostupné z: <http://krajina.kr-stredocesky.cz/article.asp?id=52>
- [4] CT 24, (2015). Smrt si říká Osvětim. [online]. 24. 01. [vid. 2016-08-04]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1495492-smrt-si-rika-osvetim>
- [5] FEDOROVÁ, Kristýna, (2016). Interpretace v geoturismu [online]. Hradec Králové. 120s. [cit. 2016-06-27]. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové. Dostupné z: <https://theses.cz/id/c82hca/STAG64514.pdf> www.vse.cz/vskp/eid/35227
- [6] GEOCACHING, (2016). Vybíráme GPS pro hru. [online]. [cit. 2016-09-04]. Dostupné z: <http://kesky.cz/zaciname-s-geocachingem/vybirame-gps-pro-hru/>
- [7] GROUNDSPeAK, (2016). Typy keší. [online]. [cit. 2016-08-04]. Dostupné z: https://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx
- [8] JOSEPHY, Michal, (2003). Město známé a neznámé – úvod do psychogeografie. [online]. [cit. 2016-07-15]. Dostupné z: <http://www.scienceworld.cz/clovek/namet-ctenare-mesto-zname-a-nezname-uvod-do-psychogeografie-2701/>
- [10] KOTLER, Philip, (2007). Moderní marketing: 4. evropské vydání. 1. vyd. Praha: Grada, 1042 s. ISBN 978-80-247-1545-2.
- [9] KOVÁŘÍKOVÁ, Andrea, (2012). Geocaching a jeho vliv na cestovní ruch [online]. Brno. 56 s. [cit. 2016-08-25]. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/360130/fsps_b/bakalarska_prace.pdf
- [11] LORENC, Miroslav, (2013). Závěrečné práce - metodika. [online]. [cit. 2016-12-20]. Dostupné z: <http://lorenc.info/zaverecne-prace/metodika.htm>

- [12] LUTONSKÝ, Marek, (2008). Geocaching: hra pro mozek, nohy a vaši GPS. [online]. [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://navigovat.mobilmania.cz/clanky/geocaching-hra-pro-mozek-nohy-a-vasi-gps/premium-clenstvi-zkratky-vlastni-kes/sc-3-a-1312930-ch-1047899>
- [13] MAREŠOVÁ, Růžena, (2012). Geocaching [online]. Olomouc. 63 s. [cit. 2016-07-20]. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Dostupné z: https://theses.cz/id/fpzpto/Rena_Mareov.pdf
- [14] NERADOVÁ, Adéla, (2008). Globalizace a její dopady na život individua ve společnosti [online]. Liberec. 85s. [cit. 2016-07-22]. Diplomová práce. Technická univerzita. Dostupné z: https://dspace.tul.cz/bitstream/handle/15240/1518/mgr_12264.pdf?sequence=1
- [15] OTHEROVÁ, Petra. (2015). Kreslíme své první mapy – soubor pracovních a metodických listů, modelové území okres Nový Jičín [online]. Brno. 54 s. [cit. 2016-08-11]. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/371282/pedf_m/1.Kapitola.pdf
- [16] PAGÁČOVÁ, Eva, (2013). Geocaching jako aktivita využitelná v rozvoji cestovního ruchu [online]. České Budějovice. 77 s. [cit. 2016-08-04]. Bakalářská práce. Jihočeská Univerzita. Dostupné z: https://theses.cz/id/6qwbee/PAGOV_E_-_Geocaching_jako_aktivita_vyuiteln_v_rozvoji_ce.pdf
- [17] PÁSKOVÁ, Martina, (2014). Udržitelnost cestovního ruchu. 3., preprac. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 335 s. ISBN 978-80-7435-329-1.
- [18] POLZOVÁ, Tereza, (2013). Geocaching v cestovním ruchu [online]. Praha. 61 s. [cit. 2016-08-20]. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická. Dostupné z: <http://www.vse.cz/vskp/eid/35227>
- [19] SPENCEROVÁ, Tereza. (2012). Petr Gibas: Emoce se koupit nedají. [online]. [cit. 2016-07-15]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/politika/rozhovory/12805-petr-gibas-emoce-se-koupit-nedaji>
- [20] ŠÍPEK, Jiří, (2001). Úvod do geopsychologie: svět a putování po něm v kontextu současné doby. Vyd. 1. Praha: ISV, 163 s. ISBN 80-85866-70-6.
- [21] ŠÍPEK, Jiří, ŠTYRSKÝ, Jiří, (2011). Kapitoly z geopsychologie: (geograficko psychologické souvislosti cestování, turistiky a rekreace). 1. vydání. Hradec Králové: Gaudeamus, 152 s. ISBN 978-80-7435-114-3

