

Parkour: de Stad als Spelwereld



Jaap van der Velden, 3226727

BA Eindwerkstuk: Games, Spelen en Media

2009/2010: Blok 4

Docent: Teun Dubbelman

Ingeleverd op: 24 juni 2010

Inhoudsopgave

0.0 Inleiding	P. 3
0.1 Opzet	P. 3
0.2 Wat is parkour?	P. 4
1.0 De stad als spelwereld	P. 5
1.1 Parkour als vorm van 'Play'	P. 6
1.2 Parkour als een 'Game'	P. 9
2.0 Game, stad en lichaam	P. 10
2.1 Lichamelijkeheid in games	P. 10
2.2 Games in de stad	P. 12
2.3 Wat zegt dit over onze samenleving?	P. 13
3.0 Conclusie	p. 14
Bronnenlijst	P. 15

0.0 Inleiding

Deze bachelor eindschriftie valt binnen het thema “games, spelen en media”, wat een zeer omvangrijk spectrum aan onderwerpen binnen de gamecultuur open laat. Hierdoor blijven de mogelijkheden voor een onderwerp zich niet beperken tot (video)games op zich, maar is er ook ruimte voor onderzoek naar deze verschijnselen binnen een ruimere context. Dit is ook de insteek van deze scriptie, waarin ik zal gaan kijken naar het fenomeen ‘parkour’, en wil beargumenteren dat dit als een vorm van *play* gezien kan worden. Ik zal in de volgende deelparagraaf een zo duidelijk en relevant mogelijke beschrijving van deze aan populariteit winnende bezigheid proberen te geven.

0.1 Wat is parkour?

Het is lastig te bepalen wat het fenomeen parkour precies inhoudt, aangezien het een bezigheid betreft die voor iedere beoefenaar een andere betekenis kan hebben. In deze inleiding zal daarom alleen gekeken worden naar wat parkour als discipline inhoudt. Verderop in het onderzoek, wanneer wordt gekeken naar de vergelijking met games, de snel toenemende populariteit en de plaats binnen onze huidige samenleving, zullen ook de betekenis en motivatie vanzelf aan bod komen.

Ondanks dat parkour al sinds halverwege de jaren '90 aan populariteit wint, is er voor lange tijd geen duidelijke definitie voorhanden geweest. Op de site van *American Parkour* (www.americanparkour.com) werd in september 2009 aan de community gevraagd een eigen definitie te geven van wat parkour voor hen inhoudt. Door medewerkers, maar ook mensen buiten de site werd vervolgens de volgende definitie opgesteld:

“Parkour is the physical discipline of training to overcome any obstacle within one's path by adapting one's movements to the environment”. Deze kernzin wordt begeleid door een aantal aanvullende kenmerken:

- **Parkour requires...** consistent, disciplined training with an emphasis on functional strength, physical conditioning, balance, creativity, fluidity, control, precision, spatial awareness, and looking beyond the traditional use of objects.
- **Parkour movements typically include...** running, jumping, vaulting, climbing, balancing, and quadrupedal movement. Movements from other physical disciplines are often incorporated, but acrobatics or tricking alone do not constitute parkour.

- **Parkour training focuses on...** safety, longevity, personal responsibility, and self-improvement. It discourages reckless behavior, showing off, and dangerous stunts.
- **Parkour practitioners value...** community, humility, positive collaboration, sharing of knowledge, and the importance of play in human life, while demonstrating respect for all people, places, and spaces.¹

Het voornaamste kenmerk is dus dat parkour zich bezighoudt met het verplaatsen door de stad, op een zo efficiënt mogelijke manier. Elementen die een belangrijke rol spelen zijn onder andere fysieke kracht, ruimtelijk inzicht, zelfdiscipline, samenwerking en het belang van spel in het leven.

Parkour dankt haar naam en oorsprong aan het “parcours du combattant”, de hindernisbaan die gebruikt wordt voor militaire doeleinden in het Franse leger. Het beoefenen van parkour bestaat dan ook voor een belangrijk deel uit fysieke ontwikkeling als martial arts en militaire trainingstechnieken welke ook van grote invloed waren op het ontstaan van de discipline. David Belle en Sébastien Foucan, beiden opgegroeid in de suburbs van Parijs, worden over het algemeen gezien als de bedenkers en verspreiders van parkour. Belle haalde de inspiratie uit zijn militaire opleiding, zijn bewondering voor het menselijk lichaam en zijn passie voor avontuur en vrijheid.²

