



Nuoret visuaalisten aineistojen tuottajina ja kuluttajina – esimerkkinä parkour

Sirpa Tani & Lieven Ameel

Parkour on 1980-luvun lopun pariisilaislähiöissä syntynyt liikuntamuoto. Siinä ympäristöä käytetään esteratana ja pyritään etenemään paikasta toiseen mahdollisimman sulavasti. Tielle osuvia esteitä ei kierretä, vaan ne ylitetään ja jatketaan eteenpäin. Parkourin kehittäjästä David Belle on jatkanut edelleen lajin parissa ja korostanut mahdollisimman yksinkertaista ja sulavaa liikkumista, kun puolestaan toinen pioneereista, Sebastien Foucan on alkanut korostaa lajin estetiikkaa ja lisännyt siihen akrobaattisia piirteitä. Foucan kutsuu omaa versiotaan termillä *freerunning*. Tässä artikkelissa emme tee eroa näiden kahden välille, vaan puhumme parkourista tarkoittaen sen erilaisia tyyliäsuuntia (parkourin historiasta, ks. Ameel & Tani 2007; Atkinson 2009; Mould 2009).

Parkour on sittemmin levinnyt Ranskasta muualle maailmaan tehokkaasti erilaisten visuaalisten kulttuurituotteiden ansiosta. Vuonna 2002 julkaistu BBC:n televisiokanavan mainos toimi yhtenä ensimmäisistä parkourin visualisoinneista, jotka herättivät kiinnostusta lajia kohtaan eri maissa. Tämän jälkeen parkour on yleistynyt monissa populaarikulttuurin tuotteissa. Samalla siitä on tullut suosittu nuorten liikunnallisen alakulttuurin muoto. Vaikka osa parkourin harrastajista on aikuisia, lajia pidetään usein nimenomaan nuorisokulttuurina. Suomalaisissa tutkimuksissa parkouria on käsitelty yhtenä nuorisokulttuurisen liikkumisen lajina esimerkiksi skeittauksen, lumilautailun, temppurullaluistelun (bleidauksen) ja -potkulautailun (scoottauksen) ohella (Ojala & Itkonen 2013; Rannikko ym. 2013).

Artikkelimme perustuu helsinkiläisten ja jyväskyläläisten parkourin harrastajien parissa tekemiimme teemahaastatteluihin¹. Haastatteluisa keskustelimme muun muassa parkourin kannalta ihanteellisista ympäristöistä. Tarkastelimme myös parkouriaajien tapoja käyttää julkista kaupunkitilaa ja heidän kohtaamisiaan muiden kaupunkilaisten kanssa. Näistä teemoista olemme kirjoittaneet aiemmin (Ameel & Tani 2012a; 2012b). Tässä artikkelissa keskitymme haastattelujen kolmanteen pääteemaan, visuaalisuuden merkitykseen parkourissa.

1 Artikkelissa käytetään aineistona yhdeksää teemahaastattelua, jotka toteutettiin syksyllä 2009 Helsingissä ja Jyväskylässä. Haastatteluihin osallistui 18 parkourin aktiiviharrastajaa: yhtä heistä haastateltiin yksin ja muita 2–3 hengen ryhmissä. Haastatellut olivat 14–31-vuotiaita. Heistä kuusi oli tyttöjä/naisia ja kaksitoista poikia/miehiä. He olivat harrastaneet parkouria hyvin vaihtelevan pituisia aikoja: kokeneimmat olivat parkouranneet yli kuusi vuotta, mutta joukossa oli myös muutama vasta-alkaja. Olemme kuvanneet aineistoa tarkemmin aiemmassa artikkelissamme (Ameel & Tani 2012b). Haastateltavien toiveiden mukaisesti käytämme heistä tekstissämme heidän oikeita kutsumanimiään.



