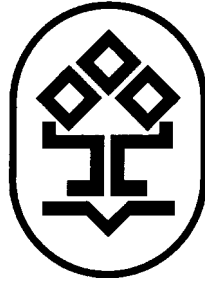


Latvijas Kultūras akadēmija
Kultūras teorijas un vēstures katedra



SLĒPŅOŠANAS IETEKME UZ DZĪVESVIETAS PIEREDZI:
ĀGENSKALNA PIEMĒRS.

Bakalaura darbs

Autore:

Akadēmiskās bakalaura augstākās izglītības programmas “Mākslas”

Kultūras teorijas un vadinības apakšprogrammas

4. kursa studente Sabīne Dreimane

(ID Nr. 20110102)

Darba vadītāja:

Docente, Dr. Art. Anita Vaivade

Rīga

2015

SATURA RĀDĪTĀJS

IEVADS	3
1. UZ ATRAŠANĀS VIETU BALSTĪTA PIEREDZE.....	5
1.1. Uz atrašanās vietu balstīta pieredze, no tehnoloģiju skatupunkta	8
1.2. Vietas nozīme un piederības sajūta.....	11
2. SLĒPŅOŠANAS PRAKTISKIE UN TEORĒTISKIE ASPEKTI.....	14
2.1. Slēpņošanas aizsākumi un attīstība.....	14
2.2. Slēpņu veidi un grūtības pakāpes	17
2.3. Slēpņu izmēri, inventārs, ceļotāji un suvenīri.....	21
2.4. Slēpņošanas noteikumi, etiķete, kritika un drošības apsvērumi	23
2.5. Latvijas slēpņotāju statistika.....	28
3. ĀGENSKALNA PIEMĒRA PAMATOJUMS	31
3.1. Āgenskalna piemēra pamatojums un vienojošais faktors fokusa grupai	31
3.2. Slēpņošanas ietekme uz dzīves vietas pieredzi, fokusa grupa.....	33
3.3. Slēpņu izlicēju mērķi un motivācijas.....	40
3.4. Uz atrašanās vietu balstītas spēles, ko iesaka Latvijas slēpņotāji.....	43
NOBEIGUMS	47
KOPSAVILKUMS.....	48
IZMANTOTO AVOTU UN LITERATŪRAS SARAKTS	50
THE ANNOTATION.....	53
PIELIKUMI.....	54

IEVADS

Attīstoties modernajām tehnoloģijām un paplašinoties interneta pārklājumam, arvien lielāku lomu sabiedrības ikdienas dzīvē aizņem, brīvā laika pavadīšana sociālajos tīklos, komunicējot un izklaidējoties tajos. Savukārt tiem, kas vēlas apvienot virtuālo vidi ar fizisko pasauli tiek piedāvātas dažādas uz atrašanās vietu balstītas pieredzes. Populārākā uz atrašanās vietu balstīta spēle ir slēpņošana jeb angliskajā nosaukumā *geocaching*. Tā ir bagātību meklēšanas spēle, kur ar GPS ierīces un mobilo slēpņošanas aplikācijas palīdzību tiek meklēti konteineri, kas noslēpti visā pasaulē. Sākot ar 2000. gada 3. maiju, kad tika noslēpts pirmais slēpnis, slēpņošana izbauda spēlētāji visā pasaulē, jo tā apvieno brīvā laika pavadīšanu urbānajā vidē vai pie dabas ar tehnoloģijām un komunikāciju internetā. Spēles mērķis ir atrast slēpņus, atzīmēt tos viesu grāmatā un dalīties pieredzē ar to virtuālajā vidē.

Slēpņošana ir salīdzinoši jauna nodarbe, bet, attīstoties tehnoloģijām un viendārņu izplatībai, spēles popularitāte palielinās, un cilvēki atrod arvien jaunus veidus, kā slēpņošanu pielietot un izmantot plašākā veidā. Pēc 2015. 22. maija datiem kopumā Latvijas teritorijā atradušies 6 558 slēpņi, no kuriem aktīvi šobrīd ir 3 531 slēpņi, bet spēlētāju skaits, kas 2014. gada laikā atraduši vismaz vienu slēpi ir 6 670, no kuriem 1 128 tiek uzskatīti par aktīviem slēpņotājiem, jo atraduši vismaz 200 slēpņus. Šie skaitļi ir diezgan lieli, ņemot vērā Latvijas nelielo teritoriju un iedzīvotāju skaitu tajā. Pētījums ir inovatīvs tāpēc, ka sniedz ieskatu uz atrašanās vietu balstītas spēles praksi Latvijā, kas ir ļoti interesants fenomens, kas Latvijā ir ļoti maz pētīts, lielākoties tūrisma nozarē¹ un atsevišķs pētījums par virtuālās kopienas komunikācijas praksi², taču trūkst pētījumu par dalībnieku motivāciju un ieguvumiem.

Uz atrašanās vietu balstīta pieredze nozīmē, ka digitālā pasaule atrodas ciešā sasaistē ar fizisko pasauli – urbāno vidi vai lauku apvidu. Tiek izmantotas GPS ierīces vai viedtālruni, lai ar to palīdzību pārvietotos un uzzinātu, kā jārikojas fiziskajā pasaulē, lai sasniegu nepieciešamo mērķi.³ Šajā bakalaura darbā galvenais uzsvars tiks likts uz Āgenskalnu kā noteicošo fokusa grupas izpētes vietu. Āgenskalns tika izvēlēts, kā piemērs, jo 18. gadsimtā tas bija populārs Rīgas pilsoņu vasarnīcu rajons un tajā ir saglabājušās paliekas no muižām.

¹Kā piemēru var minēt: Grīslīte, Aija. *Slēpņošanas (geocaching) loma tūrisma attīstībā Latvijā*. Bakalaura darbs. Rīga: Latvijas Universitāte, 2010.

²Baranov, Ieva. *Komunikācijas intereses un prakses virtuālajās spēļu kopienās: "Geocaching" gadījuma analīze*. Maģistra darbs. Rīga: Latvijas Universitāte, 2011.

³Benford, Steve. *Future Location-Based Experiences*. Englanf: The University of Nottingham, 2005.

Savukārt, mūsdienās pazīstams ar koka arhitektūras mantojumu pat no 19. gadsimta, kā arī nelielajā teritorijā ir gan vairāki parki un dārzi, gan daudzdzīvokļu blokmāju apbūve. Bakalaura darbā tiks analizēta Āgenskalna iedzīvotāju pieredze, kas tiks gūta izmantojot uz atrašanās vietu balstītās spēles *geocaching* specifiku.

Pētījuma mērķis ir noskaidrot, kā ar slēpņošanas palīdzību iespējams labāk izzināt savu dzīvesvietu un apkārtējo vidi, izmantojot uz atrašanās vietu balstītu spēli. Lai sasniegtu darba mērķi izvirzīti sekojoši **uzdevumi**:

1. studēt teorētiskos rakstus par uz atrašanās vietu balstītajām praksēm, vietas un pieredzes jēdzienus, apkopot un analizēt aktuālos pētījumus Latvijā un ārzemēs;
2. caur intervijām un eksperimentiem slēpņojot, ar fokusa grupas palīdzību, noskaidrot, kā slēpņošana var ietekmēt dzīves vietas pieredzi;
3. aprakstīt Āgenskalna vēsturi un slēpņošanas teorētiskos un praktiskos aspektus;
4. izdarīt secinājumus par slēpņotāju mērķiem un motivāciju.

Darba pētnieciskie jautājumi:

1. Kāda ir slēpņotāju motivācija un mērķi, gan meklējot, gan slēpjot konteinerus?
2. Vai un kā slēpņošana var ietekmēt dzīves vietas pieredzi?

Darbā izmantotās pētniecības metodes. Fokusa grupa, kurā tiks iekļauti cilvēki, kuri dzīvo Āgenskalnā vai tā teritorijas robežās. Galvenais fokusa grupas uzdevums bija Āgenskalnā meklēt slēpņus un pēc tam dalīties ar savām izjūtām un iespaidiem. Svarīgi noskaidrot, vai caur slēpņošanu gūtā pieredze, fokusa grupas dalībnieku, dzīve svietā ir ietekmējusi tos pozitīvi vai negatīvi, vai viņi ir mainījuši domas par teritoriju, kurā dzīvo.

Bakalaura darba teorētiskās daļas lasāma informācija par slēpņošanu – kas tas ir, kā to spēlēt, noteikumi, nepieciešamais aprīkojums, slēpņu veidus un to, kā slēpņošana sākās utt. Atsevišķas nodaļa veltīta līdzīgām spēlēm, gan Latvijā, gan pasaulē, kur tiek meklēti pavedieni pēc koordinātēm, attēliem vai mīklām utt., kā arī Āgenskalna vēsturiskajai attīstībai un nozīmei.

1. UZ ATRAŠANĀS VIETU BALSTĪTA PIEREDZE

Gluži tāpat kā jēdzienam kultūra nav iespējams piešķirt vienu konkrētu definīciju, tāpat ir ar pieredzes jēdzienu. Skaidrojošā vārdnīca Tezaurs piedāvā šādu skaidrojumu: „Ārējās pasaules jutekliski empīriskais atspoguļojums, kas izveidojies mijiedarbībā ar šo pasauli, veidojot pamatu zināšanām par to.” vai „Praktiskajā darbībā iegūtais zināšanu, prasmju, iemaņu kopums. Tas, kas ir bijis, noticis; tas, kas ir pārdzīvots, izjusts.”⁴.

Autori Viktors Tērnērs (Victor W. Turner) un Edvards Brēners (Edward M. Bruner) 1986. gadā laida klajā grāmatu ar nosaukumu „Pieredzes antropoloģija” (The Anthropology of Experience). Abi autori ir antropologi. Grāmatā apkopotas dažādu autoru esejas. Edvards Brēners savā esejā „Pieredze un tās izpausmes” (Experience and its Expression) apgalvo, ka attiecības starp pieredzi un tās izpausmēm ir vienmēr problemātiskas. Ja pat esam piedzīvojuši vienu un to pašu notikumu, tad pieredzes atšķirsies. Nav iespējams pilnībā izprast cita pieredzes aspektus. Mēs saprotam citus, tikai pamatojoties uz mūsu pašu pieredzes, ko var ietekmēt kultūra, kurā dzīvojam. Svarīga ir ne tikai pieredze, bet arī tās izpausmes. Pieredze ir tas, kā realitāte strādā uz mūsu apziņu, bet tas kā mēs to izpaužam ir atkarīgs no individuālās pieredzes. Mēs interpretējam citus cilvēkus, gluži tāpat kā tie interpretē sevi, tikai interpretācijas mēdz atšķirties⁵. Savukārt Viktors Tērnērs, britu antropologs un simboliskās antropoloģijas pārstāvis, kas vispasaules atpazīstamību iemantojis kā rituālu pētnieks, par pieredzes jēdzienu saka, ka mēs veidojam pieredzi balstoties uz to, kas ar mums ir noticis pagātnē, kādā kultūrā esam dzīvojuši, ar kādu valodu uzauguši, kā arī mūsu ētiskie un estētiskie uzskati veido pieredzi. Tērnērs uzskata, ka pieredzei pastāv sākums, vidus un nobeigums. Piedzīvotais ir nepieciešams, lai lietās un dzīvē atrastu jēgu, tādā veidā liekot kopā pagātni un tagadni, lai veidotu labāku nākotni. Tas ir tas, kas mūs mudina. Tērnērs apgalvo, ka pieredze palīdz risināt konfliktus – tiesiskos, reliģiozos vai kādus citus procesus, ko ietekmējusi kulturālā atšķirība, palīdzot labāk izprast vienam otru⁶.

⁴ Skaidrojošā vārdnīca Tezaurs. *Pieredze*. Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/sv/?w=pieredze> [skatīts 2015. 1. maijā].

⁵ Bruner, M., Edward, Turner, W., Victor. *The Anthropology of Experience*. University of Illinois, 1986. 5lpp. Pieejams: <https://www.scribd.com/doc/111118533/Victor-Turner-Edward-Bruner-The-Anthropology-of-Experience> [skatīts 2015, 13. maijā].

⁶ Turpat, 33. – 35. lpp.

Abu grāmatas autoru viedokļi par pieredzi sakrīt, jo viņi ietekmējušies no Džona Džūija (John Dewey), amerikāņu filozofa, psihologu un viens no pragmatisma skolas pamatlicējiem. Viņš dzīvi apraksta kā ritmisku un pulsējošu; momenti, kas piepildīti ar pieredzes akcentiem. Par mākslu viņš ir teicis, ka tā ir jāatpazīst kā svinības, jo sniedz unikālu un neprastu pieredzi, un, ka visas lietas var mainīt un veidot pārmaiņas, jo cilvēks nav statiska būtne ar patstāvīgu raksturu. Pieredze ir subjektīva un to veido virkne saskarsmes procesus⁷.

Savukārt, Rodžers Eibrahams, izcils folklorists, kura darbības joma koncentrējas uz izteiksmīgām kultūrām, kā arī amerikāņu kultūru un vēsturi, ar īpašu uzsvāru uz Āfrikas amerikāņu tautām un tradīcijā, savā esejā „Parasta un neparasta pieredze” (Ordinary and Extraordinary Experience) jēdzienu skaidro citādāk. Viņš uzskata, ka mūsdienās sabiedrība atzīst dzīvi, kuras struktūra balstās uz izdomājumiem, tāpēc mēs koncentrējamies uz sevi un sevis piedzīvoto. Pats pieredzes jēdziens ir ļoti amerikānisks termins. Amerikāņi esot pārņemti, pat apsēsti, ar jaunas pieredzes nepieciešamību. Viņš uzskata, ka novērojot un analizējot citus, nemainās lietu nozīmība un darbības jēga. Pastāv dubultā pieredze – mēs paši piedalāmies tajā, analizējam to, esam daļa no pieredzes, bet tajā pašā laikā attālināti no tās. Piedzīvojot jebkuru pieredzi, mēs vienmēr esam ar vienu aci pagātnē un ar otru nākotnē. Mēs modelējam savu nākotni un turpmāko rīcību balstoties uz iepriekš piedzīvoto un mainām savu attieksmi, ja darām to nākotnes labā. Saskaņā ar Eibrahamsu ir divu veidu pieredzes – spontānā un plānotā. Plānotā dzīves pieredze ir tā, ar ko sastopamies ikdienas plūsmā, kas prasa nelielu mentālo sagatavotību, jo viss jau ir paredzams. Ar spontāno pieredzi sastopamies svarīgākajos dzīves brīžos un notikumos. Jebkura pieredze, plānota vai nē, izraisa dažādas sajūtas un atklājumus⁸.

⁷ Gouinlock, S., James. *John Dewey, american philosopher and educator*. Pieejams: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/160445/John-Dewey#ref133789> [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸ Bruner, M. Edward, Turner, W., Victor. *The Anthropology of Experience*. University of Illinois, 1986. 45. – 50. lpp. Pieejams: <https://www.scribd.com/doc/111118533/Victor-Turner-Edward-Bruner-The-Anthropology-of-Experience> [skatīts 2015, 13. maijā].

Džeims Fernandes, antropoloģijas un sociālo zinātņu profesors, ar pieredzi Āfrikas etnogrāfijas pētniecībā, savā esejā apraksta to kā pieredzēt „veselumu” jeb „pilnību”. Šāda veida pieredze tiek piedzīvota kā iekšēja kustība, kas mūsos iekšā kaut ko atdzīvina. Šāda tipa sajūtas un atmiņas, kā arī piedzīvotās sajūtas, palīdz tikt pāri sadrumstalotībai, atsvešinātībai un dezorganizācijai mūsos. Viņš norāda, ka prioritāras nav idejas, bet gan tas, kā mēs pēc tam tās atspoguļojam savā apziņā. „Veseluma” sajūta var drīzāk rasties vizualizējot to, nevis lasot tekstus. Šāda pieeja darbojas reliģijās, kur galvenais uzsvars tiek likts uz metaforu, nesniedzot ideju tiešā tekstā, tādā veidā paātrinot „veseluma” sajūtas pieredzes pilnveidošanos⁹.

Uz pieredzes jēdzienu var lūkoties daudznazīmīgi – fiziskā, mentālā, emocionālā, garīgā, reliģiskā, sociālā, virtuālā un subjektīvā veidā. Fizisko pieredzi cilvēki piedzīvo nepārtraukti, kustoties cauri apkārtējai videi, bet fiziskā pieredze nebūtu nekas bez emocionālās pieredzes. Par vienu no jaunākajiem pieredzes veidiem varētu uzskatīt virtuālo pieredzi, kur cilvēkiem ir iespēja komunicēt ar citiem nerādot savu īsto seju un izliekoties par ko vien vēlas, tajā pašā laikā nezinot, vai pieredze, ko saņemam pretī no citiem virtuālās vides lietotājiem, ir patiesa¹⁰.

Kopumā varam secināt, ka pieredze ir katram indivīdam unikāla, pat ja piedzīvots viens un tas pats notikums. Kā arī mēs varam tikai minēt, kā attiecīgā pieredze ir ietekmējusi otru, varam to analizēt, bet ne zināt. Kā arī viss iepriekš piedzīvotais ir tas, kas palīdz veidot labāku nākotni ar paplašinātākām zināšanām un praksēm. Bieži vien cilvēki savas zināšanas balsta uz pieredzi, vai tā būtu grāmatas lasīšana vai pašu piedzīvot notikums. Tomēr, lielāka priekšroka tiek dota tai pieredzei, ko esam piedzīvojuši paši, jeb tā saucamajai dzīves skolai. Tomēr, pieredze ir pilnībā subjektīva, kas savā veidā „būvē” katra cilvēka realitātes izjūtu. Katram indivīdam ir sava unikāla krāsu un apkārtējās pasaules uztveres pieredze, kas ir atkarīga ne tikai no bioloģiskajiem aspektiem, bet arī no individuālajām prāta spējām.

⁹ Bruner, M., Edward, Turner, W., Victor. *The Anthropology of Experience*. University of Illinois, 1986. 159. – 163. lpp. Pieejams: <https://www.scribd.com/doc/111118533/Victor-Turner-Edward-Bruner-The-Anthropology-of-Experience> [skatīts 2015, 13. maijā].

¹⁰ Encyclopedia Britannica. *Experience*. Pieejams: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/198406/experience> [skatīts 2015, 13. maijā].

1.1. Uz atrašanās vietu balstīta pieredze, no tehnoloģiju skatupunkta

Uz atrašanās vietu balstīta pieredze no tehnoloģiju viedokļa nozīmē, ka digitālie mediji atrodas ciešā sasaistē ar fizisko pasauli – atrodoties mājās, parkā, urbānajā vidē vai dziļos laukos. Lietotājs pārvietojas pa fizisko pasauli, izmantojot Globālās Pozicionēšanas Sistēmas (GPS) ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, GPS uztvērējus utt. Sensori uzver lietotāja precīzu atrašanās vietu, kas dod nepieciešamās zināšanas, lai veidotu pieredzi, iespējams, arī sajūtas, atkarībā no lietotāja vēlmēm. Tā rezultātā, lietotājs atrodas vienotā sasaistē ar virtuālo vidi, atrodoties un pārvietojoties pa fizisko pasauli. Ar laiku šāda veida pieredze var kļūt par ikdienas sastāvdaļu.¹¹ Pastāv trīs pamatnoteikumi, lai realizētos uz atrašanās vietu balstīta pieredze – lietotājam jābūt ierīcei, kas aprīkota ar GPS, interneta pieslēgums un aplikācija, vai piekļuve mājas lapai, kas sniedz nepieciešamo informāciju.

Pastāv viedoklis, ka uz atrašanās vietu balstīta pieredze varētu veidot jaunus veidus kā paplašināt mācīšanās pieredzes. Dažas no potenciālajām priekšrocībām, izglītības sektoram, darbojas jau tagad. Piemēram, informācijas un avotu iegūšana atrodies jebkurā vietā un laikā, un pašam lietotājam veidojot savu individuālo mācīšanās režīmu. Kā pozitīvās puses šādam mācīšanās veidam varētu būt – piekļuve vēlamajai informācijai brīdī, kad tas ir aktuāls un visvairāk nepieciešams. Piemēram, uzzināt informāciju par kādu ēku, atrodoties pretī tai. Kā arī veicot lauka pētījumu vai vācot datus, iespējams uzreiz dalīties ar iegūto informāciju virtuālajā vidē. Savukārt, šāda veida tehnoloģiju pielietojums paver plašu lauku uz atrašanās vietu balstītām spēlēm, kas var būt gan izklaidējošas, gan izglītojošas. Kā negatīvos aspektus var minēt privāto datu, kā atrašanās vietas, izplatību, tādā veidā ietekmējot privātumu un drošību¹². Kā piemērus uz atrašanās vietu balstītajām pieredzēm var minēt: tūrisma informatīvos standus vai informācijas pakalpojumi, kas pieejami uz vietas, izglītojošās spēles, kur nepieciešams atrasties virtuālajā un fiziskajā vidē vienlaikus, mācību ekskursijas, kur tehnoloģijas nodrošina piekļuvi mācību materiāliem apmeklējuma vietā.

¹¹ Benford, Steve. *Future Location-Based Experiences*. The University of Nottingham. 2005, 41pp. Pieejams: <http://shapingthefuture.pbworks.com/f/Location-based%20experiences%20JISC%20Report.pdf> [skatīts 2015, 1. maijā].

¹² Turpat 7 lpp.