Tot slot dient vermeld te worden dat *traceurs* over het algemeen onderscheid maken tussen twee richtingen, die zich kenmerken door verschillen in stijl. Dit zijn ‘parkour’, de oorspronkelijke term; en ‘free running’, een uit parkour ontstane variant waarbij de nadruk meer ligt op de sierlijkheid van de bewegingen dan alleen de efficiëntie. Binnen dit onderzoek zal echter geen onderscheid worden gemaakt tussen parkour en free running aangezien dit niet van belang is voor de beantwoording van de hoofdvraag. Behalve dat het in dit geval overbodig is, zou het naast elkaar gebruiken van beide vormen tevens leiden tot een onoverzichtelijk geheel. De verschillende vormen en stijlen worden ondergebracht onder de noemer ‘parkour’ omdat dit de meest bekende en oorspronkelijke term is.

Het gehele onderzoek is daarmee opgebouwd rond de hoofdvraag: Hoe is de populariteit van het speelse fenomeen parkour te verklaren en wat zegt dit over onze huidige samenleving?

¹ www.americanparkour.com/whatisparkour, geraadpleegd op 30 mei 2010.

² Feireis, 2007, p. 280-281.

0.2 Verdere opzet

Met bovenstaande omschrijving van parkour heeft zich een goede basis gevormd van waaruit verder onderzoek gedaan zal worden naar met name het aspect van *play*. Het is interessant dat dit in de definitie vermeld wordt als belangrijk element van het dagelijks leven en het biedt de mogelijkheid tot het verder stellen van vragen: wat houdt *play* (of spel) eigenlijk in? Wat is het verschil tussen *play* en *game*? Beiden laten zich namelijk vertalen door het Nederlandse woord 'spel', maar de bedoeling is niet gelijk. Als parkour als *game* gezien kan worden, wat is dan de spelwereld; wat zijn de regels; is er sprake van competitie?

Om deze vragen te kunnen beantwoorden zal in paragraaf 1 de theorie van Roger Caillois, wie in zijn boek *Man, Play and Games* schreef over de rol van het spel in de samenleving, geprojecteerd worden op het onderwerp parkour. Daarbij geeft hij definities van de termen *play* en *game*, welke ons beeld van parkour kunnen verhelderen.

In paragraaf 2 vervolgens, wordt het blikveld verruimd en kijken we naar de context waarbinnen parkour zich bevindt. Waardoor is de populariteit van parkour te verklaren? Er zal worden beargumenteerd dat het fenomeen onderdeel uitmaakt van een bredere trend op gebied van games en lichamelijkeheid. Tot slot wordt de vraag gesteld wat dit betekent; wat dit zegt over onze samenleving.

1.0 De stad als spelwereld _____

Wat zijn precies de definities van de begrippen 'game' en 'play'? Als we willen beargumenteren dat het fenomeen Parkour binnen het gebied van games valt, zullen we eerst vast moeten stellen wat de voorwaarden zijn aan de hand waarvan we iets een game kunnen noemen. Het boek *Man, Play and Games* (vertaling van *Les jeux et les hommes*, 1958) van de Franse socioloog en filosoof Roger Caillois (1913-1978) biedt een dergelijke omschrijving, en zal dan ook als leidraad fungeren voor de eerste paragraaf van dit onderzoek. Caillois schreef het boek naar aanleiding van de kritiek die hij had op de theorieën van de Nederlandse (cultuur)historicus Johan Huizinga, met name verwoord in het boek *Homo Ludens* (1938). In de appendix van een vorige publicatie, *Man and the Sacred* (vertaling van

L'homme et le Sacré, 1939), loofde Caillois de originaliteit van Huizinga's notie van *play*, maar leverde tegelijkertijd ook kritiek op de te beperkte door hem genoemde vormen van *play* en de relatie met verschillende culturele contexten. In *Man, Play and Games* besloot hij dan ook Huizinga's theorie verder te nuanceren en meer te betrekken op structuren en de manier waarop wij ons gedragen in ons dagelijkse leven.

In de komende deelparagrafen zullen respectievelijk beide begrippen 'play' en 'game' geanalyseerd worden volgens Caillois' theorie. Waar dit nodig is, wordt gebruik gemaakt van aanvullende theorie die relevant is voor een vergelijking met Parkour. Er is bewust voor gekozen om deze termen niet te vertalen naar het Nederlands, aangezien dit verwarring op zou kunnen leveren. *Play* en *game* laten zich namelijk beide vertalen door het woord 'spel', waardoor het onderscheid, respectievelijk als werkwoord (het spelen) en zelfstandig naamwoord (het spel), zou verdwijnen.