Visuaalisista menetelmistä kiinnostuneen tutkijan kannalta parkour tarjoaa mielenkiintoisen esimerkin siitä, kuinka visuaalisuus voi muodostaa oleellisen osan sinänsä hyvin fyysistä lajia. Itse parkour on näytävyydessään kiehtova tutkimuksen kohde. Tämän lisäksi siihen liittyy erottamattomana osana sen käyttäminen ja soveltaminen monissa kulttuurituotteissa: mainoksissa, videopeleissä, musiikkivideoissa ja elokuvissa. Parkourin harrastajat tuottavat myös omia visuaalisia representaatioitaan: parkourvalokuvia ja erityisesti -videoita jaetaan internetissä yleisesti, ja toisten harrastajien tekemiä videoita katsotaan ja kommentoidaan ahkerasti. Näistä kaikista lajin visualisoinneista muodostuu kokonaisuus, joiden tulkinta asettaa tutkijalle monia kiinnostavia haasteita.

Tarkastelemme artikkelissamme parkouria visuaalisena (nuoriso)kulttuurina. Tuomme esiin sen, kuinka monella tavalla visuaalisuus on esillä parkourissa ja kuinka lajin harrastajat pohtivat visuaalisuuden merkitystä. Ensinnä esittelemme visuaalisten materiaalien merkitystä parkourin Suomeen tulossa ja nopeassa leviämisessä. Sen jälkeen tuomme lyhyesti esiin parkourajien tapoja arvottaa fyysisen ympäristön visuaalisia elementtejä; avaamme näitä ajatuksia esittelemällä parkoursilmien ja rumuuden estetiikan käsitteet. Siirrymme sitten analysoimaan harrastajien tekemien parkourvideoiden merkitystä ja heidän näkemyksiään lajin kaupallisista representaatioista. Toivomme, että artikkelin myötä lukijalle syntyisi moniulotteinen käsitys parkourin ja visuaalisuuden suhteesta. Artikkelin lopuksi siirrämme tarkastelun tutkimusmetodologian kysymyksiin ja korostamme, kuinka parkour – kuten moni muukin nuorisokulttuurin laji – on läpeensä visuaalinen ja kuinka raja virtuaalisen ja fyysisen maailman välillä parkourissa on hämärtynyt. Nämä seikat edellyttävät tutkijoilta entistä joustavampia metodisia työkaluja, joiden avulla voidaan pyrkiä purkamaan perinteisiä tapoja tulkita visuaalisten materiaalien tuottajien ja kuluttajien luomia merkityksiä.

ALKUSYSÄYKSENÄ VISUAALISET REPRESENTAATIOIOT MEDIASSA

Parkourin harrastaminen alkoi Suomessa 2000-luvun alkupuolella samaan aikaan kolmessa paikassa: Helsingissä, Jyväskylässä ja Oulussa. Alkusysäyksen antoi televisioitu dokumentti, jossa esiteltiin erikoisia liikuntalajeja. Yksi näistä lajeista, parkour, teki vaikutuksen moneen ohjelman nähneeseen nuoreen. Dokumentin näkemisen jälkeen he aloittivat lajiin tutustumisen ja oman harjoittelunsa. Kaikki näistä ensimmäisistä suomalaisparkourajista eivät välttämättä itse nähneet tv-ohjelmaa, mutta siitä huolimatta dokumentilla oli tärkeä merkitys heidän harrastuksensa alkuun:

Mä en itse asiassa itse nähnyt sitä, mutta sanoin kaikille kavereille kun luin ne ohjelmatiedot että katsokaa tämä ohjelma, varmasti hyvä asia. Itse unohdin, mutta sitten mulle referoitiin se niin tarkasti että pystyttiin sit siltä pohjalta vähän aloittaa treenaamaan -- (Kalle)

Ja se on aika jännä, et se [dokumentti] jäi mun mieleen niin hyvin, se oli, oisko ollut 10, 20 minuuttia jotain, ihan lyhyt pätkä -- Niin, se jäi mieleen kaihtamaan -- (Jaakko)



Myös Mikon ensimmäinen kosketus parkouriin tapahtui epäsuorasti ystävän näkemän videon välityksellä aikana, jolloin laji ei vielä ollut laajasti tunnettu Suomessa. Hän kertoo tapauksesta seuraavasti:

-- hyvä ystäväni -- oli huomannu että mä tykkään tehdä kärrynpyöriä siellä sun täällä, ja myöskin käsilläseisontajuttuja ja tommosia... niin se se ties tästä parkourista... Jotain videoita oli, se sitten näytti mulle pari videota, näytti että tämmöstäkin voi tehdä. Ja sitten [ajattelin, että] ”vitsi että tuohan on kivannäköistä”, ja sit siitä niinku silleen [parkourin harrastaminen] lähti eteenpäin...