- [22] TICHÁ, Simona, (2015). Geocaching v cestovním ruchu [online]. Hradec Králové. 76 s. [cit. 2016-08-26]. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové. Dostupné z: <http://theses.cz/id/6fryj1/STAG64176.pdf>
- [23] VENCLOVÁ, Kateřina, (2009). Geopsychologie [online]. Praha. 89 s. [cit. 2016-06-20]. Diplomová práce. Vysoká škola Hotelová. Dostupné z: http://is.vsh.cz/th/13649/vsh_m/venclova-eko-a-geopsychologie-final.pdf
- [24] VENCLOVÁ, Kateřina, ŠTÝRSKÝ, Jiří, ŠÍPEK, Jiří a kol. (2015). Geopsychologie a ekopsychologie v cestovním ruchu. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus, 242 s., Recenzované monografie. ISBN 978-80-7435-540-0.
- [25] WIKI CR, (2014). Mentální mapy. [online]. 28. 10. [vid. 2016-08-10]. Dostupné z: <http://fim2.uhk.cz/wikicr/web/index.php/home/18-psychologie/81-mentalni-mapy>
- [26] ZELENKA, Josef, VYBÍRAL, Bohumil, JEŽEK, Bruno a kol. (2014). Kognice prostoru. 1. vydání. Hradec Králové: Gaudeamus, 314 s. ISBN 978-80-7435-352-9.
- [27] ZELENKA, Josef, (2008). Výzkum kognitivních a mentálních map. 1. vydání. Hradec Králové: Gaudeamus, 192 s. ISBN 978-80-7041-323-4.
- [28] ZELENKA, Josef, PÁSKOVÁ, Martina, (2007). Mentální mapy a úvod do problematiky metodika výzkumu na univerzitě Hradec Králové. E+M, Ekonomie a management. roč. 10, č. 1, s. 68 - 76.
- [29] ZELENKA, Josef, PÁSKOVÁ Martina, (2012). Výkladový slovník cestovního ruchu. Kompletně přeprac. a dopl. 2. vyd. Praha: Linde Praha, 768 s. ISBN 978-80-7201-880-2

9 Seznam obrázků

Obr. 1 Chrám v Kutné Hoře – pozitivní vnímání atmosféry místa	8
Obr. 2 Vyhlazovací tábor Osvětim - negativní vnímání atmosféry místa	9
Obr. 3 Myšlenková mapa zážitků při lovu keší	10
Obr. 4 Mentální mapa Itálie.....	11
Obr. 5 Mentální mapa.....	12
Obr. 6 Keš.....	16
Obr. 7 Velikost keší	19
Obr. 8 Ruční navigace GPS.....	23