Informācijas pakalpojumi un ceļveži – vieni no pirmajiem uz atrašanās vietu balstītajiem pakalpojumiem, kas ērtāk ļauj pārvietoties fiziskajā pasaulē ar virtuālās pasaules palīdzību. Par populārākajiem piemēriem var minēt navigācijas sistēmas, kas ļauj orientēties ceļu tīklā. Turklāt tās, ne tikai nosaka atrašanās vietu, bet ir palīglīdzeklis maršruta plānošanā. Viena no populārākajām navigācijas sistēmām Latvijā, ko izmanto šoferi, ir bezmaksas lietotne *Waze*¹³, kas darbojas no 2008. gada un piedāvā maršrutu risinājumus balsoties uz satiksmes intensitāti un sastrēgumiem un cita veida traucējumiem. Aplikācijas lietotājiem ir iespējams dalīties ar saviem novērojumiem, kas atvieglotu citu autovadītāju pieredzi, piemēram, ziņot par ceļa negadījumiem vai ceļu policijas posteņiem. Papildus lietotne *Waze* piedāvā kartē aplūkot tuvākos benzīntankus, ēstuves vai slimnīcas. Savukārt, tūristiem ceļojot vai vietējiem pilsētas iedzīvotājiem, plašāk iepazīstot savu pilsētu, labi noder, piemēram, aplikācijas ar pilsētas karti, velosliedņu karti, velobraucēju un pastaigu maršruti, kā arī kultūrvēsturisko, naktsmītņu, ēdināšanas un citi saraksti, kas viegli, ar aplikācijas palīdzību, atrodami kartē. Šāda pieredze ir plaši izmantota muzeju informatīvajos standos, kur muzeja apmeklētājam ir iespēja ar informatīvo standu palīdzību pašam veidot un paplašināt savu muzeja apmeklējuma pieredzi, izvēloties audiogidus vai interaktīvos laukus, kas interesi piesaista visvairāk.

Spēles – uz atrašanās vietu balstītajām pieredzēm attīstoties tālāk, izveidojās spēles, kur par galveno motīvu kļuva orientēšanās, GPS lietojums un nepārraujama saikne fiziskajai un virtuālajai pasaulei. Par spīti tam, ka vēl joprojām populāras un pieprasītas ir spēles viedtālruņos, kur nepieciešams tikai lejupielādēt spēli un tad to spēlēt atrodoties jebkurā vietā un bezsaistes režīmā, piemēram kā, *Angry Birds* un *Candy Crusg Saga*. Lielu atsaucību pēdējā desmitgadē ir iemantojušas spēles, kas balstās uz atrašanās vietu, kas ir liela pieredzes sastāvdaļa, lai spēli spēlētu un izbaudītu, par tām sīkāk iespējams lasīt 3.4. nodaļā. Tomēr, paredzams, ka nākamās paaudzes spēles arvien vairāk apvienos viedtālruņus un bezvadu interneta pārklājumu, kā spēles lauku. Spēles, kur spēlētāji komunicēs savā starpā virtuālajā vidē, bet lai spēlētu būs jāatrodas un jāpārvietojas par fizisko pasauli.

¹³ Waze Mobile. *About Us*. Pieejams: <https://www.waze.com/> [skatīts 2015, 1. maijā].

Uz atrašanās vietu balstīta spēle nozīmē, ka parks vai pilsētas ielas, arī meži un lauku apvidi, kalpo par pamatu virtuālajam spēļu laukumam. Vispopulārākie uz atrašanās vietu balstītie spēļu tipi ir, kur spēlētājs pārvietojas fiziskajā pasaulē, bet spēle notiek virtuālajā pilsētā, kur ielu izkārtojums ir identisks realitātei, un spēles, kur ar GPS palīdzību ir jāorientējas, lai atrastu kaut ko, kas noslēpts vai atrodas fiziskajā pasaulē, piemēram, slēpņošanas spēle par kuru sīkāk aprakstīts 2. nodaļā.

Raksturojot sīkāk pirmo spēļu tipu, ir iespēja spēlēt individuāli vai apvienoties ar citiem spēlētājiem komandās. Šāda tipa spēlēs svarīgākais ir būt ātrākam par citiem spēlētājiem. Lai panāktu mērķi ātrāk, drīkst izmantot visus iespējamus palīg līdzekļus – velosipēdu, mašīnu, sabiedrisko transportu. Spēles laikā var parādīties tā saucamie „labumu punkti” (goodie spots), kas parādās un pazūd, lūkojoties ekrānā, un aizkavē spēlētāju, bet tā vietā var saņemt papildus labumus, piemēram, zeltu vai, tieši otrādi, satikties ar „zagli”, kas savāko zeltu atņem. Šāda tipa spēlēs, kas ir iemantojušas lielāku popularitāti un spēlētāju skaitu, iespējams arī par īstu naudu iegādāties papildus virtuālos piederumus vai iegūt pavedienu par to, kur varētu atrasties nozagtais zelts, kas palīdz virzīties spēlē ātrāk.¹⁴

Atrašanās tiešā tuvumā – trešais veids kā iegūt vairāk zināšanas pateicoties uz atrašanās vietu balstītai pieredzei. Šis pieredzes veids ir atvasinājies no tūristu ceļvežiem, kur iespējams padziļinātākā veidā izprast vietas nozīmi un vēsturi. uz atrašanās vietu balstītas tehnoloģijas var tikt izmantotas izglītojošiem mērķiem. Latvijas teritorijā šāds piemērs skatām Ludzas pilskalnā, pagaidām izmantojot vienīgi *Apple* firmas produktus. Lejupielādējot aplikāciju un savienojoties ar GPS signālu, kas nosaka precīzu atrašanās vietu, programma skenē Ludzas pilskalna apkārtni un mobilajā ierīcē iespējams trīsdimensionāli vērot, kā tas izskatījies viduslaikos gan no ārpuses, gan iekšpuses un ļauj uzzināt daudzus faktus par tā laika Livonijas ordeņa pils vēsturi un ikdienu. Aplikācija tika prezentēta 2014. gada 29. aprīlī ar mērķi, ja nav iespējams atjaunot pilsdrupas, tad ar tehnoloģiju palīdzību rast iespēju mūrus

¹⁴ Tourality. *What is Tourality?* Pieejams: <http://www.tourality.com/what-is-tourality/> [skatīts 2015, 1. maijā].

pārvērst pilnvērtīgā un izglītojošā pieredzē. Tas ir, kā ierosinājums paskatīties uz daudziem pilskalniem un drupām citā gaismā. Iespēja, kā vēsturi apgūt pēc iespējams interesantāk. Šī aplikācija ir pirmā Baltijas valstīs, kas balstās uz atrašanās vietas pieredzi.¹⁵

Uz atrašanās vietu balstītas pieredzes pienesums sabiedrībai var atspoguļoties dažādos veidos. Piemēram, izpētot tehnoloģiju piedāvāto realitāti un informāciju, pārvietot to reālajā pasaulē un dalīties ar iegūtajām zināšanām, un izmantot tās turpmākajā dzīvē. Kā arī katrs uz atrašanās vietu balstītu pieredzi var interpretēt kā patīk un iegūt atšķirīgus rezultātus no citiem.

1.2. Vietas nozīme un piederības sajūta

Pastāv daudz dažādi veidi kā interpretēt un definēt vietu vai tās nozīmi. To var skatīt kā apdzīvotu vietu – vietu, kur cilvēki dzīvo (ciems, pilsēta, lauki), vai platību kurā uzturamies – telpa, gultas vieta, istabas daļa, vieta, kas paredzēta konkrētam nolūkam, piemēram, ierādīt vai norādīt kādam vietu. Vietu, protams var skatīt arī kā sabiedrisko stāvokli, kuru kāds ieņem, piemēram, darbs, amats vai godalgota vieta. Vai skatīt vietas jēdzienu caur filozofijas skatupunktu – atrast savu īsto vietu, silta vieta, skriet uz vietas, tukša vieta utt.¹⁶ Šajā bakalaura darbā nozīme ir gan fiziskajai ģeogrāfiskajai vietai, gan vietas sajūtai, vietai kurai jūtamies piederīgi, un tam kā mēs reaģējam uz to.

Pieredzes jēdzienu var definēt no dažādām humanitāro zinātņu disciplīnām, izmantojot Dženiferas Krosas (Jennifer E. Cross) izstrādāto modeli¹⁷, kur viņa definīcijas un skaidrojumus sagrupē – antropoloģijā, vides psiholoģijā, ģeogrāfijā, ainavu arhitektūrā un vēsturē, kā arī socioloģijā. Pie antropoloģiskās definīcijas Krosa piedāvā Setas Lovas (Stha Low) skaidrojumu, ka jebkuras vietas pievienotā vērtība ir simboliskā saikne ar to. Šo saikni veido cilvēki un kultūra, kādā dzīvo sabiedrība. Saikne var būt arī emocionāla, attiecībā uz

¹⁵ Latgales reģionālā televīzija. *Ludzas pilskalns trīs dimensijās*. Pieejams: <http://www.lsm.lv/lv/raksts/kulturpolitika/kultura/ludzas-pilskalns-triis-dimensijas.a84172/> [skatīts 2015, 1. maijā].

¹⁶ Skaidrojošā vārdnīca Tezaurs. *Vieta*. Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/sv/?w=dz%C4%ABves+vieta> [skatīts 2015, 1. maijā].

¹⁷ Cross, E., Jennifer. *What is Sense of Place?* Colorado State University, 2001. Pieejams: http://western.edu/sites/default/files/documents/cross_headwatersXII.pdf [skatīts 2015, 12. maijā].

kādu konkrētu vietu, kas bērnībā bijusi mīļa vai ar to saistās labas atmiņas. Saikne, ar kādu no vietām, nodrošina emocionālo pamatu, gan indivīdiem, gan grupām. Tomēr vietas pievienoto vērtību nodrošina, gan apkārtējā kultūra, gan sabiedrība, gan atmiņas gan emocijas¹⁸. Savukārt, no vides psiholoģiju pārstāv Frica Stīla (Fritz Steele) viedoklis, ka vietas izjūta ir īpaša pieredze indivīdam konkrētā vidē, kas tiek stimulēta caur sajūtām, satraukumu, līksmi, plašumu utt. Savukārt, tā saucamo vietas būtību vai garu sajūtam tikai īpašos brīžos, kad jūtam konkrētajā vietā, ko vairāk, tiecoties uz spirituālismu. Tomēr, jebkuras vietas nozīme veidojas gan fiziski, gan sociāli. Ģeogrāfijas sekcijā Yi-Fu Tuans (Yi-Fu Tuan) runā pat topofiliju, kas ir stipra emocionāla saikne starp cilvēku un kādu vietu vai vidi. Šādas ciešas saiknes atšķiras ar intensitāti, vieglumu un izteiksmes veidu. Indivīda attieksme pret apkārtējo vidi var būt estētiska, taustāma vai emocionāla. Džons B. Džeksons (John Brinckerhoff Jackson), skaidrojot ainavu arhitektūru un vēsturi, no vietas sajūtas puses, saka, ka emocionālā saikne, ko jūtam ar kādu vietu, ir kaut kas, ko paši esam radījuši laika gaitā. Tas ir rezultāts, kas radies pateicoties ieradumiem un kopējam sabiedrības uzskatam. Konkrētas vietas pastiprina tās sajūtas, kas kādreiz jau tur ir bijušas un atkārtojas. Visbeidzot socioloģijā Deivids Hamons (David Hummon) apgalvo, ka ar piederības sajūtu kādai vietai, viņš domā cilvēku subjektīvo viedokli. Par vairāk vai mazāk apzinātu sajūtu, kas saistās ar kādu konkrētu vietu. Vietas izjūtai ir neizbēgami duāls raksturs – vietas interpretācija un emocionālā reakcija.¹⁹

Savukārt darba autore, Dženifera Krosa, izdala divus būtiskus aspektus, pēc kuriem izprast cilvēku pieķeršanos kādai vietai. Pirmkārt, indivīda attiecības ar konkrēto vietu, tas, kā tie attiecas pret vietu, vai kādas saiknes mūs saista ar to. Otrkārt, kopienas pieķeršanās vietai. Kā arī autore ir izdalījusi sešus aspektus, pēc kuriem var noteikt, cik ciešs ir savienojums ar kādu vietu no indivīda skatu punkta – biogrāfiskai (vēsturiskā vai ģimenes saikne, kas izstrādājas laika gaitā), garīgais (emocionālā saikne, kas var būt, piemēram, piederības sajūta), ideoloģiskais (morāle un ētika, izjūtot atbildību pret kādu vietu), naratīvais (mītiskais, izzinot vietu no nostātiem, kā mītiem, politiskajiem uzskatiem vai iztēles), komerciālais (balstās uz

¹⁸ Low, M., Seta. *Symbolic Ties That Bind, plac attachment in the plaza*. New York: Plenum Press, 1992. 165. – 166. lpp. Pieejams: http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-1-4684-8753-4_8#page-1 [skatīts 2015, 12. maijā].

¹⁹ Cross, E., Jennifer. *What is Sense of Place?* Colorado State University, 2001. Pieejams: http://western.edu/sites/default/files/documents/cross_headwatersXII.pdf [skatīts 2015, 1. maijā].

izvēli un indivīda tieksmēm, izvēloties vietu pēc sabiedrības ideāliem) un atkarīgais (materiālais, kur cilvēkam nav izvēles attiecībā uz, piemēram, dzīves vietu)²⁰.

Savukārt, lai noteiktu kopienas pieķeršanos vietai autore izdala šādus aspektus – saliedētība (stipra kopiena, kur savstarpējā pieķeršanās balstās vairākās paaudzēs), sadalīšanās (kopienas, kas ir ciešā saiknē ar divām vai vairākām vietām, tādā veidā nespējot pielāgoties pie nevienas no tām), vietas atsvešinātība (grupa nespēj identificēties ar vietu, visbiežāk to izjūt cilvēki, kas bieži pārvācas), relativitāte (cilvēki, kuri nekad nav izjutuši piederību kādai vietai, tāpēc saikni ar vietu neizjūt un arī netiecas pēc tās) un neiederība (neizjūt nekādu piederību vietai)²¹.

Savukārt, britu izcelsmes psiholoģe un socioloģe, Džiliana Rosa (Gillian Rose), runājot par identificēšanos ar kādu vietu, saka, ka pieķeršanos kādai vietai varam piedzīvot caur vairākiem aspektiem – individuāliem, sabiedriskiem, vietas mēroga, apkārtējās dabas utt. Identificēšanās, ar kādu vietu, var notikt dažādos ģeogrāfiskos mērogos, kas var savstarpēji krustoties, veidojot jaunas nozīmes vietas. Piederība kādai vietai var attiekties uz identitāti vairākos veidos – cilvēki identificējas ar vietu, jo tā ir viņiem izraisa jau iepriekš piedzīvotas un patīkamas sajūtas. Identificēšanās notiek arī tad, ja kāda vieta ir stiprs kontrasts mums pazīstamajam, piemēram, mājām, ar vietu, kurā atrodamies esot tālu prom, no ierastās vides. Kad izjūtam briesmas, satraukumu vai citas negatīvas emocijas, saikne ar vietu, kurā atrodamies palielinās. Savukārt, ne vienmēr tas, kā identificējamies ar kādu vietu vai kādas sajūtas tā mūsos raisa, veidos daļu no tā, kā identificējam paši sevi. To, ka cilvēkiem izstrādājas pieķeršanās kādai vietai, Rosa skaidro ar to, ka indivīdam ir nepieciešama drošības sajūta, vieta, ko saukt par mājām. To, kā definējam kādu vietu, var veidoties no tā, kādi cilvēki tajā uzturas, kurus var dalīt pēc dzimuma, rases, sociālā stāvokļa utt.²²

²⁰ Cross, E., Jennifer. *What is Sense of Place?* Colorado State University, 2001. 5. – 8. lpp. Pieejams: http://western.edu/sites/default/files/documents/cross_headwatersXII.pdf [skatīts 2015, 1. maijā].

²¹ Turpat, 8. – 12. lpp.

²² Rose, Gillian, *Place and identity: a sense of place*. Oxford: The Open University, 1995. 88. – 106. lpp. Pieejams: <http://project2225.wikispaces.com/file/view/Place+and+identity+-+a+sense+of+place.PDF> [skatīts 2015, 12. maijā].

2. SLĒPŅOŠANAS PRAKTISKIE UN TEORĒTISKIE ASPEKTI

2.1. Slēpņošanas aizsākumi un attīstība

Definīcijā, kas pieejama *geocaching.com* mājas lapā, teikts, ka slēpņošana ir pasaules bagātību meklēšanas spēle, lietojot Globālās Pozicionēšanas Sistēmas (GPS)²³ ierīces. Tās dalībniekiem ir jādodas uz noteiktām GPS koordinātām un tad jāmeģina atrast slēpnis jeb kontainers, kas paslēpts tajā vietā.²⁴ Tomēr būtiski, ka vārds „bagātības” nav jāsaprot burtiski, jo nekas materiāli vērtīgs slēpņa konteinerā neatradīsies. Tā drīzāk ir metafora tām bagātībām, kas atrodas mums visapkārt, bet, iespējams, to ir grūtāk ieraudzīt. Kā piemērus var minēt – dabas objektus un ainavas vai vēsturiskas celtnes un kāds īpašs stāsts, kas ir nenovērtējama bagātība slēpņa izlicējam. 2013. gadā Latvijas Ģeoforumā tika uzsākta diskusija par to, kā spēlētāji paši definētu slēpņošanu. Atbildes bija dažādas²⁵ – aktīvās atpūtas paveids, orientēšanās, azarts meklēt „paslēptus dārgumus”, tūrisms, kastīšu meklēšana, spēle, kurā jāmeklē dažādi objekti un jāpilda uzdevumi. Spēles būtība ir vienkārša. Jāatrod kontainers, izmantojot kādu no GPS ierīcēm, jāieraksta viesu grāmatā lietotājavārds un ar savu pieredzi, meklējot slēpni, jādalās virtuālajā vidē.

Pasaulē termins „slēpņošana” pazīstams kā *geocaching*. Kas tika atvasināts no *GPS Stash Hunt*, kas nozīmē „GPS apslēptās mantas meklēšana”. Tomēr, vārdam *stash* angļu valodā, runājot slengā, ir negatīva nozīme, piemēram, kā slepena kolekcija, kurā var ietilpt visa veida narkotikas, pornogrāfija vai nauda,²⁶ tāpēc bija nepieciešams termins bez daudznozīmīgas jēgas. Pirmo reizi vārds *geocaching* tika publicēts virtuālajā vidē 2000. gada 30. maijā. To ieteica Mets Stams (Matt Stum), un jau nākamajā dienā tas tika pieņemts slēpņotāju kopienā kā termins, ar ko apzīmēt spēli.²⁷

²³ Mākslīgie Zemes pavadoni pārraida radio signālus, kurus uztver GPS uztvērēji, lai noteiktu objekta/cilvēka atrašanās vietu, pārvietošanās ātrumu un virzienu.

²⁴ Geocaching 101. *What is geocaching?* Pieejams: <https://www.geocaching.com/guide/default.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlis].

²⁵ Ģeoforums, sarunas par slēpņiem. *Ar ko jūs definētu slēpņošanu?* Pieejams: <http://geoforums.lv/viewtopic.php?f=3&t=1352> [skatīts 2015, 1. maijā].

²⁶ Urban dictionary. *Stash*. Pieejams: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=stash&defid=34399> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

²⁷ Kimbo, TracyMc. *A Short History of Geocaching: May 2000*. Pieejams: http://www.guysnamedkim.com/geocache/geocache_history.html [skatīts 2015, 22. aprīlī].

Nosaukuma etimoloģiju veido divi vārdi *geo* un *caching*. Priedēklis *geo*, kā simbols Zemei, kas apzīmē to, ka spēle ir globāla mēroga, bet arī, lai tuvinātu nosaukumu GPS, kas ir ciešā sasaistē ar ģeogrāfiju. Vārdam *caching*, kas tika atvasināts no angļu valodas vārda *cache*, tika piedēvētas divas nozīmes, kas nosaukumu padarīja īpaši piemērotu aktivitātei. Pirmkārt, franču vārds, kurš pirmo reizi rakstos minēts 1797. gadā, kas nozīmē slēptuve, kur kāds uz neilgu laiku noglabā kaut ko. Tas tiek lietots arī mūsdienās, lai, piemēram, apzīmētu vietu, kur noziedznieki slēpj ieročus. Otrkārt, kā mūsdienu tehnoloģiju termins, lai apzīmētu kešatmiņu²⁸, kurā faili tiek saglabāti uz neilgu laiku, atšķirībā no operatīvās atmiņas. Apvienojot tādus terminus kā Zeme, slēpšana un tehnoloģijas, tapa vārds *geocaching*.²⁹

Tā kā slēpņošana ir uz atrašanās vietu balstīta spēle, tad būtiska nozīme ir koordināšu noteikšanai. Lai to izdarītu, tiek lietota Globālā Pozicionēšanas Sistēma (GPS), ko izstrādāja un uztur Amerikas Savienoto valstu Aizsardzības departaments. Sākotnēji satelītu navigācijas sistēma tika izveidota militāriem mērķiem, tāpēc civilajiem iedzīvotājiem GPS signāls tika mākslīgi ierobežots aptuveni ar simts metru neprecizitāti. 2000. gada 1. maijā ASV prezidents Bils Klintons paziņoja, selektīvā pieejamība pusnaktī tiks atslēgta, kas nozīmēja, ka no tā brīža civilajiem iedzīvotājiem GPS signāls pienāks ar piecu līdz desmit metru precizitāti.

Jau 3. maijā Deivs Ulmers (Dave Ulmer), datorkonsultants no Portlendas, Oregonas štatā, lai nosvinētu selektīvās pieejamības atslēgšanu, vietējā mežā noslēpa lielu kastī ar viesu grāmatu un dažādām lietām apmaiņai. Konteinerā koordinātas Deivs Ulmers publicēja GPS domubiedru grupā virtuālajā vidē, un jau nākamajā dienā kaste tika atrasta. pirmais atradējs bija Maiks Tīgs (Mike Teague). Zīmīgi, ka šis pats konteiners ir atrodams vēl joprojām. Deivs Ulmers, publicējot konteinerā atrašanās vietu, noteica arī vienu no svarīgākajiem slēpņošanas noteikumiem, ja kaut ko paņem no slēpņa, tad kaut kas tikpat vērtīgs vai vērtīgāks jāatstāj vietā.

²⁸ Datortermins, kas apzīmē atmiņu, kurai pieejas laiks ir ievērojami mazāks nekā operatīvajai atmiņai. Tajā tiek saglabāti visbiežāk lietojamās programmas dati.