Parkour rantautui Suomeen näiden yksittäisten televisio- ja videotallenteiden kautta. Aina videoiden käsiin saaminen ei ollut yksinkertaista, mutta silti niiden merkitys tuntui olleen suuri. Myöhemmin parkourin aloittaneet harrastajat ovat olleet hyvin erilaisessa tilanteessa verrattuna lajin pioneereihin. Monelle näistä nuoremman polven parkouraa- jista ensikosketus lajiin tapahtui kavereiden tai jonkun jo pitempään lajia harrastaneen kautta. Tämä havaintomme poikkeaa esimerkiksi chicagolaisten parkourajien joukossa tehdystä tutkimuksesta, jonka mukaan hyvin harva oli tutustunut lajiin jonkun harrastajan välityksellä – heille internetissä olleet parkourvideot olivat toimineet väylänä lajin pariin (Kidder 2012). Meidän haastateltavamme sen sijaan kertoivat lähipiiristään saamastaan kipinästä:

Mä vaan keksin sen sillein, et mun kaveri yllytti mua, et mä muutenkin juoksen ympäri metsiä ja kaikkia tollasia, niin mikset sä kokeilis, kun sillä lajilla on nimikin, miks sä et kokeile -- (Veera)

-- mä tutustuin yhteen tyyppiin, joka harrasti myös parkouria. Ja sitten kiinnostuin sen kautta, et en mä muuten ois varmaan ehkä lähtenytäkään mukaan kun jotenkin ehkä sitä helposti ajattelee, et se on vähän niinku vaarallista ja tämmöstä -- (Sonja)

Parkourtoiminnan pitkälle viety järjestäytyneisyys parkourpajoineen ja -yhdistyksineen saattaa olla yksi syy, miksi parkourista kiinnostuneet nuoret saattavat Suomessa löytää helpommin lajin harrastajia lähipiiristään kuin esimerkiksi parkourajat Yhdysvalloissa. Huolimatta siitä, että näille myöhemmin parkouriin tutustuneille kaverit olivat olleet tärkeässä roolissa, myös heille internetissä julkaistut parkourtallenteet olivat tuttuja. Verkko- median tärkeys parkourin harrastajille kävi selkeästi esille kaikissa haastatteluissamme. Järjestäytynyt parkourtoiminta tapahtuu ennen kaikkea verkon välityksellä, esimerkiksi haastattelujemme toteutuksen aikaan Suomen Parkour ry:n silloisen foorumin kautta. Anna-Liisa Ojala & Hannu Itkonen (2013) ovat todenneet, kuinka internetin ja niin sanottujen nuorisokulttuuristen liikunta- tai elämäntapalajien kytkentöjä on tutkittu toistaiseksi yllättävän vähän. He korostavat, kuinka internetistä on kuitenkin jatkuvasti tullut yhä suosituimpi media näiden lajien harrastajien parissa. Aineistomme valossa näyttää siltä, että lajin kehollista harrastamista, siihen liittyvien kulttuurituotteiden kuluttamista ja niiden tuottamista ei voida yksiselitteisesti erottaa toisistaan: ne kaikki kuuluvat kiinteinä osina parkourin harrastamiseen.



PUHETTA PARKOURIN ESTETIIKASTA

Parkourin harrastajat käyttävät ympäristöään luovasti hyväkseen. Vaikka lajia pidetään useimmiten urbaanina, sekä sen kehittäjät että myös meidän tutkimuksessamme haastatellut suomalaisparkourajat toivat esille, kuinka parkouria voi harrastaa sekä rakennetussa että luonnonympäristössä. Oleellista on se, että ympäristö on monipuolinen, jolloin se mahdollistaa monenlaisia liikkumisen tapoja (Ameel & Tani 2012a).