10 Seznam grafů

Graf 1: Věk respondentů.....	1
Graf 2: Pohlaví respondentů	2
Graf 3: Vzdělání respondentů.....	3
Graf 4: Počet navštívených keší respondenty.....	4
Graf 5: Doba, jakou hráč hru hraje	5
Graf 6: Důvod hráčů pro výlet do přírody	6
Graf 7: Motivace pro hru	7
Graf 8: Pocit strachu při návštěvě keše	8
Graf 9: Dobrý nebo špatný zážitek z návštěvy keše a spojení s místem	9
Graf 10: Hledání keší a místní obyvatelé	10
Graf 11: Počasí při hledání keší.....	11
Graf 12: Pohled hráče na přírodu	12
Graf 13: Důvod pro zahájení hry geocaching.....	13
Graf 14: S kým hráč provozuje geocaching	14
Graf 15: Zapojení nových hráčů do hry geocaching	15
Graf 16: Změna návyků člověka díky hře	16
Graf 17: Zapojení dětí do hry	17
Graf 18: Vliv hry na přírodu.....	18
Graf 19: Priorita pro výběr místa pro hru	19
Graf 20: Změna frekvence vycházek do přírody s hrou	20
Graf 21: Bydlení hráčů	21
Graf 22: Mentální obohacení při hře	22
Graf 23: Cíl vycházek do přírody díky hře.....	23
Graf 24: Mentální obohacení dětí při hře	24

11 Seznam příloh

Příloha 1: Průvodní dopis k dotazníku odeslanému hráčům

Příloha 2: Vzor dotazníku

Příloha 3: Seznam otázek použitých při řízeném rozhovoru

Příloha 4: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - **Spajkovi**

Příloha 5: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - **Kobrčici**

Příloha 6: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - **Trsátko**

Příloha 1: Průvodní dopis k dotazníku odeslanému hráčům

Milý hráči,

jmenuji se Šárka Kobrčová, studuji 3. ročník bakalářského studia, obor Management cestovního ruchu na Katedře rekreologie a cestovního ruchu, Fakulty informatiky a managementu Univerzity Hradec Králové. Momentálně zpracovávám bakalářskou práci na téma „Geopsychologie v geocachingu“.

Protože součástí mojí práce je zjistit vzájemné působení člověka a přírodního prostředí a vliv geopsychologie na hru geocaching, obracím se na Vás s prosbou o vyplnění dotazníku, který naleznete zde: <https://vliv-hry-geocaching-na-vztah.vyplnto.cz/>.

Předem Vám děkuji za vyplnění dotazníku.

Příloha 2: Vzor dotazníku

1) Kolik Vám je let?

- 18 let a méně
- 19 – 32 let
- 33 – 50 let
- 50 a více let

2) Jste žena nebo muž?

- muž
- žena

3) Jaké máte nejvyšší dosažené vzdělání?

- základní
- vyučen/a
- střední škola s maturitou
- vyšší odborné
- vysokoškolské

4) Kolik máte momentálně navštívených keší?

- 1 – 100
- 101 – 500
- 501 - 1500
- 1501 a více

5) Jak dlouho hrajete hru geocaching?

- 1 rok a méně
- více jak 1 rok – 5 let
- více než 5 let

6) Z jakého důvodu nejčastěji vyrážíte do přírody?

- relaxovat nebo sportovat a někdy u toho navštívím nějakou keš
- jen kvůli návštěvě keší

7) Co je pro Vás motivací pro hru geocaching?

- poznávat nová místa, kam bych se běžně nepodíval/a a ani jsem o nich nevěděl/a
- mít co největší počet navštívených keší
- zažívat dobrodružství a adrenalin při lovu keší
- poznávat další hráče a účastnit se setkávání s nimi (event)

8) Cítil/a jste někdy strach při návštěvě keše?

- ano, mockrát
- ano, ale už si nevzpomínám, kdy to bylo
- ne, nikdy jsem se nebál /a ani jsem neměl/a špatný pocit
- nevím

9) Zažil/a jste někdy tak nádherný nebo tak špatný pocit z návštěvy keše, že si ho dodnes s místem spojujete?

- ano
- ne
- nevím, zase tak moc to neprožívám

10) Jak se Vám daří hledání keší s větším pohybem místních obyvatel v okolí?