²⁹ Geocaching. *The History of Geocaching*. Pieejams: <https://www.geocaching.com/about/history.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

Turpmākajās dienās pēc 3. maija jauni konteineri tika noslēpti ne tikai Oregonas štatā, bet arī Kalifornijas, Kansasas un Ilinoisas štatos. Otrais un trešais slēpnis tika noslēpti 7. maijā, ko paslēpa Maiks Tīgs. 8. maijā tika izveidota pagaidu mājas lapa, kurā interesenti varēja publicēt slēpņu koordinātas. Mēneša laikā slēpņošana no ASV izplatījās līdz pat Austrālijai. 2000. gada 2. septembrī tika palaista mājas lapa *geocaching.com*, kas darbojas vēl joprojām un ir oficiālā slēpņošanas vietne. To izdarīja Maiks Tīgs, tas pats, kurš atrada pirmais pirmo slēpni.

Jau 25. septembrī tiešsaistes žurnāls *Slahdot*, kas populārs datortehniķu vidū, publicēja rakstu par jauno aktivitāti. Tas piesaistīja lielu skaitu tehnoloģiju profesionāļu un interesentu. Oktobrī par slēpņošanu jau rakstīja *The New York Times*, kas aizsāka *domino efektu* un par to sāka rakstīt žurnālos, avīzēs, interneta portālos visapkārt pasaulei. Tomēr sākās problēma, daudzi interesenti, kas vēlējās nodarboties ar slēpņošanu, nonāca pie secinājuma, ka viņu apkārtnē nav slēpņu. Augošā slēpņotāju sabiedrība izveidoja mantru: *Ja paslēpsi, kāds atnāks*, lai iedvesmotu jaunus spēlētājus, un tā arī notika.³⁰

Mājas lapa, kurā meklējami slēpņošanas aizsākumi, 2000. gadā saucās *eGroup*, kas vēlāk mainīja nosaukumu uz *Tahoo!*. Forums, kurā GPS entuziasti sāka savstarpējās sarakstes un publicēja koordinātes, vēl joprojām ir spēkā pieejams interesentiem, kaut gan neaktīvs. Šajā forumā ir iespējams izlasīt pašas pirmās sarakstes par slēpņošanu, kas ir būtisks informācijas avots slēpņošanas vēstures saglabāšanai un izpētei. Šajā forumā ar nosaukumu *Global Positioning Stash Hunt* jeb *Globālās Pozicionēšanas dārgumu medības* ir iespējams lasīt ziņas no 2000. gada maija līdz 2014. gada jūlijam.³¹

Palielinoties slēpņošanas popularitātei, arvien vairāk un vairāk cilvēki visā pasaulē sāka slēpt konteinerus dažādās vietās, un ātri vien mājas lapas *geocaching.com* uzturētāji saprata, ka nepieciešams lielāks serveris datu uzturēšanai un ka ar entuziasmu vien nepietiks, un ka ir vajadzīgs kapitāls. 2001. gada maijā mājas lapa pārgāja uz *Maksā, lai spēlētu* modeli,

³⁰GPS games. *The History of Geocaching*. Pieejams: <http://geocaching.gpsgames.org/history/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

³¹Yahoo! Groups. *Global Positioning Stash Hunt*. Pieejams: <https://groups.yahoo.com/neo/groups/gpsstash/info> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

kas nozīmēja, ka tika ieviest *Premium* spēlētāju sistēma. Lai kļūtu par *Premium* spēlētāju, bija nepieciešams gadā maksāt trīsdesmit dolārus. Šī cena nav mainījies līdz pat mūsdienām.³² *Premium* lietotājiem ir pieejami slēpņi, ko bezmaksas lietotāji slēpņu kartē neredz, kā arī citas priekšrocības, kas atvieglo slēpņu meklēšanu. Kā arī tiek tirgoti t-krekli, mašīnu uzlīmes, suvenīri, konteineri, viesu grāmatas un izvietotas reklāmas pašā mājas lapā.³³

2.2. Slēpņu veidi un grūtības pakāpes

Ejot laikam un attīstoties slēpņošanai, spēlētājiem nepietika tikai ar konteineriem, kas noslēpti konkrētās koordinātēs, tāpēc tika izdomāti arvien jauni veidi, kā paslēpt un kā tikt pie koordinātēm, lai atrastu konteineru.

Populārākie slēpņu tipi³⁴, kas sastopami arī Latvijas teritorijā:

- Tradicionālais slēpnis – pats pirmais slēpnis, kas tika noslēpts 2000. gada 3. maijā, bija tradicionālais slēpnis, kas vienmēr bijis visizplatītākais no slēpņu veidiem. Šis slēpņu veids vienmēr atradīsies dotajās koordinātēs. Tā lielums var svārstīties no mikro līdz lielam izmēram, kas ir zem 100 ml un līdz 20 l. Šajos slēpņos vienmēr jāatrodas viesu grāmatai, bet lielāka izmēra tradicionālajā slēpnī var atrasties neliela izmēra lietas apmaiņai.
- Mistēriju/mīklu slēpņi – šajā gadījumā, lai nonāktu pie konteineru, vispirms būs jāatrisina mīkla vai mistērija, lai tiku pie koordinātēm. Piemēram, jāatrisina sudoku³⁵ mīkla vai jāuzzina kāds īpašs skaitlis, ko pēc tam ievieto formulā, kas saistīta ar slēpņa atrašanās vietas vēsturi vai kādu īpašu leģendu, atgadījumu. Mistēriju slēpņi ir tie, kuri visbiežāk neietilpst citās slēpņu kategorijās.

³² Premium Membership. *Discover the perks of Geocaching Premium*. Pieejams: <https://payments.geocaching.com/?upgrade=true> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

³³ GPS gaumes. *The History of Geocaching*. Pieejams: <http://geocaching.gpsgames.org/history/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

³⁴ Geocaching. *Geocache Types*. Pieejams: https://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx [skatīts 2015, 22. aprīlī].

³⁵ Japāņu izcelsmes mīkla, kur 9x9 izvietotos kvadrātos jāatmin skaitļi tā, lai gan horizontāli, gan vertikāli skaitļi no 1 līdz 9 neatkārtotos.

- Multislēpnis – lai nonāktu pie konteinerā, nepieciešams pirms tam apmeklēt divas vai vairāk vietas, kur pēdējā no vietām atradīsies konteiners ar viesu grāmatu. Slēpņa izveidotājs šo slēpni var pasniegt dažādi, bet parasti pirmajā vietā būs norāde uz otro, pēc tam uz nākamo un tā tālāk, līdz gala konteineram. Multislēpņa idejas autors ir Deivs Ulmers, kurš to citiem spēlētājiem ierosināja 2000. gada 11. maijā.³⁶
- Zemes slēpnis – šis slēpņu tips tiek izvietots tādos ģeogrāfiskos novietojumos, kur cilvēki var uzzināt ko vairāk par Zemes unikālajām vietām. Šo slēpņu aprakstos parasti ir izsmelošs apraksts par vietu, kur slēpnis noslēpts. Piemēram, viens no Latvijas zemes slēpņiem atrodas pie Jūrkalnes stāvkrasta. Slēpņa aprakstā var lasīt par to, kā veidojas stāvkrasti, kādi ieži tur sastopami, cik augsts tas ir utt.³⁷ Spēlētāji, apmeklējot šīs unikālās vietas, var ieraudzīt to, kā daba mainās. Parasti, lai zemes slēpni varētu reģistrēt kā atrastu, ir jāatbild uz jautājumiem, kuri lasāmi slēpņa aprakstā un kuru tematika ietver slēpņa atrašanās vietu.
- *Letterbox* hibrīds – tā ir atsevišķa bagātību medību spēle, kas koordinātu vietā, lai nonāktu pie nepieciešamās vietas, izmanto pavedienus. Šī spēle ir senāka par slēpņošanu, bet tad, kad viens un tas pats konteiners tika publicēts dažādās mājas lapās, gan kā slēpnis, gan kā *letterbox*, pēc laika abas spēles apvienojās un apraksti tika publicēti vienoti *geocaching.com* mājas lapā. Šajos slēpņos nereti atrodas zīmogs, kam jāpaliek konteinerā, bet ko spēlētājs var iespiest pats savai piemiņai blociņā. Latvijā viens no senākajiem *letterbox* hibrīdiem atrodas Latvijas Kara muzejā. Muzejs ir bezmaksas, tādā veidā nepārkāpjot to, ka slēpņim ir jābūt brīvi publiski pieejamam, un muzeja personāls ir informēts par tā esamību. Lai atrastu slēpni, ir jāseko stāstam, kas atrodams slēpņa aprakstā,³⁸ tādā veidā iepazīstoties ar muzeja ekspozīciju un Latvijas vēsturi.

³⁶ Kimbo, TracyMc. *A Short History of Geocaching: May 2000*. Pieejams:

http://www.guysnamedkim.com/geocache/geocache_history.html [skatīts 2015, 22. aprīlī].

³⁷ Ivss_xx. *Jūrkalnes Stāvkrasts*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC4YWXD_jrkalnes-stvkrasts [skatīts 2015, 5. maijā].

³⁸ Epitets. *Pulvertora dārgumi*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC3NGVE_pulvertora-drgumi [skatīts 2015, 5. maijā].

- Pasākuma slēpnis – šajā gadījumā vietējie slēpņotāji sanāk kopā, lai veidotu kopīgu pasākumu. Publicējot pasākuma slēpni, aprakstā lasāms iemesls, kāpēc plānojama sanāksana, pasākuma norises vieta, kas pasniegta kā koordinātas, un laiks. Pēc pasākuma noslēguma slēpnis tiek arhivēts. Ir daudz un dažādi iemesli, kāpēc slēpņotājiem sanākt kopā, piemēram, lai satiktu vietējos slēpņotājus, atrodoties citā valstī, apmācības slēpņošanas iesācējiem, bet ir arī ikgadēji pasākumi, ko rīko slēpņotāji. Piemēram, *Cache In Trash Out (CITO)*³⁹ pasākums, kas nozīmē, ka slēpņotāji sanāk kopā, lai sakoptu apkārtējo dabu, tajā pašā laikā slēpņojot un apkopjot konteinerus, viesu grāmatas vai to inventāru. Galvenais pasākuma mērķis ir dabas sakopšana, tajā skaitā koku un augu stādīšana. Tradicionāli šis pasākums notiek aprīļa beigās un tiek atzīmēts arī Latvijā.⁴⁰ Kā otro piemēru var minēt *Pi dienu*, kas veltīta skaitlim 3,14⁴¹, kas katru gadu tiek atzīmēta 14. martā. Šajos pasākumos visbiežāk tiek ēsts pīrāgs, jo skaitļa izrunā meklējamas atsaucē uz angļu vārdu *pie* (pīrāgs) vai apspriestas filmas, kas uzņemtas saistībā ar skaitli 3,14. Pasākuma slēpņi tiek iedalīti arī vairākās kategorijās, piemēram, ja pasākumu apmeklē vairāk kā piecsimts cilvēki, tas tiek dēvēts par Mega-Pasākuma slēpni. Šajā pasākumā visbiežāk slēpņotājiem tiek piedāvātas vairākas dienas ar dažādām aktivitātēm. Savukārt, Giga-Pasākuma slēpnis ir tad, kad to apmeklē vairāk kā pieci tūkstoši slēpņotāju. Pasākums notiek vairākas dienas un piesaista slēpņotājus no visas pasaules, jo lielā apmeklētāju skaita dēļ notiek salīdzinoši reti.
- Wherigo* slēpnis – slēpņa būtība līdzinās multislēpņim, bet izpildei nepieciešama atsevišķa programma GPS ierīcē, lai varētu pārvietoties pa spēles laukiem un uzzināt, kur tālāk jādodas. Līdzīgi kā multislēpnī nepieciešams nonākt pie konkrētas lokācijas, lai uzzinātu nākamās vietas atrašanās vietu, tikai tas viss notiek virtuālajā vidē, pārvietojoties fiziskajā pasaulē un vairāk balstās uz tehnoloģijām, kā norādēm fiziskajā pasaulē. Šis spēles veids tika ieviests, lai bagātinātu spēlētāju pieredzi. Nosaukums veidojies no angļu *Where to go?*, kas nozīmē *Kur doties?*.

³⁹ Geocaching. *Cache In Trash Out® Events*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/cito/> [skatīts 2015, 5. maijā].

⁴⁰ Knaģis. MRPT: CITO 2015. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC5PJYE_mrpt-cito-2015 [skatīts 2015, 5. maijā].

⁴¹ Geocaching. *3.14 Things to Make Your Pi Day Event Epic*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/blog/2015/03/3-14-things-to-make-your-pi-day-event-epic/> [skatīts 2015, 5. maijā].

Liela nozīme ir ne tikai slēpņa veidam, bet arī tā grūtības pakāpei, lai katrs spēlētājs var izvēlēties slēpni pēc savām fiziskajām spējām. Pastāv divi lielumi, kas to nosaka, grūtības līmenis (Difficulty) un reljefs (Terrain). Abi šie lielumi ir redzami slēpņa aprakstā, un tie tiek apzīmēti ar zvaigznītēm no viena līdz pieci, kur viens ir vieglākais, bet pieci – grūtākais (skat. 1. tabulu pielikumā).⁴² Abus lielumus nosaka slēpņa izlicējs.

Grūtības līmenis tiek noteikts pēc laika un pūlēm, kas jāpavada meklējot slēpni. Savukārt reljefs nosaka to, cik viegli vai grūti, nonākot nepieciešamajās koordinātās, būs piekļūt klāt konteineram. Tā kā abu lielumu noteikšana ir subjektīva, tad *geocaching.com* uzturētāji aicina slēpņu izlicējus aizpildīt testu⁴³, kurš palīdzētu objektīvāk noteikt slēpņa grūtības pakāpi. Testā, piemēram, ir tādi jautājumi kā, vai ceļš līdz konteineram ir aizaudzis, cik garš ceļš jāmēro no tuvākās autostāvvietas utt.

Papildus lielums, kas ļauj slēpņotājiem nojaust to, kas sagaida koordināšu vietā vai kur atradīsies slēpnis, ir atribūti (Attributes). Slēpņa izlicējs pie apraksta pievieno atribūtu ikonas (skat. 1. attēls pielikumā),⁴⁴ kuras norāda nepieciešamo aprīkojumu vai slēpņa atrašanās vietas pavedienu. Atribūti iedalās sešās kategorijās:

1. ir vai nav atļauts, piemēram, pārvietoties ar riteni, motociklu, ņemt līdzī dzīvniekus, kurināt ugunsgrūtu utt.;
2. nepieciešamais ekipējums, piemēram, lukturītis vai kāpšanas ekipējums;
3. nosacījumi, piemēram, pieejams 24/7 stundas vai ziemā, rekomendēts slēpni apmeklēt tumsā, bērniem vai tūristiem draudzīgs, norādīts pastaigas garums;
4. apdraudējumi, piemēram, insekti, krītoši akmeņi, bīstami dzīvnieki vai ērkšķi;
5. saimnieciskā darbība, piemēram, tuvumā atrodas benzīntanks vai ēdināšanas iestāde, netālu piknika vai kempingu vietas;
6. īpašie, sastopami reti, piemēram, slēpņi, kas veltīti *geocaching.com* atbalstītājiem un partneriem.

⁴² Groundspeak. *Hiding a Geocache. Ratings for Difficulty and Terrain (D/T)*. Pieejams: <https://support.groundspeak.com/index.php?pg=kb.page&id=82> [skatīt 2015, 22. aprīlī].

⁴³ Geocaching. *Geocache Rating System*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/hidden/rate.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁴⁴ Geocaching. *Attributes*. Pieejams: <https://www.geocaching.com/about/icons.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

2.3. Slēpņu izmēri, inventārs, ceļotāji un suvenīri

Slēpņu izskats un izmērs var būt ļoti atšķirīgs. Var sastapties ar divdesmit litrus lieliem konteineriem, foto filmiņu konteineriem, vai konteineriem, kas ir nomaskēti par akmeņiem vai koku zariem. Katra slēpņa aprakstā ir dota norāde par slēpņa lielumu, kas tiek iedalīti mikro, mazs, regulārs, liels un cits. Mikro izmēra slēpnis ir mazāks par 100 ml, toties mazs ir lielāks par 100 ml, kas var būt sviestmaižu lieluma plastmasas kastīte. Regulārs slēpnis ir lielāks par 1 l un mazāks par 20 l, bet liels slēpnis ir lielāks par 20 l. Svarīgi ir konteineri nodrošināt pret ārējām ietekmēm, lai lietus, sals vai stiprs vējš nevar ietekmēt pašu konteineru un tā saturu.

Slēpņim vienmēr jāsaturs viesu grāmata, kuras izskats var būt atkarīgs no slēpņa izmēra. Lielākajos slēpņos tā var būt A4 klade cietajos vākos, bet mazākajos 1 – 3 cm platas papīra loksnes, kas sastiprinātas kopā ar skavām un sarullētas, lai kompakti ietilptu slēpnī. Būtiski ir pārliecināties, vai konteinerā atrodas rakstāmais. Mazākajos tas visbiežāk ir neliela izmēra zīmulis, bet lielākajos pildspalva. To, vai rakstāmais jāņem līdzī pašam, vai tas jau atradīsies slēpnī būs redzams slēpņa aprakstā vai komentāros pie tā. Lielākajos konteineros nereti iekšā atrodas dažādas lietas apmaiņai, piemēram, monētas no citām valstīm, atstarotāji, *Lego* rotaļlietas vai kas cits. Ir vēlams atstāt lietas apmaiņai atsevišķā plastmasas maisiņā, lai tās nesabojātos. Kā arī aizlikt konteinerā ievietot ēdamas lietas, jo tās var sabojāties un iznīcināt konteineru sastāvu, kā arī piesaistīt dzīvniekus, ja konteiners atrodas dabā. Būtiski atcerēties, ja kaut ko paņem no slēpņa, tad kaut kas tikpat vērtīgs, vai vērtīgāks, jāatstāj vietā.

Par **ceļotājiem** sauc priekšmetus, kas ir fiziskā spēles bagātību daļa. Ceļotājus var atrast slēpņu konteineros, kā arī apskatīt tos citu spēlētāju rokās pasākuma slēpņa laikā. Katram ceļotājam ir unikāls kods, kas redzams uz tā. Šis kods ir paredzēts tam, lai ceļotājus būtu vieglāk atrast, kā arī pierēģistrēt kā atrastus un izsekot ceļotāja gaitas. Ir trīs iespējas, kā pierēģistrēt ceļotāju: atrast, kas nozīmē, ka spēlētājs to izņēmis no konteineru, pārņemt no cita spēlētāja vai redzēt cita spēlētāja rokās. Ceļotāji pārvietojas no viena slēpņa uz citu un parasti ilgi pie viena spēlētāja nepaliek. Nav konkrēta noteikuma par to, cik ilgi spēlētājs var paturēt pie sevis ceļotāju, bet pēc neoficiālās slēpņošanas etiķetes, tas ir līdz divām nedēļām. Ceļotājus var iegādāties *geocaching.com* oficiālajā veikalā.⁴⁵ Katram ceļotājam ir mērķis vai misija, līdz kurienei tā īpašnieks vēlas, lai tas nonāktu. Pārējie slēpņotāji, atrodot konkrēto

⁴⁵ Geocaching. *Shop Geocaching*. Pieejams: <http://shop.geocaching.com/default/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].



2. attēls

ceļotāju, palīdz pildīt tā misiju un novieto ceļotāju tādā slēpnī, kas pietuvinātu to mērķim. Piemēram, apceļot visas Eiropas valstis vai nonākt tālākajā apdzīvotajā vietā no ceļotāja izcelsmes valsts.

Ir trīs veidu ceļotāji: ceļojošie kukaiņi (*Travel Bug*), ģeomonētas (*Geocoins*) un cita veida ceļotāji. Ceļojošie kukaiņi ir metāla plāksnīte, tā saucamais *DogTag*⁴⁶, pie kuras piestiprināts *stopētājs*. *Stopētājs* var būt mīkstā mantiņa, spēļu mašīna, metāla piekariņš ar īpašu tematiku. Par kukaiņiem tos sauc tāpēc, ka uz metāla plāksnītes redzams stilizēts kukainis (skat. 2. attēls⁴⁷).

Ģeomonētām ir tāds pats mērķis un uzdevums kā ceļojošajiem kukaiņiem, respektīvi, ceļot no viena konteinerā uz otru, kamēr tiek izpildīta ceļotāja īpašnieka uzstādītā misija. Visbiežāk ģeomonēts ir apaļas formas, bet tās var būt arī ovālas, kantainas vai kubveida.⁴⁸ Atšķirība starp ceļojošajiem kukaiņiem un ģeomonētām ir tā, ka ģeomonētai neceļo līdz *stopētājs* un tās ir mazāka izmēra. Cita veida ceļotāji ir, piemēram, uzšuves, atslēgu piekariņi u.c., ko tā īpašnieks visbiežāk patur sev par piemiņu, nevis liek konteinerā.

Pēc tam, kad spēlētājs konteinerā ir atradis ceļotāju, viņš var izvēlēties ņemt to vai neņemt. Paņemot ceļotāju nekas vietā nav jāatstāj, bet ir jāpalīdz ceļotājam pildīt tā misija. Unikālais kods uz ceļotāja palīdz to noteikt. Tad, kad ceļotājs ir izņemts no konteinerā, obligāti par to ir jāpaziņo *geocaching.com* mājas lapā, lai ceļotāja īpašnieks zina, kur tas atrodas un kā rokās ir nonācis. Ja ceļotājs ir manīts kāda cita spēlētāja īpašumā, tad ir iespēja reģistrēt ceļotāju kā atklātu. Tas dod iespēju izsekot līdz ceļotāja gaitām un kustībai. Svarīgi ir ceļotāja kodu nublicēt publiski, tā, lai tas būtu redzams tikai tiem, kas ceļotāju ir redzējuši klātienē, tā teikt, turējuši rokās.