1.1 Parkour en 'Play'

In het hoofdstuk "The Definition of Play" begint Caillois met een uiteenzetting van Johan Huizinga's boek *Homo Ludens*, maar geeft daarbij direct al kritiek op zijn theorie. Huizinga is in zijn boek ten eerste op zoek naar een exacte definitie van de essentie van *play*. Daarnaast doet hij een poging de rol van *play* binnen verschillende culturen te verklaren, waaronder in kunst, filosofie, poëzie, zelfs ook in het rechtssysteem en de wetten en regels voor oorlogvoering.³ Caillois' kritiek hierop is dat Huizinga nalaat zijn bevindingen bij het begrip *play* verder toe te passen op een classificatie van games. In plaats daarvan hanteert Huizinga een volgens Caillois veel te nauwe definitie van het begrip 'game', doordat hij zich beperkt tot slechts de competitieve vorm van *play*.

Caillois concludeert aan de hand van zijn analyse in het hoofdstuk dat *play* in te delen in zes hoofdkenmerken. De vraag is nu of parkour tevens voldoet aan deze kenmerken en dus als vorm van *play* beschouwd kan worden. Op punten waar parkour niet direct overeenkomt met de door Caillois opgestelde definitie zal aan de hand van recentere theorie beargumenteerd worden dat in die gevallen de theorie op een ruimere manier geïnterpreteerd kan worden.

- 1) *Play* kent een vrijwillig karakter. Het spel is een vorm van amusement en plezier, waarbij de keuze wanneer een spel begint en wanneer het stopt bij de speler ligt. Voor parkour geldt dit ook; de *traceurs* worden niet gedwongen om hun alternatieve routes in de stad te volgen. Om precies te zijn staan ze daarmee zelfs lijnrecht tegenover de meeste mensen die zich in

³ Caillois, 1961, p. 123.

die zich in die stad bevinden en zich gedragen zoals de infrastructuur dat van hen verwacht. De *traceurs* onttrekken zich van de gedwongenheid van de stad en halen hun plezier uit het ongedwongen en subversieve karakter van parkour.

- 2) Het is geïsoleerd van de rest van het leven, met een duidelijke beperking in ruimte en tijd. Bij deze omschrijving van *play* vindt het fenomeen parkour geen aansluiting aangezien het zich niet buiten het 'gewone leven' plaatst, maar er juist bekend om staat dat het zich *in* het leven, *in* de stad bevindt. Is het gevolg hiervan dat parkour niet als vorm van *play* en dus als game beschouwd kan worden?

Zoals eerder beschreven baseert Caillois zich op het werk van Johan Huizinga, die ook de term *Magic Circle* gemunt heeft. Huizinga definieert de *Magic Circle* als een van tevoren afgebakende tijdelijke wereld die zich binnen de echte wereld bevindt, maar waarbij een duidelijke fysieke scheiding tussen beide te herkennen is. Binnen deze *Magic Circle* staat het spel centraal en is er geen interactie met het leven buiten de denkbeeldige cirkel. Katie Salen en Eric Zimmerman introduceren echter een ruimere definitie van het begrip, welke hier beter bruikbaar zal zijn. Salen en Zimmerman zien de *Magic Circle* als een soort frame, welke een scheiding vormt tussen de spelwereld en de 'gewone' wereld. Ze merken op dat deze scheiding niet per se waarneembaar hoeft te zijn en dat een *Magic Circle* spontaan kan worden gecreëerd wanneer iemand ter plekke besluit een spel te beginnen: een spel start pas wanneer spelers beslissen te spelen.⁴

Parkour vindt plaats in de stad, tussen het 'gewone leven' daarbinnen en ontstaat dus ook op een spontane manier. De *traceurs* creëren een *Magic Circle* op het moment dat zij op een alternatieve manier naar de stad beginnen te kijken. Tijdens dat ogenblik positioneren zij zich binnen het doorzichtige frame en zijn zich ervan bewust dat de 'gewone mensen' zich daar buiten bevinden aangezien ze niet 'meespelen'.