- nemám to rád/a, neumím se chovat nenápadně, vždy to vzdám a vrátím se sem jindy
- nemám to rád/a, někdy keš kvůli tomu ani neodlovím
- nemám to rád/a, ale nikdy bez keše neodejdu
- nevadí mi to, zvládám to bez problému a někdy se i seznámím s místními obyvateli

11) Chodíte hledat keše za každého počasí?

- počasí neřeším, jsem vždy vybaven/a na jakékoliv počasí
- ne, ale např. slabší déšť mě neodradí
- ne, rozhodně předem sleduji počasí, abych měl/a jistotu, že bude hezky

12) Máte pocit, že hra geocaching změnila Váš pohled na přírodu?

- ano, jednoznačně, více si všímám věcí, které mi dříve nepřišly nijak zajímavé a důležité
- spíše ano

- ani ne, většinou nemám čas sledovat okolí, když hledám keše

13) Co Vás ke hře geocaching přivedlo?

- zvědavost
- doporučení jiného hráče
- jsem hráč a rád/a hraji jakékoliv hry
- mám rád/a sport a aktivní zábavu
- mám pozitivní vztah k přírodě
- jiný

14) S kým nejraději hraje hru geocaching?

- sám/sama
- s partnerem
- s přáteli
- s rodinou
- s jiným hráčem

15) Podařilo se Vám zapojit do hry dalšího hráče, který hru předtím neznal?

- ano
- ne
- nezkoušel/a jsem nikoho dalšího zapojit
- nechci již nikoho dalšího do hry zapojovat

16) Souhlasíte s tvrzením, že geocaching může vytáhnout lidi závislé na počítačových hrách ven do přírody a zbavit je tak jejich závislosti?

- ano
- možná
- ne

17) Zapojujete aktivně do hry také své děti?

- ano, jsou nadšené
- ano, ale nijak je to neoslovuje
- ne, nezajímá je to
- děti nemám

18) Jaký vliv má podle Vás hra geocaching na přírodu?

- pozitivní
- negativní
- více pozitivní, méně negativní
- více negativní, méně pozitivní
- nevím

19) Co je pro Vás prioritou při výběru místa pro hru?

- co nejvíce keší na malé ploše a snadné hledání
- nové přírodní nebo kulturní prostředí s případnou možností návštěvy nějakého zajímavého turistického objektu bez ohledu na výskyt keší
- vzdálenost od domova
- stupeň obtížnosti dosažitelnosti a typ keše

20) Změnila se u Vás frekvence vycházek do přírody s hrou geocaching?

- ano, trávím tam více času
- ano, trávím tam méně času
- ne

21) Kde bydlíte?

- na vesnici
- ve městě do 10 tis. obyvatel
- ve městě do 100 tis. obyvatel
- ve městě nad 1 mil. Obyvatel

22) Máte pocit, že Vám hledání a navštěvování keší dosud dalo mnoho užitečných informací a zkušeností?

- ano, často vidím a dozvím se o místě něco zajímavého
- někdy
- ne, nijak mě to vědomostně ani vizuálně neobohacuje a nevzdělává, jen sbírám body

- 23) Je pro Vás příjemnou změnou, že Vaše výpravy do přírody díky hře geocaching mají konečně nějaký cíl?**
- ano, vycházky za kešemi jsou pro mě teď velkou motivací
 - ne, nepotřebuji cíl pro své vycházky do přírody
- 24) Pokud s Vámi vaše děti hru aktivně hrají, máte pocit, že je to nějak vědomostně obohacuje?**
- ano, poznávají přírodu, historii, různé zajímavosti o navštívených místech a získávají všeobecně kladný vztah k přírodě a kulturnímu prostředí
 - ne, ale rozhodně mají dostatek pohybu
 - ne, zajímá je jen navštívená keš
 - děti se mnou nehrají
- 25) V tomto závěrečném bodě můžete ještě něco doplnit či sdělit ve spojení s hrou geocaching (zážitky, zkušenosti, poznatky, názory atd.).**