⁴⁶ Metāla plāksnīte/birka uz kuras suņa īpašnieki iegravē dzīvnieka vārdu un mājas adresi, kas pārfrāzējot slēpņošanas terminoloģijā ir kods, pēc kura atrast vai atpazīt ceļojošo kukaini.

⁴⁷ Scouts Australia. *Travel Bugs And Geocoins*. Pieejams: <http://www.vicscouts.com.au/uploads/567/travelbug.jpg> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁴⁸ Geocaching. *Geocoin FAQ*. Pieejams: <https://www.geocaching.com/track/geocoinfaq.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

Suvenīri ir virtuālas pastmarkas un mazi mākslas darbi, ko spēlētāji var atklāt un izvietot savos publiskajos profilos. Tie visbiežāk tiek asociēti ar kādu konkrētu atrašanās vietu, piemēram, valsti vai tās apgabalu. Ir divi veidi, kā atklāt suvenīru, pirmkārt, atrast un pierēģistrēt slēpni zonā, kas piesaistīta suvenīram. Piemēram, atrodot jebkuru slēpni Latvijas teritorijā, spēlētājs automātiski iegūst virtuālo Latvijas suvenīru.⁴⁹ Latvijas virtuālajā suvenīrā redzami tautas deju dejojāji tautastērpos un ar vainagiem galvā. Suvenīra aprakstā minēta Latvijas atrašanās vieta, kaimiņvalstis, iedzīvotāju skaits un to, ka esam ar mežiem bagāta valsts. Otra iespēja ir izmantojot *iPhone* vai *Android* slēpņošanas aplikāciju, atrodoties suvenīra zonā, un uzzināt, kā iegūt suvenīru. Ir arī tādi suvenīri, kurus var iegūt tikai noteiktā laika periodā. Piemēram, *Pi dienas* laikā var iegūt suvenīru, atrodot jebkura veida slēpni vai piedaloties kādā no slēpņotāju pasākumiem.⁵⁰

2.4. Slēpņošanas noteikumi, etiķete, kritika un drošības apsvērumi

Pastāv trīs slēpņošanas pamatnoteikumi⁵¹:

1. ja kaut ko paņem no slēpņa konteīnera, vietā jāatstāj kaut kas tikpat vērtīgs vai vērtīgāks;
2. slēpņa viesu grāmatā ieraksti savu spēlētāja vārdu un datumu, kad to esi atradis;
3. pastāsti par savu pieredzi, meklējot slēpni, *geocaching.com*.

Tomēr ir daudz un dažādi noteikumi, gan rakstītie, gan nerakstītie, kas jāievēro katram slēpņotājam. Darba autore, apkopojot informāciju *geocaching.com* un *opencaching.com*⁵² mājas lapās, Latvijas Ģeoforuma izstrādāto „Slēpņošanas ABC, pirmie soļi slēpņošanā”⁵³ un lasot foruma diskusijas, kā arī iedziļinoties komentāros pie slēpņu reģistrēšanas un balstoties uz savu pieredzi, ir izstrādājusi paplašinātus rakstītos un nerakstītos likumus, kas jāzina katram slēpņotājam un sniedz padziļinātāku izprati:

⁴⁹ Geocaching. *Latvia*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/souvenir/?guid=048c487d-835f-46aa-86ed-7d1718d517ee> [skatīts 2015, 6. maijā].

⁵⁰ Geocaching. *About Souvenirs*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/about/souvenirs.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁵¹ Geocaching 101. *How is the game played?* Pieejams: <https://www.geocaching.com/guide/default.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁵² Geocaching guide. *Rules & etiquette*. Pieejams: <http://www.opencaching.com/en/#!/guide/geocaching-etiquette> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁵³ Ģeoforums. *Slēpņotāja ABC, pirmie soļi slēpņošanā*. Pieejams: <http://abc.geoforums.lv/> [skatīts 2015, 1. maijā].

- No slēpņa nedrīkst neko izņemt, ja vien nenoliek kaut ko vietā, bet, tā kā slēpņošana ir uz dabu vērsta aktivitāte, tad katrs slēpņotājs tiek mudināts sakopt teritoriju ap slēpni, piemēram, savākt apkārt esošos atkritumus.
- Tāpat ir aizliegts konteinerā atstāt sprāgstošas vielas, munīciju, asus priekšmetus, pārtiku vai dzērienus, vai nelegālas vielas.
- Kā arī, slēpnis aiz sevis ir jāatstāj ģimenēm draudzīgs. Konteinerā vai viesu grāmatā aizliekts rakstīt un atstāt lietas, kas būtu rupjas vai kā citādi degradējošas bērniem.
- Slēpni aizliegts novietot tā, lai to atrast var rokat zemi vai sūnas, izņemot tad, kad slēpnis aprakts, piemēram, piejūras smiltīs.
- Nedrīkst pārkāpt likumus, kas attiecas uz teritoriju, kurā slēpnis novietots.
- Jāatceras, ka dzīvība ir svarīgāka par slēpņa atrašanu, un vienmēr jāizvērtē fizisko spēju robežas. Daudzi slēpņi atrodas kokos, kuru sasniegšanai ir nepieciešams aprīkojums, vai jaunceltnēs, kas ilgi stāvējušas pamestas.
- Konteineru nedrīkst pārvietot vai piesavināties. Reģistrējot atradumu obligāti jāapraksta problēmas, kas radušās ar slēpni, piemēram, pazudusi viesu grāmata, neprecīzas koordinātas, nolūzis zīmulis utt., lai slēpņa īpašnieks zinātu, ka kaut kas jāuzlabo.
- Citiem cilvēkiem, kas nav slēpņotāji, nedrīkst norādīt uz slēpņa atrašanās vietu. Tam ir vairāki iemesli, piemēram, ja kāds pamana, ka slēpņotājs paņem konteineru, tad nepiederoša persona var to iznīcināt vai paņemt savā īpašumā. Slēpņotāju sabiedrība ir priecīga par katru jaunu dalībnieku, bet tās mērķis nav, lai par to zinātu lielākā daļa sabiedrības, jo tad tās vairs nebūs *dārgumu medības*.
- Jāievēro princips – *neatstāt nekādas pēdas*. Vienīgajai liecībai, ka kāds bijis kādā vietā, jābūt ierakstam viesu grāmatā.

Pastāv arī īpaši noteikumi un etiķete tiem slēpņotājiem, kas nolēmuši paši izvietot slēpņus. Noteikumi ir izstrādāti vadoties pēc *geocaching.com* pieejamās informācijas, apkopojot to ar Latvijas Ģeoforuma ieteikumiem⁵⁴ un darba autores personīgajiem novērojumiem. Noteikumi, kas attiecas uz slēpņa izvietojumu⁵⁵:

- Oficiāli tas nekur netiek minēts, bet tiek rekomendēts spēlētājam izvietot slēpni pašam tikai tad, ja tas ir atradis vismaz piecdesmit slēpņus. Par iemeslu tam ir tas, lai slēpnis pēc iespējas vairāk dotu pienesumu slēpņotāju sabiedrībai, gan noformējuma, gan vietas izvēles ziņā.
- Pirms izvieto slēpni jāpārlicinās par to, lai tā tuvumā jau neatrastos kāds cits slēpnis, kas ir, piemēram, galapunkts kādam mistērijai vai multislēpnim.
- Slēpņiem vienam no otra jāatrodas vismaz 160 metru attālumā. Kā arī, svarīgi ir izvietot slēpni īpašā vietā, vai tā būtu vēsturiska, skaista vai īpašniekam tuva, jo slēpnis tikai slēpņa pēc netiek augstu vērtēts slēpņotāju sabiedrībā.
- Slēpņim jābūt nepamanāmam, skatoties no malas, lai to nevarētu atrast cilvēki, kas nav saistīti ar slēpņošanu.
- Ja slēpnis atrodas privātā teritorijā, tad tam jābūt saskaņotam ar īpašnieku. Kā arī, aizliegts novietot slēpņus putnu ligzdās vai alās. Tomēr ir atļauts izvietot slēpņus kosmosā un uz citām planētām, piemēram, slēpnis, kas atrodas starptautiskajā kosmosa stacijā ar kodu GC1BE91⁵⁶ un ko šobrīd ir atradis viens kosmonauts.
- Svarīgi ir izvēlēties konteineru, kuru nevar ietekmēt ārējie dabas apstākļi – lietus, stiprs vējš, sals utt. Vēlams viesu grāmatu ievietot atsevišķā plastmasas maisiņā, ko var hermētiski noslēgt, lai pēc iespējas vairāk to pasargātu no mitruma. Slēpņa konteineram ir jābūt skaidri nosakāmam, ka tas pieder pie spēles. Tam virsū jābūt slēpņa kodam un nosaukumam, vai jāuzlīmē/jāuzzīmē uz tā oficiālais slēpņošanas logo (skat. 3. attēls). Protams, vienmēr ir iespēja iegādāties oficiālos konteinerus un viesu grāmatas ar marķējumu.

⁵⁴ Pēteris. *Geocaching ABC*. Ģeoforums, saruna par slēpņiem. Pieejams: <http://geoforums.lv/viewtopic.php?f=10&t=20> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁵⁵ Geocaching. *Hiding Your First Geocache*. Pieejams: <https://www.geocaching.com/about/hiding.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁵⁶ Geocaching. *International Space Station*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC1BE91_international-space-station [skatīts 2015, 22. aprīlī].



3. attēls

- Slēpņa izlicējam ir jāparūpējas par slēpņa saturu. Jāievieto tajā viesu grāmata un, ja konteinerā ir izmērs to atļauj, pildspalva vai zīmulis. Visu laiku jāpatur prātā teritorijas laika apstākļi visa gada garumā. Ja temperatūra būs zem nulles, vērtīgi slēpnī ievietot mīkstu zīmuli, lai ierakstu viesu grāmatā skaidri var saredzēt. Kā arī, ja konteinerā atrodas zīmulis, tad asināmais noderēs. Ja slēpņa izmērs atļauj, *geocaching.com* administrācija aicina tajā ievietot zīmīti ar īsu aprakstu par slēpņošanu, gadījumā, ja to uziet persona, kas nav iesaistīta spēlē.

- Brīdī, kad slēpņa koordinātas ir publicētas *geocaching.com* mājas lapā, tā ir slēpņa izlicēja atbildība. Slēpņa izlicējam ir nepārtraukti jāpārlicinās, vai slēpnis neietekmē nelabvēlīgi apkārtējo vidi, vai konteiners nav bojāts, viesu grāmatas stāvoklis utt.

Aprakstos par slēpņošanu lielākoties minētas pozitīvās lietas – iespēja vairāk laika pavadīt pie dabas, atklāt vietas, kur pirms tam nav būts, apvienot tehnoloģijas ar fizisko pasauli, jaunu draugu iegūšana utt. reti, kad tiek apspriesti slēpņošanas negatīvie aspekti.

Apkopojot informāciju vienā no ārzemju slēpņošanas forumiem⁵⁷, kur diskusijas temats ir uzrakstīt trīs slēpņošanas pozitīvās un negatīvās puses, **negatīvie aspekti** dalījās šādos laukos:

1. Tā kā nereti slēpņi ir novietoti dabā un ūdenstilpņu tuvumā, tad kā viens no negatīvajiem aspektiem tiek uzskatīti insekti – odi un ērces. Kaut gan daudzi slēpņotāji atspēko šo aspektu kā dabisku un neuzskata to par negatīvu iezīmi.
2. Slēpņošana novērš uzmanību no ikdienas pienākumiem, un, kaut gan konteineri atrodas fiziskajā pasaulē, ir slēpņotāji, kas atzīst, ka pavada vairāk laika pie datora. Piemēram, vācot informāciju mistēriju slēpņu risināšanā, plānojot izbraucienus, vairāk laika pavadot slēpņošanas forumos un sarakstē ar citiem slēpņotājiem.

⁵⁷ Groundspeak. *Positives & Negatives Of Geocaching*. Pieejams: <http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?showtopic=87622> [skatīts 2015, 22.aprīlī].

3. Lielāks benzīna patēriņš, līdz ar to arī tiek tērēts vairāk naudas. Tā kā ar laiku nepieciešams doties arvien tālāk un tālāk jaunu slēpņu meklējumos, tad tēriņi tikai palielinās.
4. Slēpņošana var būt bīstama, ja spēlētājs neapzinās savu spēju robežas vai rīkojas pārgalvīgi.
5. Ir spēlētāji, kas apgalvo, ka slēpņošana izraisa atkarību, kas liek novērsties no citiem hobijiem, kā arī draugiem un ģimenes, ja viņi šajā spēlē nepiedalās.
6. Pirmajos gados, kas spēle tikai sāka izplatīties, konteinerus spēlētāji izvietoja, kur vien tiem ienāca prātā, jo nebija stingri noteikti aizliegumi, tāpēc nereti slēpņotāji varēja nokļūt policijas redzeslokā, jo, lai atrastu slēpni, bija nepieciešams līst pāri sētām, graustos, kur ieeja ir aizliegta utt. Šobrīd slēpņi, kas neatbilst noteikumiem un neievēro teritorijas vai valsts likumus, netiek publicēti. Citi spēlētāji atbalsta likuma ievērošanu, bet ir tādi, kas uzskata, ka pirms slēpņošana ieguva lielāku atpazīstamību un kļuva par bērniem un ģimenēm draudzīgu aktivitāti, un netika ierobežoti nosacījumi, kur drīkst un kur nedrīkst izvietot konteinerus, bija tā saucamie *labie laiki* un ka šobrīd spēle tiek pārāk kontrolēta.

Savukārt Latvijas Ģeoforumā ir atrodamas diskusijas⁵⁸, kur spēlētāji dalās ar slēpņošanas laikā gūtajām traumām – pārsistu degunu, noskrāpētām kājām/rokām, uzkāpjot uz naglas, caurdūra pēdu, lauztu potīti. Nenoliedzami slēpņošana var būt bīstama un 2011. gadā tika reģistrēts gadījums, kur jauns puisis meklējot slēpni gandrīz gājis bojā.⁵⁹

⁵⁸ *Mirušie un traumētie LV geokešeri?* Ģeoforums, sarunas par slēpņiem. Pieejams: <http://geoforums.lv/viewtopic.php?f=3&t=276> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁵⁹ *Spēlējot geokešingu, Rīgā gandrīz iet bojā jauniešis.* Kasjauns.lv, nacionālais ziņu portāls. 2011, 8. dec. Pieejams: <http://www.kasjauns.lv/lv/zinas/66247/spelejojot-geokesingu-riga-gandrizz-iet-boja-jaunietis> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

2.5. Latvijas slēpņotāju statistika

Šobrīd visā pasaulē ir 2 603 634 aktīvi slēpņi un vairāk kā seši miljoni reģistrētu slēpņotāju, kuri atraduši vismaz vienu konteineru.⁶⁰ Pirmais slēpnis Latvijas teritorijā noslēpts 2003. gadā. Precīzi nav zināms, kurš slēpnis bija pirmais. Pastāv divas versijas, vai trīslitru burka Kurzemes mežos vai konteiners Kolkas ragā. Latvijas teritorijā kopumā atradušies 6 558 slēpņi, no kuriem aktīvi šobrīd ir 3 531. 2014. gadā reģistrētu spēlētāju, kas gada laikā atraduši vismaz vienu slēpni, bija 6 670⁶¹. No tiem 1 128 tiek uzskatīti par aktīviem slēpņotājiem, jo atradumu skaits ir 200 slēpņi vai vairāk. Spēlētājs no Latvijas, kas ir atradis visvairāk slēpņus ir spēlētājs ar lietotājvārdu GatisK.⁶² Viņš ir atradis 11 782 slēpņus 33 pasaules valstīs un no tiem 5 265 Latvijas teritorijā⁶³ un ir aktīvs slēpņotājs no 2008. gada 10. jūnija. Savukārt, spēlētājs, kas pasaules mērogā atradis visvairāk slēpņus ir ar lietotājvārdu Alamogul⁶⁴. Šis spēlētājs kopumā ir atradis 115 131 slēpņus un ir aktīvs kopš 2002. gada 27. septembra.

Populārākie slēpņi Latvijā, kas tikuši atrasti visvairāk reižu, atrodas Rīgā. Pirmajā vietā ierindojas tējas namiņš pie kanāla, netālu no Latvijas Nacionālās operas, ar nosaukumu TeaHouse TB/GC Graveyard. Tas ir aktīvs no 2011. gada 30. janvāra, un to kopskaitā ir atraduši 2 687 slēpņotāji.⁶⁵ Tējas namiņā to ir izvietojis slēpņotājs ar lietotājvārdu EXTREEM, kurš pats nav no Latvijas. Sākotnēji slēpnis bija iecerēts kā laba vieta ceļotāju apmaiņai, jo konteiners ir liels, slēpnis ir viegli pieejams, to iegūt var pieejot pie kāda no tējas namiņa darbiniekiem un nosaucot paroli *Can I try „Mandarins”?*, un tā ir vieta, kur apgrozās tūristi un slēpņotāji no citām valstīm. Par *GC Graveyard*, kas nozīmē *slēpņošanas kapsēta*, pārsaukts tāpēc, ka no konteinerā pazuduši vairāki ceļotāji, kas tālāk nav tikuši reģistrēti, un slēpņa izlicējs brīdina par to aprakstā, ka labāk ceļotājus konteinerā neatstāt. Otrs populārākais slēpnis Latvijā atrodas uz AB dambja, ar nosaukumu AB [BYOP]. Tas uzstādīts 2006. gada

⁶⁰ Geocaching. Pieejams: <https://www.geocaching.com/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶¹ Overview. *Some general geocaching statistics about Latvia*. Pieejams: <http://project-gc.com/Statistics/Overview> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶² Cacher Stats. *Rankings for Geocachers Located in Latvia*. Pieejams: <http://cacherstats.com/Latvia1.html> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶³ GeoStats. *Latvijas slēpņotāju statistika*. Pieejams: <http://geostats.miga.lv/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶⁴ Geocaching. *Profile for User: Alamogul*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/profile/Default.aspx?guid=e35cc3ef-6ea4-4ccc-a67f-0e1537af57f1> [skatīts 2015, 6. maijā].

⁶⁵ Geocaching. *TeaHouse TB/GC Graveyard*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC2N4BV_teahouse-tb-gc-graveyard [skatīts 2015, 22. aprīlī].

22. oktobrī, un to kopskaitā atraduši 2 133 slēpņotāji.⁶⁶ Abi slēpņi ir tradicionāli, bet trešais populārākais slēpnis ir zemes slēpnis, kas atrodas pie Brīvības pieminekļa. Tas uzstādīts 2010. gada 12. februārī un to atraduši 2 039 slēpņotāji. Lai šo slēpni varētu skaitīt kā atrastu, spēlētājam ir jānofotografējas tā, lai attēlā būtu redzams Brīvības piemineklis, pats slēpņotājs un ierīce, kur redzamas atrašanās vietas koordinātas. Kā arī, jāatbild uz pieciem jautājumiem, uz kuriem atbildes iespējams atrast izlasot slēpņa aprakstu. Atbildes un attēls jāiesniedz slēpņa izlicējam un jāgaida apstiprinājums, un tikai tad slēpni drīkst pierēģistrēt kā atrastu.⁶⁷ Savukārt pasaulē visvairāk atrastais slēpnis atrodas Prāgā pie Kārļa tilta⁶⁸. Slēpnis tika aktivizēts 2008. gada 1. janvārī un to ir atraduši 20 909 spēlētāji.

Visvairāk slēpņus Latvijas teritorijā ir noslēpis lietotājs Knaģis, 308.⁶⁹ Tomēr Latvija, saistībā ar slēpņošanu, ir unikāla, jo tā ir vienīgā valsts, kur slēpņi izlikti visā robežas garumā. Tos izvietoja domubiedru grupa kā īpašu dāvanu Latvijai 94. dzimšanas dienā. Visi 300 slēpņi tika publicēti 18. novembrī 10:00 no rīta. Idejas autors dzīvo ārpus Rīgas, strādā valsts iestādē un gados ir vīrs 50. Idejas autors, kurš slēpņus izlicis zem vārda LV_Patriots, savu ideju domubiedriem izklāstīja 26. septembrī, nosūtot e-pastu. Pusotra mēneša laikā tika izdarīts milzīgs darbs – 300 konteineru sagatavošana, izdomāt 300 vietas, kur novietot slēpņus, un katram no tiem izdomāt klāt uzdevumu, kas saistīts ar Latvijas tematiku, un novietot slēpņus tiem paredzētajā vietā. Visi 300 slēpņi ir mistērijas, jo ceļš gar 1 836 km garo Latvijas robežu neiet un ne visur var piebraukt ar mašīnu, tāpēc daudzviet kontainers atrodas pat 2 km no robežas. Entuziastu komanda, lai izvietotu slēpņus, nobrauca vairāk kā 4 000 km pa visu Latviju.

⁶⁶ Geocaching. *AB [BYOP]*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GCZ0G1_ab-byop [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶⁷ Geocaching. *Brīvības piemineklis*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC23WY6_brivibas-piemineklis [skatīts 2015, 22. aprīlī].

⁶⁸ Geocaching. *Prague bridges 1 - Karluv most*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC189E5_prague-bridges-1-karluv-most?guid=d719b55f-1b6c-4e3b-bdbf-d6fc2b7de5e9 [skatīts 2015, 6. maijā].

⁶⁹ *Statistika*. Ģeoforums, sarunas par slēpņiem. Pieejams: <http://geoforums.lv/statistika.php> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

Jau stundu pēc no slēpņu izziņošanas brīža, patriotu sērijai bija pirmie atradēji. Pirmais spēlētājs, kurš atrada visus 300 slēpņus, bija GatisK. Slēpnotājs jau tajā pašā dienā sēdies mašīnā un braucis apkārt Latvijai. Koordinātu aprēķinus uzticējis bērniem, kuri tās nosūtīja tēvam uz e-pastu. Tāpat arī daudzi citi nekavējoties devās ceļā, jo šī bija iespēja savākt daudzus FTF, kas slēpnotājiem ir ļoti svarīgi gan kā statusa, gan meistarības apliecinājums. Šo robežslēpņu sēriju ir iecienījuši ne tikai Latvijas slēpnotāji, kuriem ir papildus motivācija un iemesli apceļot Latviju, bet arī citvalstu slēpnotāji, it īpaši kaimiņvalstu Lietuvas un Igaunijas⁷⁰.