Huizinga en Caillois waren dus van mening dat alle vormen van *play* plaatsvinden binnen een geïsoleerd gebied, ook wel *Magic Circle* genoemd. Met de tegenwoordig meer aanvaarde theorie van Salen en Zimmerman wordt dit begrip een stuk ruimer gedefinieerd, waardoor context wel degelijk van invloed op het spel kan zijn en tegelijkertijd het spel ook invloed heeft op de context. Met andere woorden: de grenzen van de *Magic Circle* vervagen en in het geval van parkour verandert de stad daarmee in een spelwereld.

⁴ Salen en Zimmerman, 2005, p. 75-78.

- 3) *Play* kent onzekerheid, over het verloop van het spel, maar vooral ook over het beoogde resultaat. Het initiatief van de speler speelt hierbinnen een grote rol. Deze onzekerheid is een duidelijk te herkennen element bij de beoefening van parkour. Het is dan ook een activiteit die zeker niet zonder gevaar is; *traceurs* nemen grote risico's om hun einddoel te kunnen bereiken. Uiteraard zoeken zij zelf deze onzekerheid op; het vormt een wezenlijk onderdeel van de sport die zij beoefenen en draagt bij aan het plezier en de voldoening wanneer ze erin slagen hun obstakels te overwinnen.
- 4) Het is onproductief, dat wil zeggen dat er geen goederen, geld of nieuwe elementen gecreëerd worden. In het geval van gokspelen vindt er wel een wisseling plaats van de eigendommen van spelers, maar het totaal is bij de eindsituatie gelijk aan dat bij het begin van het spel. Voor parkour geldt deze onproductiviteit in mindere mate. Het klopt dat *traceurs* geen geld of goederen overhouden aan het beoefenen van de activiteit op zich, en een meerderheid is van mening dat parkour beslist niet commercieel benut moet worden. Parkour draagt daarnaast de ideologie uit dat het vrij moet zijn van competitie.⁵ Dit alles wil echter niet zeggen dat *traceurs* naast plezier en spanning geen hoger doel hebben of er niets over houden. Wat voor velen namelijk als doel geldt is het bewuster worden van het eigen lichaam en daar controle over te krijgen. Eind jaren '80 ontstond in Frankrijk een groep, waar onder andere David Belle en Sébastien Foucan lid van waren, die zichzelf die zichzelf *Yamakasi* noemden. Deze naam is afkomstig uit het Lingala en betekent vrij vertaald: "sterk lichaam, sterke geest, sterke man".⁶ Dit geeft een goede illustratie van de bedoeling van parkour: het levert zowel een rijker lichaam als een rijkere geest op; in totaal word je een sterk, verlicht mens.
- 5) Het spel is aan regels gebonden, waarbij de wetten uit het normale leven tijdelijk komen te vervallen en vervangen worden door speciaal voor het spel gecreëerde nieuwe regels. Aan parkour zijn slechts enkele regels en wetten gebonden, die over het algemeen ook door iedereen nageleefd worden. Een belangrijke gedragsregel bleek al uit de definitie van *American Parkour*, namelijk dat *traceurs* de mensen, plaatsen en ruimtes waarmee zij in aanraking komen dienen te respecteren. De regels voor het uitvoeren van de activiteit zelf

⁵<http://www.independent.co.uk/news/uk/this-britain/jumpedup-plan-to-stage-world-competition-sees-free-runners-falling-out-445746.html>, geraadpleegd op 3 juni 2010.

⁶ <http://www.parkour-online.com/yamakasi.html>, geraadpleegd op 6 juni 2010.

zijn beperkt en simpel, zoals de volgende omschrijving door David Belle op urbanfreeflow.com weergeeft:

“Draw a straight line on a map of your hometown. Start from point A and go to point B. Don’t consider the elements in your way (barriers, walls, wire fences) as obstacles. Hug them: climb, get over, jump, let your imagination flow. You are now doing Parkour.”⁷

Een eenvoudige regel dus: vind de snelste en meest efficiënte weg van het ene naar het andere punt en overwin daarbij obstakels die je tegenkomt. De uitdaging ligt niet in het volgen van deze regel, maar meer in de uitvoering waarbij de kracht van het fysieke lichaam en, zoals Belle aangeeft, verbeelding in hun wisselwerking de belangrijkste rol spelen. Door de afwezigheid van een duidelijke *Magic Circle* lopen de regels van het echte leven en die van parkour door elkaar. Dit past bij de ideologie van parkour; proberen te ontsnappen uit de regels en conventies van de stad, nieuwe wegen te ontdekken en te laten zien dat er meerdere manieren zijn om de infrastructuur te interpreteren.