Příloha 3: Seznam otázek použitých při řízeném rozhovoru

- 1) Jaká byla pro Vás motivace začít hrát hru geocaching a jaká je motivace pro Vás hru dále hrát?
- 2) Jak na Vás působí návštěvy keší - jaké jsou Vaše pocity při hře? Přináší Vám hra nějaké zážitky? Jaké (pozitivní, negativní)? Jaké jsou ty nejsilnější?
- 3) Myslíte si, že má hra nějaké dopady na přírodu? Jsou tyto dopady pozitivní či negativní nebo obojí? Máte nějaký příklad tohoto dopadu, se kterým jste se setkali Vy nebo někdo ve Vašem okolí?
- 4) Máte pocit, že hra nějak mění chování a myšlení hráčů a že je nějak vzdělává? Jakým způsobem? Máte nějaký konkrétní příklad ve svém okolí?

Příloha 4: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - Spajkovi

V kapitole 5.3 je vyhodnocení výzkumu metodou řízeného rozhovoru s hráči hry geocaching. Níže je přepis důležitých informací z odpovědí respondenta na otázky rozhovoru:

Spajkovi



1) Jaká byla pro Vás motivace začít hrát hru geocaching a jaká je motivace pro Vás hru dále hrát?

„Původní motivací byla procházka s kamarádkami a s kočárky po městě. Holky „cosi“ hledaly. Zaujalo mě to, tak jsem hledala s nimi. A našla jsem právě já. To mě nadchlo a už jsem u lovení zůstala. Člověku se změní pohled na svět. Hned za různými krabičkami či budkami hledá jiný význam. A to mě baví. Aktuální motivací je fakt, že jsem se díky „keškování“ dostala na krásná místa, kam bych se jinak pravděpodobně nedostala. Z tohoto důvodu chytlo keškování i manžela, který byl zpočátku proti. Když teď vzpomínáme na loňské výlety, jsou to většinou krásná místa v přírodě, kam jsme se dostali díky geocachingu.“

2) Jak na Vás působí návštěvy keší - jaké jsou Vaše pocity při hře? Přináší Vám hra nějaké zážitky? Jaké (pozitivní, negativní)? Jaké jsou ty nejsilnější?

„Při hře zažívám zejména radost z toho, že jsem „na to přišla“. Vždy mě potěší, když musím na místě chvíli koukat, abych našla. Zážitky jsou ve velké většině pozitivní. Dostáváme se do míst např. do hlubokých lesů, kam bychom se jinak nedostali. Další radost je ta z pobytu v přírodě, kam se jinak naše děti málo dostanou. Třeba dnes je nadchnul potůček na louce. Nejsilnější zážitky? Asi dětská radost z poznávání přírody.“

3) Myslíte si, že má hra nějaké dopady na přírodu? Jsou tyto dopady pozitivní či negativní nebo obojí? Máte nějaký příklad tohoto dopadu, se kterým jste se setkali Vy nebo někdo ve Vašem okolí?

„Někdy pozitivní, někdy negativní. Známé jsou tzv. geodálnice, vyšlapané cestičky ke keším. To asi přírodě neprospívá. Pěkný příklad je teď u kostelecké kešky o zámeckém parku. Byla v chráněné lípě. Už tam není a ani nebude – byla přemístěna - aby lípě neškodila.“

4) Máte pocit, že hra nějak mění chování a myšlení hráčů a že je nějak vzdělává? Jakým způsobem? Máte nějaký konkrétní příklad ve svém okolí?