Moni haastateltavistamme oli parkourin lisäksi muutenkin kiinnostunut luovista ja visuaalisista aloista. Näin ollen he olivat valmiita pohtimaan parkouriin soveltuvia ympäristöjä paitsi niiden käytettävyyden myös ympäristön visuaalisten elementtien kannalta. Ihanteellinen ympäristö parkourin harrastamista varten poikkesi selvästi yleisesti mielenkiintoiseksi, miellyttäväksi tai kauniiksi mielletystä ympäristöstä. Tutustuminen parkouriin oli haastateltavien mukaan avannut heille erityiset ”parkoursilmät” tai ”parkourkatseen”, jonka välityksellä maailma näyttäytyi erilaisena kuin ennen harrastuksen aloittamista (Ameel & Tani 2012a; myös Clegg & Butryn 2012). Me tutkijat huomasimme tutkimusprosessin edetessä saman: kun olimme kuunnelleet parkourajien puhetta kiinnostavista parkourympäristöistä ja niiltä vaadittavista ominaisuuksista, aloimme itsekkin nähdä arkiympäristöämme uudella tavalla. Tästä ”silmien aukeamisesta” puhui moni haastateltava:

-- kun ihminen ensimmäistä kertaa kuulee parkourista niin siinä tulee oikein semmoinen kliseinen silmien aukenemisilmiö monilla. Moni on siitä puhunut, ja myös kansainvälisesti, että sitä ympäristöä rupee havainnoimaan sen perusteella, että mitä siinä itse vois tehdä tai mitä joku muu vois siinä tehdä tai miten se vois siitä mennä... (Perttu)

Kertoessaan suosituimmista parkourympäristöistä Helsingissä Kalle puhui rumuuden estetiikasta, joka sai aiemmin ankealta näyttäneet paikat muuttumaan mielenkiintoisiksi. Ympäristön käytettävyyden antoi sille uuden merkityksen, joka poikkesi yleisistä esteettisistä arvostuksista:

-- mä rupesin miettii sitä rumuuden estetiikka -asiaa -- yleensä ne rumimmat lähiöt, niin ne on niit parhaita parkourpaikkoja. Ja nimenomaan niis rumissa lähiöissä viel ne rumat ostarit, jotka on vielä sen rumuuden kiteytymiä niin ne on yleensä kyl ne hyvät parkourpaikat. Et kylhän se välttämättä yleensä johtaa semmoseen, niin kuin niit alkaa ehkä kattoo, vähän niin kuin romantisoidulla silmällä -- (Kalle)

Ympäristön estetiikasta kiinnostuneelle tutkijalle parkourajien näkemys mielenkiintoisista ympäristöistä toimii tervetulleena muistutuksena siitä, kuinka eri ihmiset näkevät ympäristönsä erilaisessa valossa. Riippuen suhteestaan kulloiseenkin ympäristöön ihmiset liittävät siihen erilaisia merkityksiä. Esimerkiksi suomalaisuuteen on totuttu liittämään ajatus ihmisten läheisestä suhteesta luontoon, ja monissa tutkimuksissa on korostettu luonnonympäristöjen ja ylipäänsä viherympäristöjen tärkeyttä elpymiskokemusten saamisessa (esim. Korpela ym. 2010). Parkourajien näkökulmasta ympäristö sen sijaan saa



hyvin erilaisia merkityksiä: maalaamaton betoni, teräskaiteet ja tasakattoarkkitehtuurin jyrkkä geometria saattavat olla heille ihanneympäristön tärkeitä elementtejä.

PARKOURIN HARRASTAJAT VISUAALISTEN REPRESENTAATIOIDEN TUOTTAJINA

Kuten olemme edellä kuvanneet, median välittämät tallenteet ovat olleet keskeisessä asemassa parkourin tunnetuksi tulemisessa. Parkouryhteisöjen vakiintumisessa internet on ollut tärkeä kanava: lajin leviämisen yhteydessä perustettiin lukemattomia verkkosivuja, joilla harrastajat levittivät tietoa lajista, laativat kirjoituksia parkourin perusajatuksista ja antoivat käytännön vinkkejä lajin harrastamisesta kiinnostuneille vasta-alkajille. Useimpiin nettisivuihin liittyi myös foorumeja, joilla harrastajat voivat jakaa omia videoitaan ja kommentoida muiden lähettämiä tallenteita.