- 6) *Play* wordt gekenmerkt door het doen alsof. De spelers zijn zich ervan bewust dat ze een tweede realiteit of onwerkelijkheid creëren. Concluderend uit eerdere bevindingen in deze paragraaf, kunnen we stellen dat parkour ook binnen dit kenmerk valt. Parkour ‘doet alsof’ de infrastructuur van de stad niet bestaat; weigert zich te conformeren naar de regels.

1.2 Parkour en ‘Game’

Naast Huizinga’s notie van *play*, heeft Caillois ook zijn twijfels over de manier waarop hij het begrip *game* definieert. Huizinga betreft namelijk alleen competitieve games binnen zijn analyse, waardoor volgens Caillois een veel te beperkt beeld ontstaat van wat de term *play* omvat. Het is om die reden dat hij in een apart hoofdstuk van zijn boek *Man, Play and Games* toewijdt aan een classificatie van verschillende typen games. Hij stelt voor om games in te delen op basis van de houding van de speler ten opzichte van het spel, en komt hierdoor bij het onderscheid tussen games waarin de rol van competitie, kans, simulatie of duizeligheid centraal staat. Hij geeft hier respectievelijk de namen *agôn*, *alea*, *mimicry* en *ilinx* aan, welke behoren tot het domein van *play*; het spelen. De voorbeelden die hij hierbij noemt is dat iemand op competitieve wijze voetbal, biljart of schaak speelt (*agôn*); meespeelt in een kansspel als een loterij of roulette (*alea*); de rol speelt van een piraat, Nero of Hamlet (*mimicry*); of iemand creëert, door een snelle draai- of valbeweging, een vorm van

⁷ Belle, www.urbanfreeflow.com, 2004. Via <http://hubpages.com/hub/parkour>, geraadpleegd op 30 mei.

duizeligheid en disoriëntatie (*ilinx*). De genoemde categorieën sluiten elkaar niet uit, dat wil zeggen dat een spel binnen meerdere van deze classificaties te plaatsen is. Bijvoorbeeld *Live Action Role Playing (LARP)* behoort tot de domeinen van *agôn* vanwege de aanwezigheid van competitie, maar ook *mimicry* aangezien de spelers de rol van een karakter op zich nemen.

Caillois merkt echter ook op dat zelfs deze vier categorieën niet alle mogelijke vormen van *play* omvatten en geeft een alternatieve mogelijkheid om tot een indeling te komen aan de hand van twee uitersten die hij *ludus* en *paidia* noemt. Tot *Ludus* behoren gestructureerde activiteiten met expliciete regels, aan de andere kant staat *paidia*, welke ongestructureerde en spontaan ontstane activiteiten omvat.

Gedurende de analyse van parkour als een vorm van *play* merkten we al op dat verreweg de meeste beoefenaars de discipline als niet-competitief beschouwen. Parkour lijkt in eerste instantie dus niet onder de vorm *agôn* vallen aangezien *traceurs* onderling geen tegenstanders van elkaar zijn. Echter wil dit niet zeggen dat er daardoor geen sprake is van tegenstand. Kan de stad, met haar obstakels en tot conformering sturende elementen, niet als tegenstander gezien worden? Is het niet de *traceur* die de stad moet overwinnen met behulp van zijn lichaam en geest? Het valt te stellen dat dit inderdaad het geval is, dat de stad in het spel dat parkour heet, tegelijkertijd tot spelwereld én tegenstander wordt getransformeerd. *Agôn* heeft dus wel betrekking op parkour, volgens een alternatief begrip van het woord 'competitie'.

Ook valt parkour onder *alea* in te delen, aangezien kans zeker een rol speelt in de vorm van risico en onzekerheid, zoals eerder besproken. Daarnaast spelen duizeling en desoriëntatie door snelle val- en draaibewegingen, welke Caillois *ilinx* noemt, een rol. *Traceurs* maken gebruik van deze snelle bewegingen, al dan niet op grote hoogtes, en halen onder andere daar hun plezier uit. Parkour valt niet onder *mimicry* te categoriseren, aangezien *traceurs* niet de bedoeling hebben een andere rol aan te nemen.

Op de schaalverdeling die Caillois voorstelt tussen *ludus* en *paidia*, zal parkour ergens in het midden te plaatsen zijn, waarbij het licht naar de laatste zal neigen. Zoals we al geconstateerd hebben, kent parkour weldegelijk enkele van tevoren vastgestelde regels, maar heeft vanwege de plaats binnen het 'gewone leven' in de stad in ieder geval ook de potentie om op een spontane wijze te ontstaan.