„Myšlení hráčů se určitě dle mého názoru mění. Jak jsem již říkala, člověk každou budku vidí jako keš ☺. Zdali hra vzdělává? Chce-li se někdo vzdělat, může se vzdělat. Lovce bodů rozhodně nevzdělává, protože ti loví jen body a nic okolo je nezajímá. Podle mého názoru hra vzdělává. Účastním se srazů s hráči a většina má také ten názor. Často je na takovém srazu slyšet: „Hm, to jsem nevěděl.“ Příkladem je osada Předčín mezi Solnicí a Domašínem na Rychnovsku. Osada již dávno neexistuje a ani většina místních obyvatel o ni nic neví. Nedávno vznikla na původním místě osady nádherná keš, která prozrazuje existenci osady i její historii. I já jsem místní a až díky této keši jsem se o osadě Předčín dozvěděla.“

Příloha 5: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - Kobrčici

V kapitole 5.3 je vyhodnocení výzkumu metodou řízeného rozhovoru s hráči hry geocaching. Níže je přepis důležitých informací z odpovědí respondenta na otázky rozhovoru:

Kobrčici



1) Jaká byla pro Vás motivace začít hrát hru geocaching a jaká je motivace pro Vás hru dále hrát?

„Kolegyně v práci plánovala víkendovou aktivitu se svou rodinou a na mapě mi začala ukazovat nějaké body, které potřebuje navštívit. Nikdy před tím jsem o ničem takovém neslyšel. Ihned mě to nadchlo a ještě tentýž večer jsem si vytvořil přezdívku, zaregistroval se na stránkách Geocaching.com a stáhl potřebnou aplikaci do mobilu. Nastudoval jsem pravidla a nadšeně vyrazil s celou rodinou do terénu. Rád zkouším nové věci a toto byla výzva. Je úžasné vyrážet do přírody s nějakým cílem, vidět nová a krásná místa a ještě najít „poklad“. Geocaching má mnoho podob a to je na tom to krásné. Postupem času mám již blízké krabičky ulovené a nyní musím vyrážet dál a dál, což je skvělý důvod na rodinný výlet. Motivací je to, že si celá rodinka v přírodě odpočine a zároveň navštíví nová místa a také dělá něco pro své zdraví pohybem. Občas je to také adrenalin, což je úžasné. V podstatě naše rodinka plánuje své výlety a dovolené dle mapy geocachingu.“

2) Jak na Vás působí návštěvy keší - jaké jsou Vaše pocity při hře? Přináší Vám hra nějaké zážitky? Jaké (pozitivní, negativní)? Jaké jsou ty nejsilnější?

„Návštěva keší pro mě znamená většinou návštěvu nového a zajímavého místa, takže se vždy na každou keš těším. Mám velkou radost, když jsem při hledání úspěšný a naopak mě netěší, když keš nemohu najít nebo je poničená. Zážitků je hodně a převažují ty dobré. Vyhledávám také adrenalin, takže keše na stromech např. ve výšce 6 m velice rád navštívuji. Tyto adrenalinové akce ale nejraději podnikám bez zbytku rodiny. Kdybych měl popsat ty stinné stránky, tak je to třeba velká propagace hry v poslední době a tudíž i čím dál větší počet hráčů. Už je to taková masová záležitost. S nárůstem počtu hráčů také souvisí i počet nově zalo-

žených keší, které jsou nekvalitní a nestojí ani za návštěvu. Nejrady mám keše, které jsou kvalitně připravené, a vlastník se o ně stará pečlivě. Nevadí mi ani tzv. Powertraily, což je série několika keší za sebou. Jsou to jednoduše získané body. Co moc nemám rád, jsou keše na frekventovaných místech, kde musím dávat pozor, aby mě nikdo neviděl při lovu. Při jedné z návštěv keše jsem čekal, až se místo kolem keše vyprázdní, aby mě nikdo neviděl. Stále byl ale nějaký pohyb kolem a jeden pán se rozhodl si na místě cosi číst a neodejít. Po chvíli nám došlo, že oba čekáme na to, až ten druhý odejde a keš si budeme moci odložit. Oba jsme se tomu pak zasmáli. Je to velice příjemné setkávat se s hráči jak v terénu, tak i na srazech.“

3) Myslíte si, že má hra nějaké dopady na přírodu? Jsou tyto dopady pozitivní či negativní nebo obojí? Máte nějaký příklad tohoto dopadu, se kterým jste se setkali Vy nebo někdo ve Vašem okolí?