⁷⁰ Alberte, Ieva. *Samiļot kaktiņus*. *www.Ir.lv*. 2013, 9.janv. Pieejams: <http://www.irir.lv/2013/1/9/samilot-kaktinus> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

3. ĀGENSKALNA PIEMĒRA PAMATOJUMS

3.1. Āgenskalna piemēra pamatojums un vienojošais faktors fokusa grupai

Āgenskalna apkaime atrodas Pārdaugavā, un šajā bakalaura darbā par Āgenskalna robežām tiek uzskatīts – Akmens tilts, Uzvaras bulvāris, Ojāra Vācieša iela, Māras diķis, Pārdaugavas dzelzceļa loks, atpūtas iela, Nomales iela, Kalnciema iela, Dreiliņu iela, Kuldīgas iela, Daugavgrīvas iela, Zundas kanāls un AB dambis. Šis Rīgas rajons robežojas ar Zasulauku, Dzirciemu, Ķīpsalu, Torņakalnu, Bieriņu un Pleskolādes rajoniem. Pateicoties Āgenskalna apbūvei, vēsturiskajai attīstībai un ģeogrāfiskajam novietojumam, Āgenskalns tiek uzskatīts par Pārdaugavas centrālo rajonu. Āgenskalna kopējā platība ir 461,3 ha, un tas ir mazāks kā vidējā Rīgas apkaimju platība.⁷¹

Āgenskalns, fokusa grupas pētniecības vietai, tika izvēlēts pateicoties daudzveidīgajai apbūvei. tajā ietilpst gan parki un dārzi, kā piemēram, Uzvaras parks vai Meteora dārzs, gan ūdens tuvums – Māras diķis, Zundas kanāls un Daugava. Āgenskalna teritorijas apbūve ir jaukta tipa – Āgenskalna priežu masīvs, 2 – 3 daudzdzīvokļu namu apbūve Āgenskalna tirgus teritorijā, privātmājas un vēsturiskās muižas.

Āgenskalna nosaukums radies latviskojot Hāhena (Hagensberg) muižas nosaukumu. Savukārt, pirmā apdzīvotā vieta Āgenskalna teritorijā datējama ar 1226. gada ar nocietinātajām Māras jeb Marijas dzirnavām, kas atradās pie Mārupītes, vietā kur tā iztek no Māras diķa. Dzirnavas tika nojauktas 20. gadsimta 20. gados, lai paplašinātu Ojāra Vācieša ielu. 15. gadsimtā, kad Daugavmala kļuva par Rīgas ostu, pieauga Daugavas pārcēlāju nozīme vietējā satiksmē, un tādā veidā arī palielinot Pārdaugavas apbūvi un nozīmi, Kalnciema un Daugavgrīvas ielas sākumā. Tur bija krogs un pirmā tirgus vieta. Āgenskalna ciems 17. gadsimtā aizsākās meža, sētas un nometņu ielas krustpunktā un paplašinājās gar nometņu ielas abām pusēm. 18. gadsimta beigās Āgenskalns kļuva par turīgo rīdzinieku vasaras muižu atpūtas vietu.⁷² 19. gadsimta sākumā parādījās jauni kūrorti, un Pārdaugava zaudēja savu

⁷¹ Rīgas domes Pilsētas attīstības departaments. *Āgenskalns, apkaimes vēsturiskais apraksts*. Pieejams: <http://www.apkaimes.lv/sakums/agenskalns/fizgeo> [skatīts 2015. 1. maijā].

⁷² Cita Rīga. *Āgenskalna vēsture*. Pieejams: <http://www.citariga.lv/lat/agenskalns/vesture/> [skatīts 2015, 1. maijā].

agrāko pievilcību bagāto Rīgas iedzīvotāju vidū. Kā arī, pateicoties ūdens tuvumam, Pārdaugavā sāka attīstīties dažādas manufaktūras vecajās muižiņu atpūtas vietās.⁷³

Mūsdienās Āgenskalna arhitektūrā mijas daudzstāvu apbūve, bruģētas ieliņas, koka ēkas, parki un ūdens tilpnes. Senākā apbūves teritorija Āgenskalnā saglabāties no 18. – 19. gadsimtam, kas redzama Nometņu, Slokas, Eduarda Smiļģa un Talsu ielās, ar seno ielu tīklojumu. Regulārs ielu tīklojums veidojās 19. gadsimta beigās ap Švarcmuižas teritorijas centrālo daļu, veidojot regulārus apbūves gabalus. 20. gadsimta sākumā veco koka apbūvi papildināja Āgenskalna tirgus ēka un tās apkārtējais rajons – Bāreņu nams, Paula Stradiņa Universitātes Klīniskā slimnīca, toreiz Rīgas 2. pilsētas slimnīca, Āgenskalna 26. vidusskolas ēka utt. Āgenskalna apbūvē pārstāvēti visi 19. – 20. gadsimta stilistiskie virzieni: klasicisms, jūgendstils, gotika, eklektika utt. 1930. gadā Āgenskalnā starp vēsturisko apbūvi, Slokas ielas galā un tās turpinājumu līdz pat Uzvaras laukumam, pārtrauca daudzdzīvokļu nami, kas sadalīja Āgenskalnu it kā divās daļās. 20. gadsimta 60. – 80. gados tika izbūvētas lielās satiksmes maģistrāles, kas vietām izjauca seno ielu tīklojumu un vecās koka ēkas tika nojauktas, un tā vietā būvētas daudzstāvu standarta dzīvojamās mājas ar Padomju laikos tipisko arhitektūras piemēru, kā „Āgenskalna priedes”, kuras sāka celt 1958. gadā, kas bija pirmais lielais dzīvojamo ēku masīvs, ko sāka celt Rīgā pēc 2. pasaules kara⁷⁴. Arī 21. gadsimtā turpinās Āgenskalns apbūve gan ar privātmājām, gan ar daudzstāvu dzīvojamajām ēkām.

Pateicoties Āgenskalna vēsturiskajai un eklektiskajai apbūvei, parkiem, dārziem un ūdens tilpnēm, veidojas kvalitatīvs un interesants pamats uz kā veidot un izvietot slēpņus. Šobrīd Āgenskalna teritorijā atrodas ap 40 aktīvu slēpņu, kuru skaitā tiek pārstāvēti visi populārākie slēpņu tipi – tradicionālie slēpņism, multislēpņi, mistērijas/mīklu slēpņi un *wherigo*. Kā arī grūtības pakāpes atbilst visām mērķu grupām. Āgenskalns ir piemērota vieta gan iesācējiem, gan pieredzējušiem slēpņotājiem, kas meklē izaicinājumu. Apkopojot eklektisko Āgenskalna apbūvi un slēpņu daudzveidību, rajons tika izvēlēts kā vispiemērotākais fokusa grupas platformai.

⁷³ Cita Rīga. *Āgenskalna vēsture*. Pieejams: <http://www.citariga.lv/lat/agenskalns/vesture/> [skatīts 2015, 12. maijā].

⁷⁴ Cita Rīga. *Āgenskalna arhitektūra*. Pieejams: <http://www.citariga.lv/lat/agenskalns/arhitektura/> [skatīts 2015, 12. maijā].

Apstaigājot Āgenskalna slēpņus ir iespēja noskaidrot, kāda saistība rajonam ar brīvmūrniekiem, uzzināt ko vairāk par Alises ielas ūdenstornī reiz bijušo mūzikas ierakstu studiju Tornis rec., bezmaksas uzkāpt Gandrs 12 m augstajā tornī, kas atrodas Hartmaņa muižas teritorijā un, iespējams, pats nozīmīgākais, izpildīt divus slēpņus, *wherigo* un mistēriju slēpni, kuri veltīti Pārdaugavas muižām, gan tām, kas sen jau savu izskatu ir mainījušas līdz nepazīšanai, gan tām, kas restaurētas un ieguvušas jaunu elpu, un salīdzināt to tagadējo izskatu ar senajiem Broces zīmējumiem.

3.2. Slēpņošanas ietekme uz dzīves vietas pieredzi, fokusa grupa

Viens no bakalaura darba izvirzītajiem mērķiem bija noskaidrot to, kā slēpņošana var ietekmēt cilvēku attieksmi pret vietu, kurā tie dzīvo. Lai to noskaidrotu, tika izvēlēta fokusa grupas metode. Fokusa grupas dalībnieki tika sadalīti divās daļās – pieredzējuši, patstāvīgi spēlētāji un tie, kuri zina, kas ir slēpņošana, bet ar to nodarbojušies ir tikai nedaudz, draugu kompānijās. Dalībnieki abām fokusa grupas daļām tika meklēti sociālajā tīmekļa vietnē *facebook.com*. Par pamata vietu, kur meklēt fokusa grupas dalībniekus, tika izraudzīta domubiedru grupa „Labi dzīvot Āgenskalnā”⁷⁵. Tika izvēlēta šī domubiedru grupa, jo tajā jūtama vislielākā, tā saucamā, kaimiņu būšana un lepnums par savu dzīves vietu. Domubiedru grupā atrodas 2 538 dalībnieku, kā arī lapai ir izstrādāti iekšējās kārtības noteikumi un nepārtraukti norisinās aktīva saziņa, kur kaimiņi vien otram iesaka labākos frizierus rajonā, dalās ar fotogrāfijām un tirgojas. Visi fokusa grupas dalībnieki dzīvo vai ir dzīvojuši kādu laiku Āgenskalnā, uzauguši tur vai gājuši skolā.

Pirms fokusa grupas diskusijas tika veikts eksperiments, kurā piedalījās pieci slēpņošanas iesācēji, trīs sievietes un divi puīši. Eksperimenta mērķis bija atklāt slēpņošanas pieredzi no pašiem pirmsākumiem, lai noskaidrotu – kā spēlētāji iesācēji reaģē, cik liela ir viņu atsauce un motivācija, novērot dalībnieku izturēšanos un attieksmi pret slēpņošanu kopumā. Pirms eksperimenta sākuma fokusa grupas dalībniekiem tika nosūtīts materiāls, kur

⁷⁵ Facebook. Labi dzīvot Āgenskalnā; slēgta grupa. Pieejams: <https://www.facebook.com/groups/1598112973750876/> [skatīts 2015, 12. maijā].

tie varēja iepazīties ar darba autores piedāvātajiem slēpņiem. Piedāvātajā slēpņu sarakstā bija septiņpadsmit slēpņi, septiņi tradicionālie, deviņi mistēriju slēpņi un viens multislēpnis. Sarakstā tika dots slēpņa nosaukums, citāts no apraksta un links uz pilno slēpņa aprakstu *geocaching.com* mājas lapā. Fokusa grupas dalībnieki tika mudināti iepazīties ar sarakstu un pēc to aprakstiem izvēlēties, kurus slēpņus tie gribētu apmeklēt. Kā arī, tika ierosināts individuāli atrisināt kādu no mistērijām, lai rastos padziļinātāka interese un gandarījums par slēpņa atrašanu. Slēpņu saraksts tika veidots tā, lai tajā tiktu pārstāvēti populārākie slēpņu tipi un slēpņi būtu izvietoti pa visu Āgenskalnu. Pirms eksperimenta uzsākšanas, darba autore konsultēja fokusa grupas dalībniekus par piemērotākās aplikācijas lejupielādi katra viedtālrunim.

Kopā ar fokusa grupas pirmo daļu tika apmeklēti deviņi slēpņi:

1. Fokusa grupas pirmās daļas dalībnieki tikās tā saucamajās „Āgenskalna priedēs” pie bijušās kafejnīcas „Priedes”⁷⁶, Āgenskalna ielā, kur atradās pirmais tradicionālais slēpnis, kas grupai bija jāatrod.
2. Pēc tam, kad pirmais slēpnis bija atrasts, grupa devās uz Mārtiņa un Slokas ielas stūri, kur atrodas bijusī „Džonatana palīdzības biedrības”⁷⁷ ēka. Biedrība dibināta 1869. gadā, bet uz ēku Mārtiņa ielā pārvācās 1870. gadā, bet darbību kā biedrība beidza 1938. gadā. Lai noskaidrotu, kur atrodas multislēpņa gala koordinātas, spēlētājiem jāskaita gājēju vārtiņos liliņu skaits un tas jāievieto formulā.
3. Dodoties tālāk pa gar Kalnciema ielu tika paņemts slēpnis, kas atradās viesnīcā „Two Wheels”⁷⁸. Šeit atrodas slēpnis, kur spēlētāji var apmainīties ar ceļotājiem un ģeomonētām, kā arī nieciņiem, kas atrodas kastē. Tādā veidā akcentējot vienu no būtiskākajiem slēpņošanas principiem, ka tās ir dārgumu medības, un ja kaut ko paņem no slēpņa, tad obligāti kaut kas jāatliek vietā. Kamēr meitenes iepazīnās ar konteineru saturu, puisī nosprieda, ka tā būtu omulīga vieta, kur pēc darba iedzer kādu kausu alus.

⁷⁶ Resnais_gals. *Kafejnīca „Priedes”*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC53XNP_kafejnca-priedes [skatīts 2015, 12. maijā].

⁷⁷ Two Wheels. *2WR #10 Jonathan*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC4FG54_2wr-10-jonathan [skatīts 2015, 12. maijā].

⁷⁸ Two Wheels. *Two Wheels TB hotel*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC4FG58_two-wheels-tb-hotel?guid=d073a6ec-6bde-41d0-a8e7-9ea1c26549fa [skatīts 2015, 12. maijā].

4. Pēc tam fokusa grupas dalībniekiem tika piedāvāts uzkāpt 12 m augstajā uzņēmuma „Gandrs” alpīnistu tornī⁷⁹, ko iespējams izdarīt bezmaksas, nosaucot paroli kāpšanas instruktoram. Uzņēmums atrodas Hartmaņa muižas teritorijā, un slēpņa aprakstā ir informācija ne tikai par „Gandrs” saimniecisko darbību, bet arī par pašu muižu. Dalībnieki bija pārsteigti un iepriecināti par šādu iespēju, bet nepiemērotā apgērba dēļ tika nolemts, ka tas jādara kādā citā reizē.
5. Turpinot ceļu, tika apmeklēts Alises ielas ūdenstornis, kas celts 1910. gadā un kur senāk atradusies ierakstu studija „Tornis Rec.”⁸⁰, kurai arī veltīts šis mistēriju slēpnis. Lai noskaidrotu, kur meklēt konteineru, bija jāatbild uz vairākiem jautājumiem par ierakstu studijas pastāvēšanu, tā saucamajām Torņa grupām un ierakstiem.
6. Tālāk pastaiga pa Āgenskalnu veda uz nometņu ielu, kur, ar nelielu atstarpi, atrodas divi⁸¹ Padomju laikā celti kinoteātri, ar tā laika tipisko kinoteātru arhitektūras paraugu. Šobrīd bijušo kinoteātru telpās atrodas reliģiska rakstura organizācijas, kas izbrīnīja fokusa grupas dalībnieku
7. Pēc šo sešu slēpņu apstaigāšanas un uzdevuma risināšanas bija pagājušas plānotās 2 h, kuru laikā tika paredzēts eksperiments. Tomēr, vēl Āgenskalnā bija slēpņi, ko apskatīt, un trīs no pieciem fokusa grupas dalībniekiem piekrita palikt un turpināt pastaigu. Šeit jāsecina, ka vieglāk sadarboties un slēpņot ir nelielā grupā. Sešu cilvēku grupa ir par lielu, jo nav iespējams visiem komunicēt vienādā līmenī. Savukārt, četri spēlētāji ir ļoti optimāls daudzums, lai visi vienlīdzīgi varētu iesaistīties aktivitātēs. Dodoties tālāk uz Meteora dārzu⁸², ceļš veda gar Āgenskalna tirgu, kur viens no fokusa grupas dalībniekiem nolēma veikt diskursu un doties uz tirgu, lai iegādātos gaļu vakariņām. Pēc slēpņa atrašanas Meteora dārzā, no fokusa grupas dalībnieku puses tika ierosināts

⁷⁹ Doubledaina. *Melnais Stārķis*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC31RNQ_melnais-starkis?guid=6b67473c-7d56-4db2-ad9b-6ae35b02a843 [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸⁰ Two Wheels. 2WR #9 Tornis Rec. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC4FG4Z_2wr-9-tornis-rec [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸¹ 2WR #5 Cinema/Kino. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC4FG0K_2wr-5-cinema-kino?guid=330670b6-4d6d-48a8-8975-eeaf2af3a2b5 [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸² Resnais gals. Meteora Dārzs. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC53YMM_meteora-darzs [skatīts 2015, 12. maijā].

doties vietējā beķerejā, lai atpūstos, iedzeru kafiju un apēstu pa kūkai. Kas ir vērtējams pozitīvi, jo tiek gan atbalstīti vietējie uzņēmēji un dots neliels ekonomiskais piensums, gan arī pārējie fokusa grupas dalībnieki tiek iepazīstināti ar vietu, ko kāds cits Āgenskalna iedzīvotājs ir atzinis par labu un kvalitatīvu esam. Atpūtas laikā, savstarpēji sarunājoties par vietām, kur ir un kur nav būs Āgenskalnā, tika ierosināts, no fokusa dalībnieku puses, pēc paredzēto slēpņu atrašanas doties uz Arkādija parku barot pīles. Vietējā veikalā tika iegādāta maize, un tālāk ceļš veda līdz Māras dīķim, kur vairāki no dalībniekiem, par spīti tam, ka dzīvo Āgenskalnā, atradās pirmo reizi.

8. Māras dīķa⁸³ tradicionālā slēpņa meklējumos tika pavadīts visvairāk laika, un pats konteiners tā arī netika atrasts. Slēpnim vajadzēja atrasties koka dobumā, vismaz divu metru augstumā. Fokusa grupas dalībnieki, ar neatlaidīgu komandas darbu, vismaz 40 minūtes izlozēja visus iespējamus dobumus, bet nekas netika atrasts. Satikti tika arī citi slēpņotāji, kuru pūliņi, tāpat kā mūsējie, netika atalgoti ar panākumiem. Neviens pēc mums tā arī nav atradis konteineru un visticamāk, ka tas ir zudis.
9. Diena noslēdzās ar mistēriju slēpni⁸⁴, kas veltīts gulbju pārim, kas vasarās bieži redzams peldot pa Māras dīķi. Šis slēpnis atradās ātri, un darba vadītājam par pārsteigums pēc 5,5 h pastaigas pa Āgenskalnu, trīs palikušie slēpņotāji iesācēji bija gatavi turpināt, bet tā kā tuvumā vairs nebija neviena slēpnis, ko varētu atrast bez iepriekšējas sagatavošanās, tad tika nolemts doties uz Arkādija parku un izbarot pīlēm iepriekš nopirkto maizi.

Nākamā tikšanās reize fokusa grupas dalībniekiem, šajā gadījumā jau pilnā sastāvā, kurā ietilpa 5 slēpņotāji iesācēji un trīs spēlētāji, kas patstāvīgi ar slēpņošanu nodarbojas jau vismaz gadu, kopā astoņi. Diskusija notika neformālā gaisotnē, vienā no fokusa grupas dalībnieka dzīvoklī. Diskusijas laikā fokusa grupas dalībnieki tika cienāti ar pašceptiem kārumiem, uzkodām un atspirdzinājumiem.

⁸³ Epitets, Prototips. *Māras Dīķis*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC27TX8_mras-dis [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸⁴ Jvigulis. *CYGNUS OLOR LR EE 149*. Pieejams: http://www.geocaching.com/geocache/GC5JEJ3_cygnus-olor-lr-ee-149 [skatīts 2015, 12. maijā].

Sākumā tika noskaidrots, cik ilgi atpakaļ, fokusa grupas dalībnieki uzzinājuši par slēpņošanu. Atbildes dalījās divās daļās – vieni par slēpņošanu bija uzzinājuši no rakstiem internetā vai drukātajā presē, bet otri no draugiem vai paziņām. Tālāk tika noskaidrots tas, cik daudz laika, fokusa grupas otrās daļas dalībnieces, pavada slēpņojot. Meitenes atzīst, ka visbiežāk tas notiek nedēļas nogalēs, vai, ja tiek rīkoti garāki izbraucieni ārpus Rīgas, vairākas reizes gadā, plānojot lielākus pārgājienus vai izbraucienus ar automašīnu/velosipēdu. Divas no patstāvīgajām slēpnotājām piebilst, ka, ja gadās būt kādā citā Rīgas rajonā, vai, ja tiek izlikts slēpnis, kas sakrīt ar ikdienas maršrutu, tad arī tas tiek atrasts. Līdz ar to, atbildot uz nākamo jautājumu, par *geocaching.com* mājas lapas apmeklētības biežumu, atbildes dalās – regulāros apmeklējumos vairākas reizes nedēļā, un retos gadījumos, jo maršrutus plāno kāds cits.

Motivācijas, kāpēc slēpņot, sakrīt visiem fokusa grupas dalībniekiem. Tā ir vēlme gūt jaunus piedzīvojumus un atklājumus par neredzētām, vai pat ikdienišķām vietām. Liels motivācijas avots ir pavadītais laiks kopā ar draugiem vai ģimeni. Viena no fokusa grupas dalībniecēm izsakās šādi, par savu motivāciju:

„Tā ir brīnumaina lieta uzzināt par sev pazīstamām vietām dažādus nezināmus sīkumus, ko, piemēram, bieži satur slēpņu apraksti, pēc tam vēl redzēt šīs vietas no pilnīgi cita skatupunkta. Ļoti patīk arī šādā veidā izpētīt ārzemes, ko gan nav tik viegli izdarīt, jo grūtāk atrast slēpņus, bet tikpat aizraujoši. Ļoti patīk arī slēpņojot izpētīt pamestas mājas vai rūpnīcas, kur citādāk pat neiedomātos spert savu kāju. Tas ir brīnišķīgs veids kā pavadīt laiku ar draugiem, daudz labāk nekā iet uz kino vai ēst. Gandarījums ir milzīgs!”