2.0

Game, stad en lichaam

In de vorige paragraaf hebben we kunnen constateren dat parkour een sterk game-achtig karakter kent. Daarnaast hebben we ook gezien dat de lichamelijke ontwikkeling in parkour een cruciale rol speelt en voor veel *traceurs* een drijfveer vormt. In deze paragraaf zal beargumenteerd worden dat er sprake is van een bredere trend waar parkour deel van uitmaakt en waarbij de genoemde begrippen van 'game' en 'lichamelijkheid' op een aantal punten met elkaar in verbinding staan. Deze relaties worden de laatste jaren steeds sterker, en kunnen de populariteit van parkour verklaren.

2.1

Lichamelijke in games

In de laatste jaren is er veel veranderd op het gebied van gametechnologie en daarmee ook onze visie van de toekomst van videogames. Voor lange tijd werd van games, en eigenlijk alle vormen van entertainmenttechnologieën, het teweegbrengen een zekere luiheid bij de consument verweten. De speler of kijker werd gezien als een zogenaamde *couch potato*, waarbij het lichaam geen andere functie heeft dan passief aanwezig zijn. Echter zijn er al voor langere tijd ook games ontwikkeld die van het lichaam juist een actieve vorm van interactie vereisen. Voorbeelden hiervan zijn de arcade en console gameserie DANCE DANCE REVOLUTION (1998-heden) en de populaire GUITAR HERO games (2005-heden). Brad Millington, doctoraal student *Human Kinetics* aan de University of British Columbia, ziet deze vormen van *active gaming* als significant binnen een toenemend trend waarbinnen de mogelijkheid van actieve technologieën ter bevordering van de gezondheid en fysieke beweging wordt vertegenwoordigd.⁸

Eind 2006 kwam Nintendo met haar nieuwe console, de *Wii*, op de markt en tilde het begrip *active videogames* hiermee naar een veel hoger niveau. Met haar unieke manier van besturing, door middel van de bewegingsgevoelige controller, kreeg de rol die het lichaam in games kan spelen plotseling veel meer aandacht. Spelers kregen de mogelijkheid om op een realistische manier (of in ieder geval realistischer dan de conventionele controller) onder andere sport-, race- en schietspellen te ervaren; zowel geestelijk als lichamelijk bij het spel betrokken. Deze lichamelijke betrokkenheid werd in 2008

⁸ Millington, 2009.

verder uitgebreid met de komst van het *Wii Balance Board*, een op een weegschaal lijkend apparaat dat de mogelijkheid heeft de lichaamshouding en –balans te registreren.

Volgens Shigeru Miyamoto, oprichter en nu *Senior Manager* bij Nintendo is de visie van het bedrijf niet zozeer dat de *Wii* ervoor moet zorgen dat mensen door beweging fit worden, maar meer dat mensen zich bewust worden van hun eigen lichaam: “I don’t think *Wii Fit*’s purpose is to make you fit; what it’s actually aiming to do is make you aware of your body.”⁹ Deze bewustwording van de eigen lichamelijkeheid merkten we eerder al op als een van de effecten en motiverende factoren van parkour.

Millington voorspelde al dat de *Nintendo Wii* als voorbode gezien kan worden van een trend waarin *active games* populairder zullen worden en een steeds belangrijker positie in de samenleving zullen innemen.¹⁰ Microsoft zet deze ontwikkeling voort met haar zogenaamde *Kinect* (voorheen bekend onder de naam *Project Natal*); een extensie voor de *Xbox 360*, die net als de *Wii* bewegingen kan herkennen. De techniek hierachter, waar Microsoft twintig jaar aan onderzoek voor heeft gebruikt, verschilt echter aangezien *Kinect* gebruik maakt van infraroodsignalen in combinatie met een camera die de reflectie op het lichaam registreert. Hierdoor reageert de apparatuur niet op de beweging van een enkele controller, maar is het in staat bewegingen van het volledige lichaam tot op de centimeter nauwkeurig te interpreteren, tot maximaal vier personen tegelijkertijd. Daarnaast kan het systeem ook van spraak- en gezichtsherkenning gebruik maken.¹¹

2.2 Games in de stad

Een tweede trend, waarbinnen de laatste jaren veel geëxperimenteerd is, wordt gevormd door de zogenaamde *pervasive games*. In *pervasive games* worden de spelers uitgerust met mobiele communicatieapparaten en vervolgens op pad gestuurd, in veel gevallen in de stad. Dankzij de draadloze technologie waarmee de locatie van de speler kan worden vastgesteld, biedt dit systeem de mogelijkheid tot game-ervaringen die afhankelijk zijn van zijn of haar plaats en fysieke context. De

⁹ Iwata Asks: *Wii Fit*, 2008, geraadpleegd op 15 juni 2010.