„Hra dle mého názoru na přírodu dopad jistě má. Těžko říci, zda je spíše negativní či pozitivní. Jsou tam oba vlivy. Negativním je jednoznačně sešlap půdy v okolí schované keše. Další je třeba nevhodné umístění schránky třeba na stromy nebo skály, které jsou tímto mnohdy narušovány. Tím, jak přibývá hráčů, začínají být lesy také plné odpadků atd. hra **má** ale i pozitivní vliv na přírodní prostředí. Jsou pořádány srazy, při kterých se např. uklízí les, a sázejí stromky. Řekl bych, že geocaching se dá také považovat za nejméně škodlivou sportovní aktivitu. Jako příklad pozitivního vlivu hry bych uvedl ten, kdy na místě jedné keše nedaleko Rychnova nad Kněžnou byl proveden radikální úklid odpadků na základě negativních hodnocení hráčů na stránkách geocachingu. Na tomto místě je posezení a po těchto stížnostech hráčů došlo k jeho uklizení.“

4) Máte pocit, že hra nějak mění chování a myšlení hráčů a že je nějak vzdělává? Jakým způsobem? Máte nějaký konkrétní příklad ve svém okolí?

„Není to virtuální svět, ale realita, takže si hráči procvičují paměť i tělo. Člověk se také naučí orientaci v mapách a práci se souřadnicemi. Dalším důležitým prvkem ve vzdělávání lidí ale i dětí při hře je schopnost přijmout prohru, mít zdravou soutěživost a zkusit si týmovou spolupráci. Dle mého názoru je také hra velkým přínosem k tomu, že naučí člověka se bezpečně pohybovat v přírodě a poznávat ji tak. Dětem je tohle vše rozhodně k užitku. Získávají tak i vztah k přírodě. Já i celá moje rodina vnímáme díky hře přírodu intenzivněji a všímáme si více věcí kolem sebe. Konkrétním případem jsou mé děti, které hra učí, jak se chovat v pří-

rodě a poznávat různé stromy a rostliny. Také už viděly mnoho zajímavých míst, o kterých se něco i dozvěděly.“

Příloha 6: Odpovědi hráčů geocachingu na otázky řízeného rozhovoru - Trsátko

V kapitole 5.3 je vyhodnocení výzkumu metodou řízeného rozhovoru s hráči hry geocaching. Níže je přepis důležitých informací z odpovědí respondenta na otázky rozhovoru:

Trsátko



1) Jaká byla pro Vás motivace začít hrát hru geocaching a jaká je motivace pro Vás hru dále hrát?

„Nejdříve zvědavost, poznávání nových míst, nových stejně postižených lidí, pohyb v přírodě, nové informace. Jinak pro mě je to momentálně hlavně takzvaná turistika s cílem. Nejsm totiž vyznavač bezcílného bloumání.“

2) Jak na Vás působí návštěvy keší - jaké jsou Vaše pocity při hře? Přináší Vám hra nějaké zážitky? Jaké (pozitivní, negativní)? Jaké jsou ty nejsilnější?

„Záleží na spoustě aspektů, jako jsou např. dostupnost keše, míra úsilí k odlovu a v neposlední řadě vzhled a umístění keše. Pokud se tedy jedná o pěknou keš, pěkné místo uložení, nebo také třeba zábavné a zajímavé luštění „mysterky“ tak pocity jsou samozřejmě pozitivní. Pokud je uložení mizerné na nějakém odporném místě apod., tak jsou pocity samozřejmě opačné. Pěkná vymazlená krabička mě ale potěší asi nejvíce ze všech aspektů...“

3) Myslíte si, že má hra nějaké dopady na přírodu? Jsou tyto dopady pozitivní či negativní nebo obojí? Máte nějaký příklad tohoto dopadu, se kterým jste se setkali Vy nebo někdo ve Vašem okolí?