Patīkami bija dzirdēt arī to, ka neviens no fokusa grupas dalībniekiem, kā par vienu no galvenajām motivācijām, nenosauca statistisks palielināšanu jeb tas, cik daudz slēpņu ir atrasts. Tas ir labs rādītājs, jo slēpņošanā galvenais nav skaits, bet gan kvalitāte. Tādā nozīmē, ka būtiskākais ir piedzīvojums un tas, kas tiek piedzīvots meklējot slēpni – labās emocijas, vai tieši pretēji, sarūgtinājums, vilšanās vai niknums par slēpņa neatrašanu.

Šī tēma ievadīja arī nākamo jautājumu par to, vai cilvēki slēpņojot var palielināt savas zināšanas vai redzesloku. Fokusa grupas dalībnieki piekrita, ka noteikti var. Slēpņošanu dod ne tikai teorētisko pienesumu par kādu vietu, bet arī uzlabo orientēšanās spējas, gan mežā, gan pilsētā, jo slēpnis jāmeklē ar GPS palīdzību skatoties kartē. Kā arī redzesloku paplašina

izzināšanas process, risinot mistērijas vai slēpņa koordināšu vietā veicot padziļinātāku izprati par galamērķi.

Svarīgi bija noskaidrot, vai fokusa grupas pirmās daļas dalībnieki, ir ko vairāk uzzinājuši par Āgenskalnu slēpņojot, un, vai tas ir kaut kādā veidā mainījies viņu attieksmi. Šis bija labs jautājums tādā ziņā, ka bija novērojams tas, ka tie, kas ieguldījuši lielāku darbu un pūles mistēriju slēpņu risināšanā vai uz vietas meklējot konteineru, atzīst, ka ir uzzinājuši, ko jaunu, bet pasīvākie neko tādu nesaskatīja. Slēpņošanas iesācēja, atsaucoties uz eksperimenta laikā pieredzēto, par atklājumiem slēpņošanas procesā izsakās šādi:

„Uzzināju par bijušajiem Ulmaņlaika kino, kuros tagad ir sektas. Paplašināju savas zināšanas par Torņa ierakstu studijas vēsturi un grupām, kas tur darbojušās. Uzzināju par to, ka teritorijā agrāk bijušas ļoti daudzas greznas muižas, kuru diemžēl vairāk nav. Uzzināju, ka geocachu var arī likt lielā lādē un uzticēt viesnīcas recepcijas darbiniekam. (smejas)⁸⁵”

Savukārt, pieredzējusi spēlētāja, kas Āgenskalnā nodzīvojusi divdesmit piecus gadus par slēpņošanu Āgenskalnā saka tā:

„Esmu izpētījusi vairākas pamestas mājas, meklējot slēpņus, arī netīšām esmu atradusi pilnīgi nezināmas, mazas, jaukas ieliņas, pa kurām tagad eju daudz biežāk pat, ja tās nav tās izdevīgākas galamērķa virzienā, bet tieši sajūtas ziņā labas. Slēpņošanas dēļ esmu kāpusi Āgenskalna kokos, atceroties bērnību.”

Eksperimenta dalībnieki atzīst, ka slēpņošanas laikā nostiprinājusies apziņa, ka Āgenskalnā, kas ir neliela teritorija, vēl joprojām ir daudz vietu, ēku un ieliņu, par kurām ir vērts uzzināt, ko vairāk. Āgenskalns fokusa grupas dalībniekiem jau ir saistījies ar vēsturiskumu, un, ka rajons liekas kā jauka un interesanta vieta, kur dzīvot Rīgā, jo atrodas tuvu centam, bet ir daudz klusāks un patīkamāks. Tomēr, tā kā darba autore pati nedzīvo Āgenskalnā, liels bija pārsteigums par to, ka fokusa grupas dalībnieki to atzīst par bīstamu. Pat par vienu no nedrošākajiem Rīgas rajoniem. Par spīti tam, ka sekojot līdzī *facebook.com*

⁸⁵ Slēpnis, kas atrodas viesnīcā Two Wheels Riga, tiek iegūts nosaucot paroli, darbiniekam recepcijā. Fokusa grupas dalībniece smejas, jo pati strādā līdzīga rakstura darbu, tikai citā viesnīcā.

grupai „Labi dzīvot Āgenskalnā” diskusijām, jūtama iedzīvotāju saliedētība un ģimeniskuma pārsvars.

Tā kā, dažiem no eksperimenta dalībniekiem bija nedaudz saskārušies ar slēpņošanu, kā arī apmeklēti deviņi slēpņi eksperimenta laikā, tika jautāts par visinteresantāko vietu, objektu, atklājumu vai notikumu, kas piedzīvots slēpņojot. Dalībniece, kas visnesenāk kļuvusi par Rīgas un Āgenskalna iedzīvotāju par saviem atklājumiem izsakās šādi:

„Man liekas, ka vislielākie atklājumi un pārsteigumi saistībā ar slēpņošanu man bijuši tieši slēpņojot Rīgā, un tās apkaimē, jo par Rīgu un tās vietām zinu samēra maz. Slēpņojot Valmierā, kas ir maza pilsēta, kur viss ir daudz-maz zināms arī bez slēpņošanas, kaut kā izpaliek tas pārsteiguma un atklājuma moments”

Fokusa grupas dalībnieki atzīst, ka interesants ir tieši tas, ka slēpņošana aizved pie tādām vietām, kur citādos apstākļos visticamāk nenonāktu, vai iekšā neietu. Pozitīvi ir arī tas, ka pie interesantākajām pieredzēm tiek minētas reizes, kad slēpnis neticis atrasts, bet, ka svarīgākais ir process un vieta, kas tikusi atklāta.

Tā kā eksperiments tika veikts grupā, tad svarīgi bija noskaidrot, kas būtu tā motivācija vai iemesli, kas rosinātu doties slēpņot patstāvīgi. Divi no fokusa grupas dalībniekiem jau ar to nodarbojas individuāli, bet pārējie atzīst, ka tomēr liela nozīme ir kompānijai, ka labprāt to dara vai darītu atkārtoti, un ar vislielāko prieku, ja kāds piedāvātu doties slēpņot. Citi saka, ka slēpņošanai pievērstos individuāli, nonākot jaunā vidē vai, ja rastos hobiju trūkums. No slēpņošanas skatupunkta patīkami ir dzirdēt, ka jaunie slēpņotāji uzskata, ka tā ir kvalitatīva brīvā laika aktivitāte:

„Kvalitatīvāk un lietderīgāk pavadīts brīvais laiks, izskausta vainas apziņa par to, ka brīvajā laikā palieku mājās pie datora, vai kaut kas tamlīdzīgs, jo kopumā slēpņošana man saistās ar brīvā laika aktivitāti, līdz ar to viena no motivācijām būtu brīvā laika aizpildīšana.”

Kopumā, atskatoties uz eksperimentu un fokusa grupas diskusiju, jāsecina, ka tas ir izdevies, jo pierādījās tas, ka, ja vien spēlētājos ir pietiekoši liela interese un entuziasms, ne tikai par konteineru atrašanu, bet arī vēlme iedziļināties aprakstā, tad ieguvumi no slēpņošanas ir daudzi. Kā piemērus var minēt – ikdienišķu un pazīstamu vietu jaunatklāšana, orientēšanās spēju uzlabošana, gan urbānajā, gan bezceļu vidē, nonākšana tādās vietās, kur visticamāk, ja neslēpnotu, nenonāktu, piedzīvojumu kāre, ikdienas paspilgtināšana.

Viens no slēpņošanas lielākajiem ieguvumiem ir laiks, ko apvadām kopā ar draugiem vai ģimeni, radot kopīgas atmiņas un savstarpēji palīdzot viens otram, ar risinājumiem, vai piekļūšanu slēpņiem, jo nereti ir vajadzīgs komandas darbs. Slēpņošana ir bezrūpīga nodarbe, kuras laikā, ja vien netiek meklēti slēpņi ar augstu grūtības pakāpi, iespējams atslābināties un izbaudīt procesu. Ir spēlētāji, kas atzīst, ka nemaz nemeklē tā saucamos +1 slēpņus, bet gan izvēlas tādas gala vietas, kurām ir vēsturiskā vai ģeogrāfiska pievienotā vērtība. Kā arī slēpņošana vienmēr var būt, kā iegants, ja spēlētāji vai citi sabiedrības pārstāvji, vēlas kur doties, bet tā īsti nav skaidrs par galamērķi. Ar slēpņu kartes⁸⁶ palīdzību iespējams izveidot maršrutu, ko iespējams veikt gan ar automašīnu, gan velosipēdu, gan kājām. It īpaši, ja gribas doties pie dabas, Rīgas mežos ir vairākas slēpņu takas, kas nozīmē, ka slēpņi ir izlikti ar salīdzinoši nelielu atstarpi un veido jau gatavu pastaigu maršruta taku.

3.3. Slēpņu izlicēju mērķi un motivācijas

Kā jau ar visām lietām pasaulē, ir patērētāji un ražotāji, tieši tāpat ir ar slēpņošanu. Spēlētāji izvieto slēpņus individuāli vai veidojot komandas, kā piemēram, Latvijas Patriotu sērijā. Arī Latvijas slēpņotāju vidū popularitāti iemantojuši *Five Terrain Team*, kas veido slēpņus grūti pieejamās vietās, un lai tiem piekļūtu, nepieciešams speciāls aprīkojums, kā alpīnisma ekipējums. Veidotāji iesaka slēpni meklēt ar komandas palīdzību un nekādā gadījumā to nedarīt vienam. Tā arī ir viena no slēpņotāju motivācijām – atrast pēc iespējas vairāk slēpņus ar visaugstāko grūtības pakāpi. Šo puīšu mērķis ir izaicināt slēpņotājus, jo pierēģistrēt slēpni drīkst tikai tie, kas paši kāpuši pēc tā vai aktīvi piedalījušies troses, kāpņu vai kādu citu palīglīdzekļu nostiprināšanā.

⁸⁶ Geocaching. Map. Pieejams: <https://www.geocaching.com/map/default.aspx?ll=56.94966,24.10521&z=14> [skatīts 2015. 12. maijā].

Lai padziļinātāk izprastu slēpņošanu, tika veikta daļēji strukturēta intervija ar spēlētāju mariszv⁸⁷, kurš slēpņo kopš 2010. gada un šobrīd ir atradis 1 221 slēpņus 26 pasaules valstīs. Viņš Āgenskalnā ir izveidojis slēpņu sēriju ar septiņiem galapunktiem, no kuriem šobrīd aktīvi ir pieci. Marizzv jeb īstajā vārdā Māris Zvirgzdiņš par slēpņošanu uzzināja no citu stāstījumiem, kā arī atceras, ka esot lasījis rakstu par slēpņošanu avīzē Diena. Toreiz esot licies, ka, lai ar aktivitāti nodarbotos, nepieciešams obligāti iegādāties GPS ierīci. Tomēr, gadījies ar kolēģi būt ārzemēs, kur tas parādījies, kas tas ir un tā tas aizgājis. „Āķis bija lūpā!”. Āgenskalnā Māris bija dzīvojis studiju gados, tad arī, klīstot pa ieliņām, apkārtnē iepazīta, bet tieši interesantākajās vietās Āgenskalnā nonācis pateicoties slēpņošanai. Varētu pat apgalvot, ka tā īpašā Āgenskalna aura „noķerta” pateicoties tam, ka iesaistījies ar ierakstu studijas Tornic Rec., saistītās lietās, pats nebūdamus mūziķis.

Tas, ka autors slēpņus izvietojis Āgenskalnā nav nejaušība. Māris ir viens no viesnīcas *Two Wheel Riga*⁸⁸ īpašniekiem. Tuvojoties pasākumam Mega Riga 2013, kas tajā gadā norisinājās Āgenskalnā, autors publicitātes nolūkos nolēma izveidot slēpņu sēriju ar viesnīcas nosaukumu. Slēpņu veidi tika izvēlēti dažādi, lai cilvēkiem parādītu atšķirību starp tiem un lai process būtu interesantāks. Celtnes, kurām veltīti slēpņi, tika izvēlētas pēc principa, lai tās būtu ap viesnīcu, skatoties kartē veidotu apli, kā atsauci uz viesnīcu un motocikliem. Visa iecerētā slēpņu sērija netika publicēta. Sākotnējā ideja bija publicēt desmit slēpņus *Two Wheels* sērijā un vienu bonusa slēpni, kura koordinātas būtu jāsavāc apmeklējot visus pārējos slēpņus un no to konteineriem nolasot attiecīgās vērtības. Kopumā, lai izvēlētos ēkas, izstaigājot tās, izdomājot uzdevumus un izvietotu slēpņus, autoram pagāja aptuveni mēnesis. Sērijas slēpņiem, kuri netika publicēti, autors bija izdomājis uzdevumus, bet motivācijas trūkuma un nozīmīgāku sadzīves lietu dēļ, tas netika īstenots. Tieši tā paša iemesla dēļ netika atjaunoti divi no sākotnējiem septiņiem slēpņiem, tāpēc šobrīd aktīvi ir tikai pieci.

Jautājot Mārtiņam, ko tas ieteiktu tiem slēpņotājiem, kas paši vēlas sākt izlikt slēpņus, autors atbildēja, ka būtiski ir atrast pēc iespējas vairāk slēpņus, pirms sākt izvietot tos. Tāpēc, ka tad rodoties lielāka izpratne par to, ko vajag un ko nevajag darīt. Pats slēpņu autors sēriju

⁸⁷ Geocaching. Profile for User: mariszv. Pieejams: <https://www.geocaching.com/profile/?guid=93932d45-ed9d-4df4-9211-8edf76a26821> [skatīts 2015, 12. maijā].

⁸⁸ Two Wheels Riga, moto adventure club. Pieejams: <http://www.2w.lv/index.html> [skatīts 2015, 12. maijā]. Neliela viesnīca vecā koka ēkā, kuras interjerā nereti parādās motocikli un viss, kas ap to saistīts. Viesnīcā ir desmit nelieli numuri, kas iekārtoti individuālā stilā. Viesnīca ir mājdzīvniekiem draudzīga un piedāvā bezmaksas brokastis.

izveidoja, kad bija atradis ap tūkstoti slēpņu. Tomēr, jāņem vērā fakts, ka, vienalga cits labs vai slikts slēpnis vai tā apraksts un leģenda būs, vienmēr ir spēlētāji, kuriem patiks un kuriem nepatiks.

Spēlētājs mariszv arī ir viens no tiem slēpņotājiem, kas dod priekšroku to darīt kompānijā ar ģimeni vai draugiem. Kā arī atzīst, ka agrāk esot bijis daudz interesantāk, jo vairākas reizes kopā ar brāli un vecākiem, kuri piedalījušies kā pasīvie slēpņotāji, devušies izbraucienos pa Latviju. Slēpņotājs arī rekomendē šo spēli atrodies ārzemēs, jo tad iespējams apmeklēt interesantas vietas un iepazīt apkārti.

Kopumā jāsecina, ka Latvijas slēpņotāju kopiena ir draudzīga un atbalsta viens otru un neskopojas ar padomu vai izpalīdzēšanu. Piemēram, ja radusies problēma ar to, ka slēpņa autors vairs nevar vai nevēlas rūpēties par slēpni, tas tiek nodots tā saucamajai „adoptācijai”, citam spēlētājam, vai ir problēmas ar slēpņa reģistrēšanu *geocaching.com* sistēmā.

Par labāko veidu kā nomaskēt slēpni, *pet* pudeles sagatavi vai *lock & lock* kastīti, Latvijas slēpņotāji atzinuši melnu vai sudrabetu izolācijas lenti. Ja slēpņa maskēšanā tiek izmantotas pūšamās krāsas, tad ieteicams vispirms konteineru kārtīgi noberzt ar smilšpapīru, lai krāsai būtu, kur pieķerties. Tomēr vienas ideālās konteineru slēpšanas formulas nav. Būtiskākais ir tas, lai slēpnis atstāj labu „pēcgarsu”, ko veido gan slēpņa apraksts, noformējuma oriģinalitāte un vietas izvēle. Citiem patiks slēpņi, kur, lai atrastu konteineru, nepieciešams ložņāt pa grauztiem, citiem patiks viegli pieejami slēpņi, bet svarīgākais būs uzdevums, kas atrisināts, lai tiktu pie koordinātēm. Būs arī tādi spēlētāju, kuriem slēpņa noformējums vai vieta nebūs svarīga, bet gan piedzīvotās emocijas to meklējot. Pieredze rāda, ka pavadītais laiks un emocijas kopā ar draugiem vai ģimeni ir daudz svarīgāks un noteicošāks par slēpņa konteineru kvalitāti.

3.4. Uz atrašanās vietu balstītas spēles, ko iesaka Latvijas slēpņotāji

2014. gada 15. oktobrī Latvijas Ģeoforumā tika uzsākta diskusija, kur tika lūgts citiem spēlētājiem ieteikt līdzīgas spēles slēpņošanai⁸⁹.

Munzee – spēle līdzīga slēpņošanai, bet savā būtībā ir daudz vienkāršāka un prasa mazāk piepūles. Līdzīgi kā ar slēpņošanu, viedtālrunu īpašniekiem iespējams lejupielādēt bezmaksas aplikāciju, kur redzamas koordinātes, bet konteineru vietā spēlētājiem ir jāmeklē QR (Quick Response Code/ātri reaģējošs kods) kods⁹⁰. Spēlētāji nolasa QR kodu, kas var būt dažādos izmēros un visbiežāk tiek uzlīmēts uz plakanas virsmas, un automātiski tiek reģistrēts atradums. Līdzīgi kā slēpņošanā, ir pieejami dažādi tipi, bet atšķirīgi ir tas, ka *munzee* katram tipam ir atšķirīgs punktu skaits, bet slēpņošanā nav nozīmes kāda tipa slēpnis tiek atrasts, tas būs +1 pie kopējā atrasto slēpņu skaita. Spēle tika radīta 2011. gadā 1. jūlijā un šobrīd ir pieejami 2 941 251 *munzee* kodi pieejami 188 valstīs⁹¹. Šī spēle plaši izplatīta Rīgā un piejūras teritorijā ap Rīgas Jūras līci, bet *munzee* QR kodi sastopami arī citviet Latvijā, bet reti.

Waymarking – spēles mērķis ir atklāt jaunas vietas – interesantus apskates objektus, restorānus, sportiskas aktivitātes. Ja slēpņošanā galvenais ir atrast konteineru, tad šajā spēlē uzsvars tiek likts uz jaunatklājumiem. Būtiska atšķirība ir tā, ka ne vienmēr ir nepieciešama GPS ierīce, lai atrastu nepieciešamo vietu. Mērķa koordinātes būs publicētas *waymarking* mājas lapā, bet, lai galamērķi atrastu, pietika arī ar karti vai apvidus zināšanām. Tad, kad mērķis ir sasniegts, lai to reģistrētu virtuālajā vidē nepieciešama fotogrāfija vai kāds cits pierādījums, ka spēlētājs ir tur bijis⁹².

Sighter – lai spēlētu šo spēli ir nepieciešams viedtārunis un *Sighter* aplikācija tajā. Spēle līdzinās fotoorientēšanai, kur jāatrod konkrēts attēls. Izvēloties vēlamu attēlu, ko spēlētājs vēlas atrast, aplikācija rāda virzienu un attālumu, kurā jādodas, bet, kad spēlētājs nonācis pavisam tuvu, ekrānā rādās auksts/karsts pavedieni. Spēle ir domāta urbānajai videi,

⁸⁹ Ģeoforums. *Izklaide līdzīga geocachingam*. Pieejams: <http://geoforums.lv/viewtopic.php?f=3&t=1545> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹⁰ Kvadrāta laukums, kas aizpildīts ar baltiem un melniem mazākiem kvadrātiem, kas izvietoti noteiktā secībā. Šajā kvadrātā tiek iekodēta informācija, kuru ar viedtālruni vai plaukstdatora programmatūras palīdzību tiek nolasīta, un aplikācijas izmantotājs var nokļūt interneta vietnē, kura ir iekodēta attiecīgajā QR kodā.

⁹¹ Munzee. *Game*. Pieejams: <http://www.munzee.com/game/> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹² Groundspeak. *Waymarking FAQ*. Pieejams: <http://www.waymarking.com/help/faq.aspx?f=1> [skatīts 2015, 1. maijā].

un kad attēlā redzamais objekts ir atrasts, spēlētājam tas jānofotografē un jāaugšupielādē aplikācijā⁹³.

Opencaching – spēle ļoti līdzīga slēpņošanai. Tā arī ir bagātību meklēšanas spēle, kur koordinātas tiek publicētas virtuālajā vidē un fiziskajā pasaulē atrodas kontainers. Tomēr, atšķirībā no slēpņošanas, *opencaching* nav nekādu ierobežojumu vai likumu. Spēlētāji valda sava veida anarhija, kur neviens neko neaizliedz un nenosaka. Spēlētāji paši, ar vērtējumu palīdzību, nosaka to, cik kontainers ir labi vai slikti izvietots. Spēle atšķiras arī ar to, ka visas pieejamās funkcijas ir bezmaksas un pašos konteineros vai *opencache* mājas lapā netiek reklamēta vai veikta nekāda komerciālā darbība. Apstiprināt to, ka atradums ir atrasts var pierakstoties viesu grāmatā uz vietas vai reģistrējoties caur QR kodu⁹⁴.