¹⁰ Millington, 2009, p. 662.

¹¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>, geraadpleegd op 15 juni 2010.

game is niet langer verbonden aan een console, maar vindt plaats in het alledaagse leven en is daardoor in potentie altijd op alle plaatsen in te zetten.¹²

Ter verduidelijking volgt hieronder een voorbeeld in de vorm van de game PIRATES!, ontwikkeld in een samenwerking tussen het Nokia Research Center in Finland en het PLAY Research Studio in Zweden. PIRATES! is een multiplayer game die plaatsvindt in de stad en waarbij de spelers de rol van hun eigen avatar aannemen. Op een scherm dat ze bij zich dragen zien ze eilanden weergegeven die ze kunnen ontdekken door zich in de echte wereld voort te bewegen. De bedoeling is dat de speler missies voltooit, eilanden ontdekt, vijanden verslaat en objecten verzamelt, maar het spel kent ook een grote mate van vrijheid doordat de speler directe controle heeft over zijn karakter en kan gaan en staan waar hij of zij wil.¹³

Pervasive games maken dus gebruik van de echte wereld, en koppelen deze aan een virtuele wereld die daar parallel aan loopt. De locaties en voorwerpen uit deze echte wereld krijgen daardoor voor de spelers een andere mening dan voor mensen die buiten de wereld van het spel staan. Deze projectie van game-elementen op de stad, waardoor deze een andere betekenis krijgt, hebben we eerder al aangewezen als een kenmerk van parkour. *Traceurs* zien en behandelen de stad en haar locaties, voorwerpen; de infrastructuur, op een totaal andere wijze dan de meeste mensen die zich in de stad bevinden. Dit terwijl ze fysiek in dezelfde wereld aanwezig zijn.

2.3 Wat zegt dit over onze samenleving?

Bovenstaande bevindingen zeggen veel over de ontwikkelingen die vandaag de dag plaats vinden op het gebied van games. Beide trends lijken onderdeel te zijn van een overkoepelende ontwikkeling waarbij de esthetische ervaring van het spelen van videogames compleet verandert. Niet langer worden games alleen gezien als activiteit waarbij de speler alleen mentaal actief bezig is en zijn lichaam passief achterlaat. In plaats daarvan bieden veel games dankzij de technologie van *pervasive gaming*, de *Nintendo Wii* en *Microsofts Kinect* een actievere ervaring waarbij lichaam en geest beide aangesproken worden. Dat deze vormen van *active gaming* zo populair zijn (de *Wii* is een enorm succes gebleken, er is veel belangstelling voor *Kinect*, en *pervasive games* krijgen veel media-aandacht) geeft aan dat spelers blijkbaar niet langer een spel willen besturen door simpelweg op knopjes te drukken. Dit onlogische verband tussen de actie van de speler en de actie binnen het spel

¹² Benford et. al., 2007.

¹³ Björk, Staffan, et. al., 2007.

is niet langer relevant; in plaats daarvan wordt het lichaam gebruikt als input voor de besturing van games. Het spelen van videogames wordt hierdoor realistischer en tegelijkertijd intuïtiever. De *Wii* heeft er, mede door deze intuïtieve manier van besturing die weinig oefening en voorkennis vereist, voor gezorgd dat videogames een veel bredere doelgroep weten aan te spreken.

De elementen die deze vormen van *active gaming* in zich dragen, vonden we ook al terug in het sterk game-achtige karakter van parkour. Het antwoord op de vraag wat de populariteit van parkour nu eigenlijk zegt over onze samenleving, is al gedeeltelijk aan bod gekomen via de opgedane inzichten. We hebben gezien dat parkour als een vorm van subversie gezien kan worden. *Traceurs* verzetten zich tegen de conventies die de infrastructuur van de stad in zich draagt: in tegenstelling tot de meeste mensen die zich in de stad bevinden, kiezen zij voor alternatieve routes die vereisen dat zij van de daarvoor bedoelde paden afwijken en bovendien daarvoor hun lichamelijke benutten. Op deze manier transformeert voor hen de stad naar een tweede realiteit die de vorm aanneemt van een spelwereld.