„Dopady na přírodu určitě má a to jak pozitivní tak negativní. Negativní jsou v tom ohledu, že někteří hráči při hledání kešky jsou schopni rozhrabat půlku lesa a podobně. Pozitivní jsou různé CITO-Eventy, kde se snaží komunita „kačerů“ naopak přírodě pomoci od odpadků. Znam ale i spoustu hráčů, kteří toto dělají také při standardním odlovu keší.“

4) Máte pocit, že hra nějak mění chování a myšlení hráčů a že je nějak vzdělává? Jakým způsobem? Máte nějaký konkrétní příklad ve svém okolí?

*„Pokud hráči chtějí, tak samozřejmě hra vzdělává a to hlavně při luštění mystery keší. Chování mohu posoudit pouze u sebe a to se neustále vyvíjí. Ze začátku jsem téměř nevynechal žádnou keš, třeba na nějaké trase na výletě. Dnes si již ale vybírám jen ty, které se zdají být nejzajímavější. Hlavně také z důvodu toho, že např. nechci svým hledáním obtěžovat ostatní spolucestující (rodinu, přátele apod.). Dalším důvodem je to, že nepotřebuji mít za každou cenu odlovenou každou keš a nejsem tzv. bodář. Spousta lidí propadla honbě za body a to mě nebere. Nezatrakuji to, ale znám spoustu lidí, kteří se z vidiny bodů snížili k různým podvodům a to už je i pro mě dost přes čáru. Závěrem tohoto rozhovoru bych řekl jednu větu, která přesně vystihuje, co si o tom všem myslím: **Je to hra a je na každém, jak ji hraje...**“*

Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu
Akademický rok: 2017/2018

Studijní program: Ekonomika a management
Forma: Kombinovaná
Obor/komb.: Management cestovního ruchu - anglický jazyk
(mcr-k-a)

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
Kobrčová Šárka	Kvasiny 402, Kvasiny	I14621

TÉMA ČESKY:

Geopsychologie v geocachingu

TÉMA ANGLICKY:

Geopsychology in geocaching

VEDOUcí PRÁCE:

doc. PaedDr. Jiří Štyrský, CSc. - KRCCR

ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

Cíl práce:

Cílem bude zjistit intenzitu vnímání prostředí a vlivu hry na přírodu hráči hry geocaching, zda toto může změnit jejich chování a frekvenci cestování.

Charakteristika práce:

Pro splnění cíle bude třeba sestavit dotazník zaměřený na to, jak vnímají hráči přírodu kolem sebe při hře, jak vnímají vliv hry na přírodu a naopak, jak to mění jejich chování a frekvenci cestování.

V úvodní teoretické části budou popsána témata jako např. hra geocaching, její historie, smysl a způsoby hraní. Další téma bude geopsychologie.

V praktické části bude vytvořen dotazník, na základě něhož bude dosaženo předem stanovených cílů.

SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

ŠÍPEK, Jiří, ŠTYRSKÝ, Jiří, (2011). Kapitoly z geopsychologie: (geograficko psycholo-gické souvislosti cestování, turistiky a rekreace). 1. vydání. Hradec Králové: Gaudeamus, 152 s. ISBN 978-80-7435-114-3.

ZELENKA, Josef, PÁSKOVÁ Martina, (2012). Výkladový slovník cestovního ruchu. Kompletně přeprac. a dopl. 2. vyd. Praha: Linde Praha, 768 s. ISBN 978-80-7201-880-2.

PÁSKOVÁ, Martina, (2014). Udržitelnost cestovního ruchu. 3., preprac. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 335 s. ISBN 978-80-7435-329-1.

Podpis studenta:



Datum: 7.4.2017

Podpis vedoucího práce:



Datum: 7.4.2017