Visas iepriekš minētās uz atrašanās vietu balstītās spēles, ir attīstījušās no slēpņošanas, kas ir visnenākā un populārākā no minētajām spēlēm, kā arī ienesīgākā tās veidotājiem, jo tiek tirgoti ceļotāji un ģeomonētas. Kā arī pastāv liels piedāvājuma klāsts ar apģērbu, slēpņu konteineriem, inventāru utt., kur redzama slēpņošanas simbolika Nereti spēļu galapunkti pārklājas. Respektīvi, gan slēpņi, gan *opencaching* vai *manzee* viens un tas pats objekts tiek publicēts vairākās mājas lapās. Piemēram, slēpņu koordinātas tiek ievietoti *manzee* QR kodi. Šo faktu var vērtēt dažādi, jo slēpņošana ir stabila un populāra aktivitāte, kas pasaulē pazīstama jau piecpadsmit gadus, un slēpņu atrašanās/izvietošana/uzturēšana tiek ieguldīs visvairāk darba un laika, salīdzinot ar citām, iepriekš minētajām uz atrašanās vietu balstītajām spēlēm. Nereti saskatāms, ka spēles attīstījušās no slēpņošanas tipiem, kas ir retāk sastopami par tradicionālajiem, multi vai mistēriju slēpņiem, un uz gatava koncepta bāzes veidota jauna aplikācija viedtālruniem ar jaunu datubāzi.

Bez iepriekš minētajām uz atrašanās vietu balstītajām spēlēm, pastāv citas spēles, kam raksturīgas, unikālas un piemērotas tieši Latvijas teritorijai.

Raidījuma „Te!” grābekļi – tas ir LTV1 Latvijas jaunatklāšanas raidījums, kas ne tikai mudina latviešus citādāk un no jauna apskatīt dzimto zemi, bet ir arī izveidojuši grābekļišu spēli, kas balstās uz atrašanās vietu. Katras epizodes noslēgumā kāds no raidījuma vadītājiem noslēpj grābekļi vietā, par kuru tika stāstīts raidījumā. Skatītājiem precīzi parāda,

⁹³ Sighter. *FINDING SIGHTS AROUND YOU*. Pieejams: <http://sightergame.com/> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹⁴ Garmin. *About Us*. Pieejams: <http://www.opencaching.com/en/#!guide/what-is-opencaching> [skatīts 2015, 1. maijā].

kur tas atrodas. Spēles mērķis ir apceļot Latviju un, atrodot grābeklīti, nofotografēties ar to, un attēlu ievietot kādā no raidījuma „Te!” sociālajiem tīkliem⁹⁵.

Ingress – spēle līdzinās videospēlei, bet spēlētājs neatrodas pie sava datora, bet gan ar viedtālruni pārvietojas fiziskajā pasaulē. Spēle pieejama *Android* mobilajiem telefoniem. Spēlētāji dalās divās grupās jeb frakcijās – apgaismotajos (enlightened) un pretošanās kustībā (resistance). Spēles mērķis ir nosargāt „portālus” un neļaut pretinieku komandai to ieņemt, tādā veidā paplašinot teritoriju. Portāli tiek „būvēti” reālās vietās – pie skulptūrām, vēsturiskām vietām, pieminekļiem utt. Spēlētāju mērķis ir, ar komandas palīdzību, savā kontrolē iegūt pēc iespējas lielāku teritoriju. Kā klasiskā, videospēlē arī šeit ir tā saucamā leģenda, pēc kuras vadās spēlētāji, un kas veido spēles vadlīnijas. Piemēram, apgaismotāji spēlē ir no citas planētas, kas cenšas ietekmēt Zemes iedzīvotāju prātus, bet pretošanās kustība cīnās, lai cilvēki netiktu pakļauti prāta kontrolei. Spēle Latvijas teritorijā parādījās 2012. gadā un lielākā spēlētāju kopiena atrodas Rīgā. Ir pat izveidota biedrība „Resistance Latvia”, kurā ir vairāk nekā simts biedri, kas rīko spēles un nodarbojas ar tās popularizēšanu. Spēles aplikācija ir lejupielādējama bezmaksas⁹⁶.

Ekspedīcija pilsētā – šo uz atrašanās vietu balstīto spēli ir veidojis žurnāls „Ir”. Ekspedīcijas šobrīd ir pieejamas pa četriem Rīgas rajoniem – Vecrīgu, Centru, Maskavas forštati un Āgenskalnu, bet kopumā spēli dažādos laika posmos bijis iespējams spēlēt septiņos Rīgas rajonos. Spēle tiek spēlēta komandā un dalības maksa ir 15 eiro, bet nav liegts to darīt arī vienatnē. Spēle ilgt 2 – 4 stundas. Nepieciešams ir viedtālrunis vai planšetdators ar interneta pieslēgumu, piezīmju papīrs, rakstāmpiederums. Lai sāktu spēli, jāreģistrējas sistēmā, jāiegādājas spēles „kods”, kas pēc tā aktivizēšanas brīža būs derīgs 12 stundas, jāizvēlas ekspedīcija, jānospiež poga „Aiziet!” un ekrānā parādīsies pirmais jautājums, kad tas tiks atbildēt pareizi, atvērsies lapa ar informāciju, un spēlētāji varēs atbildēt uz nākamo jautājumu. Spēlē pieejama arī mājienu sistēma, ja ir problēmas ar uzdevumu atrisināšanu⁹⁷. Katru ekspedīciju pavada tā saucamā leģenda, piemēram, Maskavas forštatē var sekota „Pa garnadža pēdām”, kur komandām ir iespēja iejusties detektīvu lomā, vai Āgenskalnā doties

⁹⁵ VFS Films. *Te! karte*. Pieejams: <http://vfs.lv/te-karte/> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹⁶ Ingress Resistance Latvia. *FAQ, pamatinformācija un informācija par to, kā spēlēt*. Pieejams: <http://www.resistance.lv/?go=site/faq> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹⁷ Ekspedīcija pilsētā. *Kā spēlēt?* Pieejams: <http://www.ir.lv/ekspedijas/> [skatīts 2015, 1. maijā].

„Smiļģa pastaigā”, kur spēlētāju rokās nonāk Eduarda Smiļģa piezīmju grāmatiņa, kurā viņš sīki un smalki aprakstījis savas pastaigas pa Āgenskalnu⁹⁸.

Quest Rīga – pilsētas orientēšanās spēles veids, kas tendēts uz mīklu un sarežģītu uzdevumu risināšanu. Spēlē piedalās komandas, kurās ir līdz pieciem dalībniekiem. Spēlē pārvietojas ar automašīnu, jo vidēji vienā spēlē jānobrauc vismaz 50 km. Spēlētājiem jāsaprot ne tikai rakstāmpiederumi un piezīmju papīrs, bet arī elektroniska ierīce vai ierīces, kas aprīkotas ar internetu, zibspuldzi, QR kodu lasītāju, pieeju dažādiem sociālajiem tīkliem, piemēram, e-pastam un *YouTube*, kā arī jāuztver radio. Spēlē piedalās vairākas komandas un tām jāatrisina desmit dažādi uzdevumi. Uzdevumiem ir dažādas grūtības pakāpes kā arī to tematika var svārstīties no vēstures, loģikas, sporta līdz muzikāliem uzdevumiem. Katra uzdevuma atrisinājums novedīs pie kādas vietas pilsētā, pie kuras ir jānofotografējas. Komandas dalības maksa ir apmēram 20 eiro un pēc uzdevumu izpildes visām komandām ir kopīga apbalvošana un pēc spēles ballīte⁹⁹.

Pēdējā divas minētās spēles ir konstruētas tā, lai to veidotāji ar komandu sacensībām un pasākumu rīkošanu, varētu ne tikai sagādāt cilvēkiem prieku, bet arī, lai nopelnītu.

Savukārt, foruma diskusijai noslēdzoties, spēlētāji atzīst, ka pieturas tikai pie slēpņošanas, jo tā prasa pietiekami daudz brīvā laika, lai nebūtu vajadzības vēl meklēt ko līdzīgu.

⁹⁸ Ekspedīcija pilsētā. *Ekspedīcijas*. Pieejams: <http://www.ir.lv/ekspedijas/> [skatīts 2015, 1. maijā].

⁹⁹ Quest Rīga. *Apraksts*. Pieejams: <http://www.quest.lv/lang/lv/about-quest/> [skatīts 2015, 1. maijā].

NOBEIGUMS

Šis bakalaura darbs skar maz pētītu, bet aktuālu tēmu par slēpņošanu un tās ietekmēm uz dzīvesvietas pieredzi un apkārtējo vidi. Slēpņošana piedāvā apvienot virtuālo pieredzi ar pastaigu fiziskajā pasaulē. Pētījums rāda, ka, attīstoties tehnoloģijām un uz atrašanās vietu balstītajām pieredzēm, kas ļauj iegūt jaunu skatījumu, gan uz virtuālo, gan fizisko pasauli, cilvēki arvien vairāk vēlas apvienot abus faktoros. Jāsecina, ka cilvēka, kā indivīda vajadzības nav mainījušās. Būtiski vēl joprojām ir būt pieredzīgiem kādai vietai, un pieredze kļūst tikai labāka un paliekošāka atmiņā, ja to piedzīvojam kopā ar ģimeni, draugiem vai citiem domubiedriem.

Pētījums atspoguļo slēpņošanas pamatus, gan teorētiski, gan darbojoties praksē. Šis darbs varētu būt vērtīgs pamats turpmākajiem pētījumiem Latvijā par slēpņošanu, un tās kopienas, kā arī uz atrašanās vietu balstītajām spēlēm, vai pētīt sabiedrības tieksmi pēc jauniem iesaistītiem un atklājumiem.

Pētījumu varētu paplašināt, dziļāk noskaidrojot indivīdu un kopienas slēpņošanas paradumus, jo šajā bakalaura darbā netika aplūkotas slēpņošanas, kā vienotas kopienas intereses, kur sanākot kopā, slēpņošanas pasākumos un dzenoties pēc FTF, rodas spēcīgas draudzības saiknes un cilvēkiem tik ļoti nepieciešamā sajūta, ka viņi ir daļa no kaut kā lielāka, par ko, šajā gadījumā, vairums sabiedrības nezina.

KOPSAVILKUMS

- Var secināt, ka pieredze ir katram indivīdam unikāla, pat ja piedzīvots viens un tas pats notikums. Kā arī mēs varam tikai minēt, kā attiecīgā pieredze ir ietekmējusi otru, varam to analizēt, bet ne zināt. Kā arī viss iepriekš piedzīvotais ir tas, kas palīdz veidot labāku nākotni ar paplašinātākām zināšanām un praksēm.
- Attīstoties modernajām tehnoloģijām cilvēki atrod arvien jaunu inovatīvus veidus kā tās izmantot savā labā, lai mācīšanās procesu vai muzeja apmeklējumu padarītu interesantāku un vieglāk uztveramu.
- Slēpņošana ir ne tikai uz atrašanās vietu balstīta dārgumu meklēšanas spēle, bet arī jauna platforma, kur cilvēkiem veidot savstarpējās attiecības, pavadot laiku kopā ar draugiem vai ģimeni, dodoties pastaigā vai izbraucienā. Kā arī fokusa grupas diskusijas rezultāti norāda uz to, ka tieši kompānijas trūkums ir tas, kas ir galvenais iemesls slēpņošanas pārtraukšanai.
- Slēpņošana ir viens no veidiem kā cilvēkiem pašrealizēties. Pierādos sevi, gan kā veiklu spēlētāju, atrodot pēc iespējas lielāku slēpņu skaitu, kas sniedz gandarījumu, vai pirmajam atrast jaunizveidotos slēpņus. Kā arī dod iespēju realizēt sevi un savu ieceru izliekot slēpņus, un pretī saņemot pārējo spēlētāju novērtējumu. Savukārt, spēles slepenība dod indivīdam sajūtu, ka tas pārstāv ekskluzīvu kopienu.
- Lai nodarbotos ar slēpņošanu un ik dienas varētu piedzīvot nelielu izaicinājumu, nav nepieciešams daudz. Viedtālrunu izplatība arvien palielinās, un viss kas ir nepieciešams, lai slēpnotu, ir bezmaksas aplikācija un bezvadu internets.
- Indivīds izjūt ciešāku saikni ar savu dzīvesvietu, ja to padziļinātāk izpēta. Tādā veidā radot jaunas emocijas un atmiņas, kas tikai nostiprina vietas izjūtu. un tās nozīmību cilvēka apziņā, jo piederības sajūta ir tikpat svarīga, cik piederība kopienai.
- Slēpnotāju kopiena ir atvērta visiem. Cilvēki, kas slēpņo ir aktīvi, zinātkāri un visbiežāk tiem rūp daba un tas, kas notiek apkārt. Pieredzējuši slēpnotāji labprāt dalās ar savām praktiskajām zināšanām un intelektuālajiem resursiem, aktīvi apmainoties ar viedokļiem un padomiem, kā arī pieredzi.

- Slēpņošana ir aktivitāte, kas saved kopā visdažādākā vecuma cilvēkus, kuriem, iespējams, vienīgā kopīgā lieta ir kaislība uz slēpņošanu. Par spīti atšķirībām, spēles dalībnieki demonstrē spēcīgu pierības sajūtu slēpņošanas kopienai. Tas izpaužas skepsē pret jaunajiem spēlētājiem, ja tie neievēro slēpņošanas likumus un etiķeti, vai izrāda necieņu, daloties ar pieredzi virtuālajā vidē vai nevīžīgi izturoties pret konteineru un to, ka tas jāpaņem un jānovieto atpakaļ, citiem neredzot. Kā arī slēpņotāju starpā ir izveidojusies īpaša terminoloģija.
- Būtiski ir uzturēt spēles kvalitāti, gan izvietojot slēpņus interesantās un vēsturiskās vietās, gan rūpējoties ar to, lai tie slēpņotāji, kas atradīs konteineru būtu ar to apmierināti, jo visaugstāk tiek vērtēti konteineri ar oriģinālu pieeju, kas sniedz atzinību un statusa paaugstināšanos, citu slēpņotāju acīs. Kā arī svarīgi, veidojot multislēpņus vai mistēriju slēpņus, radīt leģendu un uzdevumu, kur slēpņotāju kopiena spētu realizēt savas vēlmes pēc izaicinājuma un jaunatklājumiem.
- Tieši pateicoties Āgenskalna vēsturiskajam pamatam, tā ir piemērota un interesanta vieta, kur izvietot slēpņus. Āgenkalnā iespējams atrast tādas ieliņas, kas atgādina lauku mazpilsētas, vai simtgadīgas muižas, kas atjaunotas vai aizgājušas bojā.
- Pierādījās tas, ka, ja vien spēlētājos ir pietiekoši liela interese un entuziasms, ne tikai par konteineru atrašanu, bet arī vēlme iedziļināties aprakstā, tad ieguvumi no slēpņošanas ir daudz. Kā piemērus, var minēt – ikdienišķu un pazīstamu vietu jaunatklāšana, orientēšanās spēju uzlabošana, gan urbānajā, gan bezceļu vidē, nonākšana tādās vietās, kur visticamāk, ja neslēpnotu, nenonāktu, piedzīvojumu kāre, ikdienas paspilgtināšana.

IZMANTOTO AVOTU UN LITERATŪRAS SARAKTS

1. Alberte, Ieva. *Samīlot kaktiņus*. *www.Ir.lv*. 2013, 9. janvāris. Pieejams: <http://www.irir.lv/2013/1/9/samilot-kaktinus> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
2. Baranov, Ieva. *Komuniācijas intereses un prakses virtuālajās spēļu kopienās: "Geocaching" gadījuma analīze*. Maģistra darbs. Rīga: Latvijas Universitāte, 2011.
3. Benford Steve. *Future Location-Based Experiences*. The University of Nottingham, 2005. Pieejams: <http://shapingthefuture.pbworks.com/f/Location-based%20experiences%20JISC%20Report.pdf> [skatīts 2015, 12. maijā].
4. Bruner, M., Edward, Turner, W., Victor. *The Anthropology of Experience*. University of Illinois, 1986. Pieejams: <https://www.scribd.com/doc/111118533/Victor-Turner-Edward-Bruner-The-Anthropology-of-Experience> [skatīts 2015, 13. maijā].
5. Cacher Stats. *Rankings for Geocachers Located in Latvia*. Pieejams: <http://cacherstats.com/Latvia1.html> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
6. Cita Rīga. *Āgenskalns*. Pieejams: <http://www.citariga.lv/lat/agenskalns/vesture/> [skatīts 2015, 12. maijā].
7. Cross, E., Jennifer. *What is Sense of Place?* Colorado State University, 2001. Pieejams: http://western.edu/sites/default/files/documents/cross_headwatersXII.pdf [skatīts 2015, 12. maijā].
8. Ekspedīcija pilsētā. *Ekspedīcijas*. Pieejams: <http://www.ir.lv/ekspedijas/> [skatīts 2015, 12. maijā].
9. Encyclopedia Britannica. *Experience*. Pieejams: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/198406/experience> [skatīts 2015, 13. maijā].
10. Facebook. *Labi dzīvot Āgenskalnā*; slēgta grupa. Pieejams: <https://www.facebook.com/groups/1598112973750876/> [skatīts 2015, 12. maijā].
11. Garmin. *About Us*. Pieejams: <http://www.opencaching.com/en/#!/guide/what-is-opencaching> [skatīts 2015, 12. maijā].
12. Geocaching. Pieejams: <https://www.geocaching.com/guide/default.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlis].
13. Geocaching. *Shop Geocaching*. Pieejams: <http://shop.geocaching.com/default/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

14. GeoStats. *Latvijas slēpņotāju statistika*. Pieejams: <http://geostats.miga.lv/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
15. Gouinlock, S., James. *John Dewey, american philosopher and educator*. Pieejams: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/160445/John-Dewey#ref133789> [skatīts 2015, 12. maijā].
16. GPS games. *The History of Geocaching*. Pieejams: <http://geocaching.gpsgames.org/history/> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
17. Grīslīte, Aija. *Slēpņošanas (geocaching) loma tūrisma attīstībā Latvijā*. Bakalaura darbs. Rīga: Latvijas Universitāte, 2010.
18. Groundspeak. *Hiding a Geocache. Ratings for Difficulty and Terrain (D/T)*. Pieejams: <https://support.groundspeak.com/index.php?pg=kb.page&id=82> [skatīt 2015, 22. aprīlī].
19. Groundspeak. *Positives & Negatives Of Geocaching*. Pieejams: <http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?showtopic=87622> [skatīts 2015, 22.aprīlī].
20. Groundspeak. *Waymarking FAQ*. Pieejams: <http://www.waymarking.com/help/faq.aspx?f=1> [skatīts 2015, 12. maijā].
21. Ģeoforums, sarunas par slēpņiem. Pieejams: <http://geoforums.lv/viewtopic.php?f=3&t=1352> [skatīts 2015, 12. maijā].
22. Ingress Resistance Latvia. *FAQ, pamatinformācija un informācija par to, kā spēlēt*. Pieejams: <http://www.resistance.lv/?go=site/faq> [skatīts 2015, 12. maijā].
23. Kimbo, TracyMc. *A Short History of Geocaching: May 2000*. Pieejams: http://www.guysnamedkim.com/geocache/geocache_history.html [skatīts 2015, 22. aprīlī].
24. Latgales reģionālā televīzija. *Ludzas pilskalns trīs dimensijās*. Pieejams: <http://www.lsm.lv/lv/raksts/kulturpolitika/kultura/ludzas-pilskalns-triis-dimensijas.a84172/> [skatīts 2015, 12. maijā].
25. Low, M., Setha. *Symbolic Ties That Bind, plac attachment in the plaza*. New York: Plenum Press, 1992. Pieejams: http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-1-4684-8753-4_8#page-1 [skatīts 2015, 12. maijā].
26. Mobile. *About Us*. Pieejams: <https://www.waze.com/> [skatīts 2015, 12. maijā].
27. Munzee. *Game*. Pieejams: <http://www.munzee.com/game/> [skatīts 2015, 12. maijā].

28. Overview. *Some general geocaching statistics about Latvia*. Pieejams: <http://project-gc.com/Statistics/Overview> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
29. Premium Membership. *Discover the perks of Geocaching Premium*. Pieejams: <https://payments.geocaching.com/?upgrade=true> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
30. Quest Rīga. *Apraksts*. Pieejams: <http://www.quest.lv/lang/lv/about-quest/> [skatīts 2015, 1. maijā].
31. Rīgas domes Pilsētas attīstības departaments. *Āgenskalns, apkaimes vēsturiskais apraksts*. Pieejams: <http://www.apkaimes.lv/sakums/agenskalns/fizgeo> [skatīts 2015. 1. maijā].
32. Rose, Gillian. *Place and identity: a sense of place*. Oxfor: The Open University, 1995. 88. – 106. lpp. Pieejams: <http://project2225.wikispaces.com/file/view/Place+and+identity+-+a+sense+of+place.PDF> [skatīts 2015, 12. maijā].
33. Scouts Australia. *Travel Bugs And Geocoins*. Pieejams: <http://www.vicscouts.com.au/uploads/567/travelbug.jpg> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
34. Sighter. *FINDING SIGHTS AROUND YOU*. Pieejams: <http://sightergame.com/> [skatīts 2015, 12. maijā].
35. Skaidrojošā vārdnīca Tezaurs. Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/sv/?w=pieredze> [skatīts 2015. 12. maijā].
36. *Spēlējot geokešingu, Rīgā gandrīz iet bojā jaunieši*. Kasjauns.lv, nacionālais ziņu portāls. 2011, 8. decembris. Pieejams: <http://www.kasjauns.lv/lv/zinas/66247/spelelot-geokesingu-riga-gandriz-iet-boja-jaunietis> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
37. Tourality. *What is Tourality?* Pieejams: <http://www.tourality.com/what-is-tourality/> [skatīts 2015, 1. maijā].
38. Turner, W., Victor, Bruner M. Edward. *The Anthropology of Experience*. University of Illinois, 1986. 5lpp. Pieejams: <https://www.scribd.com/doc/111118533/Victor-Turner-Edward-Bruner-The-Anthropology-of-Experience> [skatīts 2015, 13. maijā].
39. Urban dictionary. *Stash*. Pieejams: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=stash&defid=34399> [skatīts 2015, 22. aprīlī].
40. VFS Films. *Te! karte*. Pieejams: <http://vfs.lv/te-karte/> [skatīts 2015, 1. maijā].
41. Yahoo! Groups. *Global Positioning Stash Hunt*. Pieejams: <https://groups.yahoo.com/neo/groups/gpsstash/info> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

THE ANNOTATION

Bachelor thesis „Geocaching repercussions on living space experience: example of Āgenskalns” it is to define how to with geocaching, help is possible to better learn about their habitat and the environment overall, using the location-based game.