Binnen deze ontwikkelingen die zich voordoen in onze samenleving, zou parkour als belangrijkste indicator en als ultiem voorbeeld aangewezen kunnen worden. De reden hiervoor is dat parkour in staat is de drie elementen die kenmerkend zijn voor deze ontwikkelingen, in zich te herenigen: parkour is een sterk game-achtige activiteit, die plaatsvindt in de stad en waar de nadruk ligt op het gebruik en besef van lichamelijkheid.

Conclusie

Terugblikkend op de hoofdvraag van dit onderzoek (Hoe is de populariteit van het speelse fenomeen parkour te verklaren en wat zegt dit over onze huidige samenleving?) merken we op dat de weg naar de beantwoording van deze vraag een uitgebreid beeld geeft van de wereld van parkour. We zagen dat David Belle de basisregel van parkour in zeer weinig woorden mooi wist te illustreren (zie pagina 9), maar we hebben geconstateerd dat het veel meer inhoudt dan dit. Parkour is een manier van in opstand komen tegen de regels en conventies van de stad, zonder daar respectloos mee om te gaan. Zoals we aan de hand van Caillois' theorie constateerden, gebeurt dat op een speelse manier en kan parkour dus als een game omschreven worden. *Traceurs* zien de elementen van de stad die zij op hun weg tegenkomen niet als obstakels die zij moeten omzeilen, maar als mogelijkheden die zij willen overwinnen. De stad verandert hierdoor voor hen in een alternatieve wereld, een spelwereld als het ware. Van competitie is geen sprake in de zin dat *traceurs* het tegen elkaar opnemen; de competitie kan in het geval van parkour gevonden worden in de overwinning van de stad en de overwinning van het gevaar. De meeste *traceurs* zien het krijgen van een sterk lichaam en vooral controle over dat lichaam als de winst die ze uit parkour halen.

Dankzij deze bevindingen hebben we parkour kunnen plaatsen binnen een bredere trend die zich op dit moment voltrekt, waarin sterke relaties tussen games, lichamelijkeheid en de stad met haar conventies waarneembaar zijn. Lichamelijkeheid in games is sinds de komst van de *Nintendo Wii* definitief bij het grote publiek populair, en Microsoft zal met haar *Kinect* voor de *Xbox 360* deze fysieke vorm van spelen nog directer maken. Daarnaast zijn ook de zogenaamde *pervasive games* sterk in opkomst, waarin de stad de functie van spelwereld toegewezen krijgt. Parkour is in staat deze drie elementen (games, lichamelijkeheid en de stad) in zich te verenigen en staat daarmee symbool voor de ontwikkelingen van onze huidige samenleving.

Bronnen

Literatuur:

Benford, Steve, Carsten Magerkurth en Peter Ljungstrand. "Pervasive Games: Bridging the Gaps between the Virtual and the Physical." *Space, Time, Play - Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Red. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz en Matthias Böttger. Basel, Zwitserland: Birkhäuser, 2007.

Björk, Staffan, Jennica Falk, Rebecca Hansson en Peter Ljungstrand. "Pirates! Using the Physical World as a Game Board". *Space, Time, Play - Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Red. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz en Matthias Böttger. Basel, Zwitserland: Birkhäuser, 2007.

Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Vert. Meyer Barash. New York: Free Press of Glencoe, 1961.

Feireiss, Lukas. "Urban Free Flow: The Individual as an Active Performer." *Space, Time, Play - Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Red. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz en Matthias Böttger. Basel, Zwitserland: Birkhäuser, 2007.

Millington, Brad. "The Wii has never been modern: 'active' video games and the 'conduct of conduct'." *New Media Society* 2009; 11; 621.

Salen, Katie en Eric Zimmerman. "Game Design and Meaningful Play." *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005. 59-79.

Websites:

en.wikipedia.org/wiki/Kinect, geraadpleegd op 15 juni 2010.

www.americanparkour.com/whatisparkour, geraadpleegd op 30 mei 2010.

www.independent.co.uk/news/uk/this-britain/jumpedup-plan-to-stage-world-competition-sees-free-runners-falling-out-445746.html, geraadpleegd op 3 juni 2010.

www.parkour-online.com/yamakasi.html, geraadpleegd op 6 juni 2010.

<http://hubpages.com/hub/parkour>, geraadpleegd op 30 mei.

Us.wii.com (2008) "Iwata Asks: Wii Fit." http://us.wii.com/wii-fit/iwata_asks/vol1_page1.jsp, geraadpleegd op 15 juni 2010