Kaikki haastateltavat olivat nähneet toisten parkouraajien tekemiä videoita. Taavi totesi, että ”se on tullu tähän parkourgenreen sellanen, et on pakko tehdä video”. Videoiden tekemiseen haastateltavat mainitsivat monia syitä. Osa videoista tehtiin omien taitojen kehittämistä varten, osa kavereita tai muita lajin harrastajia varten. Videoilla haluttiin osoittaa oman osaamisen taso ja saada toisilta palautetta:

Aluks se oli siistiä, että sai tehdä oman videon -- ja näyttää kaikille, että joo, täs on meidän video. (Lauri)

Se on varmaan tosi tärkeä osa just siinä, että vaikka ne tehtäiski itteä varten, niin ne laitetaan nettiin sen takia, että saadaan tietää, että millä tasolla ollaan, että muut kommentoi siihen. (Tapani)

Videoiden tekeminen ja julkaiseminen sosiaalisessa mediassa oli näin ollen harrastajille tärkeä tapa ilmaista kuulumistaan parkouryhteisöön ja tapa hakea siltä hyväksyntää. Harrastajat saattavat tavoittaa videoillaan yhtä lailla suomalaista parkouraajien kenttää kuin kansainvälistä parkouryhteisöä. Jotkut pitempään lajia harrastaneet kertoivatkin, kuinka parkourvideoiden kautta voitiin myös tutustua ulkomaisiin parkouraajiin. Lajin yhteisöllisyys korostui näissä haastatteluissa.

Ni sen takia nää videotki on hyvät, että näkee -- okei mä oon menossa Kreikkaan -- ”parkour ja Kreikka”, kirjottaa videon hakusanaksi. Ni ettii vaan suunnilleen samantasosen parkouraajan sieltä ja kysyy yösijaa, ni se on melkeen varma paikka. Et se on tosi hyvä siltäki kannalta. (Taavi)

Osa pitkään parkouria harrastaneista kertoi, kuinka videoita saatettiin tehdä myös markkinointitarkoituksessa. Jotkut haaveilivat saavansa kaupallisen sponsorin, joka saattaisi löytää heidät videoissa osoitetun osaamisen ansiosta. Osalle puolestaan videot olivat alun perin saattaneet merkitä harrastusmielessä tehtyjä tallenteita, mutta vähitellen parkour oli saattanut tuottaa myös työtarjouksia. Parkourin pioneereista osa olikin esittänyt taitojaan muun muassa tv-mainoksissa sekä muissa kaupallisissa tallenteissa.



Suhtautuminen videoiden tekemiseen herätti joissakin haastateltavissa ristiriitaisia tuntemuksia. He tunnustivat toisaalta videoiden merkityksen siinä, että parkour oli levinnyt kansainväliseksi ilmiöksi, mutta toisaalta he pohtivat lajin alkuperäistä filosofiaa ja sen epäkaupallisuutta. Joona toi esille tämän omalta kohdaltaan:

Mä olin tosi pitkään sitä mieltä, että ei tehdä mitään videoita, varsinkin sillon kun ihan alkuvaiheessa siitä ei paljon kukaan tienny yhtään mitään, et mä olisin ite halunnut treenata siinä samalla lailla kun ranskalaisetkin teki siellä alussa et ne treenas tosi pitkään ennen kun ne rupes nauhottelee niitä omia tekemisiään ja näyttää niitä yhtään kenellekään, et mullakin oli vähä sama idea siinä, et mieluummin oltais pidetty se ensin siinä itellään -- (Joona)

Monien mielestä videoiden tekeminen liittyi erityisesti harrastuksen alkuvaiheisiin, jolloin haluttiin näyttää muille, mitä osattiin. Pitempään lajia harrastaneet suhtautuivat omaan osaamiseensa itsekriittisesti. Jotkut heistä pohtivat videoiden merkitystä parkourkulttuurissa laajemminkin. Heidän mukaansa visuaaliset representaatiot liittyivät kuitenkin oleellisena osana parkouriin. Sama on todettu usein myös skeittikulttuurin suhteen (esim. Borden 2001; Buckingham 2009).