The theoretical base is a location-based experience in view of the advanced technology point of view, experiences and places of interest in the concept of explanation of the various human sciences disciplines. It is also provides expanded insight into geocaching theoretical and practical aspects of game development and distribution of Latvian territory.

With the help of focus groups, consisting of two parts - for beginners and experienced players to find out how geocaching affects the perception of the environment and the geocachers goals and motivations. During experiments with beginners and then meeting together with experienced players formed the focus group. With the help of semi-structured interviews to interview the player who has placed a high-quality series of haul-outs Āgenskalna territory.

Keywords: geocaching, location-based experience, sense of place, Āgenskalns, focus group.

PIELIKUMI

Grūtības līmenis		Reljefs	
☆ Viegls	Slēpnis atrodams dažu minūšu laikā un atrodas viegli pārredzamā vietā.	☆ Pieejams invalīdiem	Gluds ceļa segums, bruģēts vai asfaltēts. Līdz slēpnim jāmēro mazāk kā 1 km.
☆☆ Vidējs	Vidēja līmeņa spēlētājs slēpni var atrast mazāk kā 30 min. laikā.	☆☆ Piemērots maziem bērniem	Lai nonāktu līdz slēpnim, jāiet pa redzamu taku vai ceļu. Nav stāvu ceļa kritumu vai augumu. Lai nonāktu līdz slēpnim, jāmēro mazāk kā 2 km.
☆☆☆ Izaicinājums	Pieredzējušam slēpņotājam slēpņa atrašana var aizņemt vairākas stundas.	☆☆☆ Nav piemērots maziem bērniem	Pusaudzīem un pieaugušajiem piemērots ceļš. Kontainers vistīcāmāk neatradīsies uz takas vai ceļa. Iespējamās ceļa stāvuma izmaiņas vai aizaugušas vietas. Vairāk kā 2 km pārgājiens.
☆☆☆☆ Grūts	Īsts izaicinājums pat pieredzējušiem slēpņotājiem. Iespējams, nepieciešamas īpašas iemaņas vai zināšanas, vai padziļināta sagatavošanās. Var iekļaut vairākas dienas vai izbraucienus.	☆☆☆☆ Paredzēts tikai pieredzējušiem brīvdabas entuziastiem	Iespējams stāvs kritums vai pacēlums, vairāk kā 10 km pārgājiens un varbūtēja nakšņošana. Atradīsies nost no takas.
☆☆☆☆☆ Ekstrēms	Nopietns fizisks vai mentāls izaicinājums. Iespējams, nepieciešamas īpašas zināšanas vai iemaņas, lai atrastu vai atvērtu slēpni.	☆☆☆☆☆ Ļoti grūta piekļuve	Nepieciešams speciāls aprīkojums, kā laiva, klinšu kāpšanas vai niršanas ekipējums.

1. tabula. Reitingu tabula grūtības līmeņa un reljefa noteikšanai.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Geocaching. *Geocache Rating System*. Pieejams: <http://www.geocaching.com/hide/rate.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].












Permissions

-  Dogs
-  Bicycles
-  Motorcycles
-  Quads
-  Off-Road Vehicles
-  Snowmobiles
-  Horses
-  Campfires
-  Truck Driver/RV

Facilities

-  Wheelchair Accessible
-  Parking Available
-  Public Transportation
-  Drinking Water Nearby
-  Public Restrooms Nearby
-  Telephone Nearby
-  Picnic Tables Nearby
-  Camping Available
-  Stroller Accessible
-  Fuel Nearby
-  Food Nearby

Equipment

-  Access or Parking Fee
-  Climbing Gear
-  Boat
-  Scuba Gear
-  Flashlight Required
-  UV Light Required
-  Snowshoes
-  Cross Country Skis
-  Special Tool Required
-  Wireless Beacon
-  Tree Climbing

Hazards

-  Poisonous Plants
-  Dangerous Animals
-  Ticks
-  Abandoned Mines
-  Cliff / Falling Rocks
-  Hunting
-  Dangerous Area
-  Thorns

Conditions

-  Recommended for Kids
-  Takes Less Than an Hour
-  Scenic View
-  Significant Hike
-  Difficult Climbing
-  May Require Wading
-  May Require Swimming
-  Available at All Times
-  Recommended at Night
-  Available During Winter
-  Stealth Required
-  Needs Maintenance
-  Watch for Livestock
-  Field Puzzle
-  Night Cache
-  Park and Grab
-  Abandoned Structure
-  Short Hike (Less than 1km)
-  Medium Hike (1km-10km)
-  Long Hike (+10km)
-  Seasonal Access
-  Tourist Friendly
-  Front Yard(Private Residence)
-  Teamwork Required

1. attēls. *Atribūtu* ikonas.

Ieskats slēpņošanas terminoloģijā

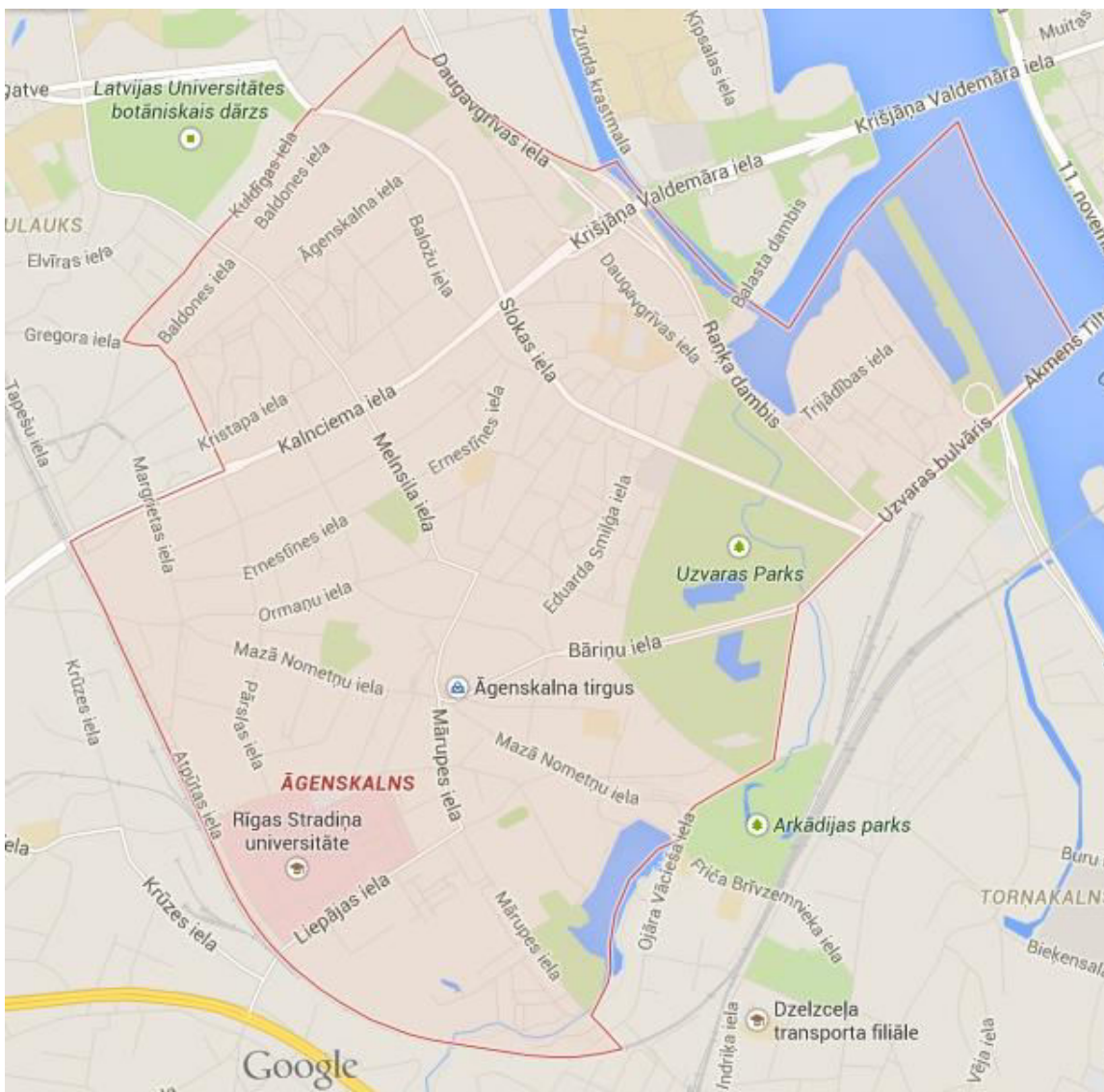
Slēpņošana ir spēle, kas nemitīgi aug un attīstās, kā arī mainās. Savukārt, piecpadsmit gadu pastāvēšanas laikā ir izveidojusies īpaša terminoloģija un saīsinājumi, ko lieto spēlētāji, lai vieglāk sazinātos savā starpā. Turpinājumā termini, kas saziņā tiek lietoti visbiežāk¹⁰¹:

1. Arhivēšana – slēpnis tiek izņemts no kartes un slēpņu saraksta. Tas parasti tiek darīts, kad slēpņa īpašnieks neplāno slēpni atjaunot, ja tas ir zudis vai kā citādi sabojāts. Slēpni var atjaunot, ja tas tiek savests kārtībā 30 dienas pēc arhivēšanas.
2. BYOP (*Bring Your Own Pen/Pencil*) – akronīms, kas tiek lietots slēpņa aprakstā, nosaukumā, vai spēlētāji ieraksta to savos komentāros. Dodoties uz slēpni, spēlētājam tiek ziņots, ka konteinerā neatradīsies zīmulis vai pildspalva un ka tā jāņem līdzi.
3. DNF (*Did Not Find*) – akronīms, ko lieto slēpņotāji, lai pateiktu, ka konteiners nav atrasts. Reģistrējot atradumu *geocaching.com*, ir iespēja izvēlēties DNF. Ja tādi seko vairāki pēc kārtas komentāros zem apraksta, slēpņa īpašniekam ir vēlams pārbaudīt, vai slēpnis nav zudis.
4. FTF (*First to Find*) – akronīms, ko lieto spēlētājs, kurš pirmais fiziski atradis slēpni un veicis ierakstu viesu grāmatā. Slēpņotāju vidū mēdz būt liela sacensība par to, kurš spēlētājs atradis visvairāk FTF.
5. Vientiesis (*Muggle*) – oriģināli vientiesis nāk no Harija Potera grāmatu sērijām, kur par vientiešiem sauc cilvēkus, kas nezina par burvju pasaules eksistenci un kuriem nav pārdabisku spēju. Slēpņošanā ir ļoti līdzīgi. Par vientiešiem sauc tos, kas nezina par slēpņošanu un konteineru esamību kādā no vietām. Par tādiem sauc arī cilvēkus, kuri traucē spēlētājiem nepamanītiem paņemt konteineru.
6. Spoileris (*Spoiler*) – spoileris ir informācija, kas dod norādes vai detaļas, kas nodod slēpņa atrašanās vietu un atsevišķiem spēlētājiem var izbojāt slēpņošanas pieredzi.
7. TFTC (*Thanks For The Cache*) – akronīmu lieto fiziski ierakstoties viesu grāmatā vai virtuālajā vidē reģistrējot atradumu pasakot: paldies par slēpni. TFTC vai TFTH (*Thank for the Hide*) ir internacionāls akronīms, bet Latvijā visbiežāk sastopams PPS jeb paldies par slēpni.

¹⁰¹ Geocaching. *Glossary of Terms*. Pieejams: <https://www.geocaching.com/about/glossary.aspx> [skatīts 2015, 22. aprīlī].

8. TNLN (*Took Nothing. Left Nothing.*) – neko nepaņēmu, neko neatstāju. Lieto spēlētāji, kas nemainās ar atradumiem konteineros. Sastopams arī TNLNSL (*Took Nothing. Left Nothing. Signed Logbook*) neko nepaņēmu, neko neatstāju, parakstīju viesu grāmatu, vai TNSL (*Took Nothing. Signed Logbook*) neko nepaņēmu, parakstīju viesu grāmatu.

Āgenskalna teritorijas karte ar iekrāsojumu



2. attēls. Āgenskalna teritorijas karte ar iekrāsojumu

Fokusa grupas diskusijas pamatjautājumi:

1. Kā un cik ilgu laiku atpakaļ uzzinājāt par slēpņošanu?
2. Cik ilgi nodarbojaties ar slēpņošanu?
3. Cik daudz laika pavadāt slēpņojot?
4. Cik regulāri apmeklējat *Geocaching* mājas lapu (pieregistrējot slēpņus, plānojot maršrutus, risinot mistērijas)?
5. Kāda ir Jūsu galvenā motivācija, lai dotos slēpņot (statistika, jauni piedzīvojumi un atklājumi, laiks ko pavadīt ar ģimeni vai draugiem)?
6. Pēc Jūsu domām, vai cilvēki slēpņojot var palielināt savas zināšanas/redzesloku?
7. Kāda ir Jūsu saistība ar Āgenskalnu?
8. Ko jaunu vai interesantu esat uzzinājuši par Āgenskalnu slēpņojot?
9. Vai tas kaut kādā veidā ir mainījis Jūsu attieksmi pret Āgenskalnu?
10. Lūdzu, apraksties līdz šim interesantāko vietu/objektu/atklājumu/notikumu, kas piedzīvots slēpņojot.
11. Kāda būtu Jūsu motivācija, lai dotos slēpņot patstāvīgi?

Daļēji strukturēta intervija ar spēlētāju mariszv:

Kā Jūs uzzinājāt par slēpņošanu un kā sākāt ar to nodarboties?

Kāds bija stāstītājs., kā arī pats tiku lasījis, kaut kad senāk avīzē Diena par šo tēmu. Taču tad tā īsti nepiesaistīja - likās vajag apgādāties ar GPS ierīci. Tad kopā ar kolēģi biju ārpus Latvijas un, starp visu citu, viņš man ierādīja šo. Āķis bija lūpā!

Cik bieži Jūs slēpņojat?

Senāk bija krietni intensīvāk. Citreiz braucām speciāli ar draugiem, ģimeni... Tagad krietni retāk. Bija izveidojusies tradīcija pāris reizes gadā braukt pēc Lodža slēpņiem¹⁰² - tā uz divām dienām ar brāli, kurš šiem pasākumiem ļoti labi sagatavojas un vecākiem, kuri ir tā

¹⁰² Ar šo domāts spēlētājs ar lietotārvārdu Lodzis, kurš slēpņotāju aprindās pazīstams ar saviem kvalitatīvajiem un, pēc spēlētāju domā, izcilajiem slēpņiem, kas slēpņotājus aizved uz interesantām vietām un liek krietni piepūlēties, lai nonāktu pie konteina. Pastāv pat viedoklis, ka par īstu Latvijas slēpņotāju vari saukties tikai tad, ka esi atradis visus šī autora slēpņus.

saucamie "pasīviem slēpņotājiem", bet šo pavasara darbu dēļ šis izkrita.... Katrā gadījumā ir dažu cilvēku veidotie slēpņi, kas vēlmju sarakstā ir un ko gribētos apmeklēt. Tieši uzdevuma un leģendas dēļ. Tā, lai tam jāvelta ilgāks laiks, nevis tā vienkārši - *čik* pie kastītes un viss. Nu, un ja gadās uz ārzemēm aizbraukt - tas arī labs veids kā iepazīt apkārtni.

Kāda ir Jūsu saistība ar Āgenskalnu un Two Wheels?

Āgenskalns - nu studiju gados esmu tur mitinājies. Tad arī tiku klīdis pa apkārtējām ielām, bet dažos interesantos nostūros tiku nonāci tikai slēpņošanas dēļ. Par piemēru var minēt Āgenskalna *whgerigo*¹⁰³. Tad kā nemuzicējoša, bet ieinteresēta persona iesaistījos dažādās Torņā lietās. Two wheels - pastarpināti esmu viens no uzņēmuma īpašniekiem.

Apmēram pēc cik atrastiem slēpņiem nolēmāt pats sākt tos izvietot, un kāpēc tieši Āgenskalnā?

Nu slēpņus es esmu domājis veidot jau labi sen. Idejas dažas ir iekrātas, taču kaut kādas motivācijas pietrūkst. Tam atrast pietiekoši daudz laika un novest lietas līdz galam. Jā, un, jo vairāk slēpņu atrasti, jo vairāk skaidrs kā nevajag darīt un ka latiņa jāceļ. Uzsākot to divu ratu pasākumu, tā bija kā viena no idejām viesnīcas popularizēšanai. Gribējās piesaistīt interesantus cilvēkus un vēl uz to vasaru Rīgā taisījās Mega Rīga *events*. Tas ar bija kā papildus motivātors. Atrasti tobrīd man bija ap kādu tūkstoti slēpņu.

Kā nonācāt pie lēmuma izveidot slēpņus velītus tieši šīm celtnēm?

Mērķis bija uztaisīt kaut ko uz riņķi ap Diviem Ratiem. Tad nu mēģināju izdomāt, manuprāt, interesantas vietas un tā lai puslīdz būtu uz riņķi, kaut gan viena puse izpaliek.

Cik daudz laika prasīja uzdevumu izveide?

Nu, kalendāri tas prasīja droši vien kādu mēnesi - izdomāt, izstaigāt vairākas reizes un saprast, ka gribu to slēpni tur vai citur likt. Sadomāt uzdevumu un aprakstus, ko tā arī neesmu pamanījis iztulkot. Ak jā, un vēl pēc izlikšanas dažbrīd radās problēma ar to, ka 160 metru apkārtņē izrādās ir galapunkts kādām citām mistērijām.

¹⁰³ Kazhe, Nomoda, Normis. Hagensberg. Pieejams:
http://www.geocaching.com/geocache/GC2X4VQ_hagensberg [skatīts 2015, 12. maijā].

Kas bija par iemeslu tam, ka neatjaunojāt vairs slēpņus pie VBO kluba mājas¹⁰⁴ un Naudas krātuves¹⁰⁵?

Ar Naudas krātuvi ķēpa bija tā, ka bankas drošības dienestiem dikti nepatika, ka tur staigā cilvēki un kaut ko meklē, kaut arī ieliņas otrā pusē. Domāju, ka jāpārtaisa slēpnis vēl uz citu vietu. Tā, ka koordinātes jāprojicē no kādas vietas pie bankas, bet tā arī līdz tam nesaorganizējos. Ar VBO - dažas reizes pazuda... tad man uznāca slinkums (smejas).

Minējāt, ka esot bijis padomā pagarināt slēpņu sēriju, vai varat atklāt kādu vietu, kas bijusi ieplānota?

Ja skatās uz numuriem, var redzēt vēl šo to iztrūkstošu. Bija paredzēti slēpņi veltīti – Buršu, Olgas, Lapu ielām un Kalnciema kvartālam. Pat uzdevumi tika sadomāti, tik jāprecizē. Tie bija paredzēti kā mistērijas, *letterboxi* un multislēpņi, lai slēpņotāji iepazīst dažādus slēpņu veidus. Un jā, vēl bonusa slēpni vēlējos ielikt kaut kur Amālijas un Strazdu ielas rajonā – tur kur tā kā mazpilsētā izskatās.

Nobeigumā, varbūt Jums ir kāds ieteikums iesācējiem, kas paši vēlas izvietot slēpņus?

Nu tas viens nosacījums, ko slēpņotāji mēdz teikt - atrast gana daudz slēpņu, lai saprastu, ko labāk darīt un ko ne. Lai gan veido kādu slēpni gribi - būs cilvēki ,kas par to būs sajūsmā, un būs, kam tas liksies neizdevies un neinteresants. Cilvēk ir dažādi un intereses tiem ar dažādas. Nezinu ko, lai vēl te saka... varbūt jāsaņemamas un jānoved tā lieta līdz galam (smejas) un jāuztaisa/jāatjauno slēpņi, bet kā jau ar visām labajām apņemšanām – darīšu to nākamnedēļ/nākam mēness...

¹⁰⁴ Two Whels. 2WR #2 VBO club house/VBO kluba māja. Pieejams:

http://www.geocaching.com/geocache/GC4FFXZ_2wr-2-vbo-club-house-vbo-kluba-mja [skatīts 2015, 12. maijā]. Slēpnis veltīts pirmajam motociklistu klubam Latvijā „Vēja Brāļu ordenim”.

¹⁰⁵ Two Wheels. 2WR #1 Cash storage/Naudas krātuve. Pieejams:

http://www.geocaching.com/geocache/GC4FFE5_2wr-1-cash-storage-naudas-krtuve [skatīts 2015, 12. maijā]. Slēpnis veltīts Latvijas Bankas Rīgas filiāles ēkai, kas ir ietilpīga un droša naudas glabātava.

_____ darbs
Bakalaura, maģistra

“ _____ ”
Tēmas nosaukums

izstrādāts Latvijas Kultūras akadēmijas _____ katedrā
Katedras nosaukums

Ar savu parakstu apliecinu, ka bakalaura darbs izstrādāts patstāvīgi; izmantojot citu autoru darbos publicētus datus, definējumus un viedokļus, dotas precīzas norādes (atsauces) uz to ieguves avotu; iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autors: _____ .05.2015.
Vārds, uzvārds Paraksts

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītājs: _____ 05.2015.
Akadēmiskais amats, grāds, vārds, uzvārds Paraksts

Recenzents: _____
Akadēmiskais amats, grāds, vārds, uzvārds

Darbs iesniegts ____ .05.2015.

Katedras sekretārs: _____
Vārds, uzvārds Paraksts

Darbs aizstāvēts LKA _____ gala pārbaudījumu komisijas sēdē
Bakalaura, maģistra

____ .05.2015. prot. Nr. ____, vērtējums _____

Komisijas sekretārs: _____
Vārds, uzvārds Paraksts