-- jos mä oisin murkkuikäsenä alottanu niin mä oisin varmaan paljo videoita kuvaillu... useimmat harrastajat tuntuu jopa ekoina viikkoina ottavan hirveet videosessiot -- (Unto)

-- se on lähinnä just kasvanu noitten nuorten keskuudessa tosi paljon -- että ”hei nyt mennään tekee video” vaikka on harrastettu silleen viikon jotain lajia, periaatteessa melkein ihan missä vaan, skeittauksessa tai muualla, niin mennään tekee sitä videoo. Et mä en tiedä mikä siin kiehtoo, onks se se ittensä saaminen esille sitten. (Joona)

Kun monille parkourin harrastajille yksi tärkeimmistä syistä videoiden tekemiseen oli saada palautetta parkouryhteisöltä, Ilkka suhtautui videoihinsa eri tavalla. Hän kertoi tekevänsä videoita pääasiassa itseään varten. Ne olivat hänelle ikään kuin kuvallisia päiväkirjamuistiinpanoja, joihin hän tallensi sen hetken osaamistaan. Samalla videot olivat hänellekin keino näyttää muille omaa parkouraamistaan. Kiinnostavaa oli, että hän korosti kuinka hänellä oli korkea kynnyys näyttää omia tallenteitaan muille parkourajille:

Mun suhde on ehkä vähän erilainen noihin videoihin, et mä tykkään hirveesti jotenkin ikään kuin tallentaa tai silleen arkistoida, esim. elämää ja eri vaiheita silleen ihan niin kun päiväkirjojen ja muiden kautta, ja sitten mä vaan oon nauhottanu sitä että mitä on tehny millonkin, mimmosta elämää on viettäny, ja sitten mä tein semmosen, yhtenä päivänä kuvasin semmosen videon siitä omasta menemisestäni, ehkä sen jälkeen kun mä olin vuoden verran harrastanu, ja siinä oli ideana ennen kaikkee se, että nyt näyttää tältä, nyt kiinnostaa tehdä tällaisia liikkeitä ja ne menee tällä tavalla, et se on semmonen mitä voi, se on tavallaan muistiinpano, johon voi myöhemmin palata, ja on siinä kans se et sit halus näyttää omille kavereille, ennen kaikkee niille jotka ei parkouraa, niin näyttää sitä että tämmöstä mä teen, tää on mulle iso juttu, mut hirveen arka mä oisin tolle parkouryhteisölle sit näyttämään että tää on se mitä mä osaan -- (Ilka)



Internetin merkitys parkourajille ei rajoitu pelkästään videoiden jakamiseen, katsomiseen ja kommentointiin. Videoiden lisäksi verkkosivuja käytetään yleisesti keskustelufoorumina, joissa jaetaan tietoja ja kokemuksia samalla kun tutustutaan muihin lajin harrastajiin. Usein paikalliset parkouriyhteisöt julkaisevat omilla verkkosivuillaan karttoja, joihin kuka tahansa voi merkitä parhaat parkouripaikat (spotit) ja kommentoida niitä (Kidder 2012; Ojala & Itkonen 2013). Myös osa haastattelimistamme parkourajista oli aktiivisia tiedon tuottajia parkoursivustoilla ja niiden yhteydessä julkaistuilla kartta-alustoilla.

PARKOURIN HARRASTAJAT VISUAALISTEN AINEISTOJEN KULUTTAJINA JA TULKITSIJAINA

Parkourin kehollisuus ja näyttävyys ovat vaikuttaneet lajin suosioon visuaalisen kulttuurin tuotteissa. Parkourilla on mainostettu monenlaisia tuotteita suklaapatukoista ja leivästä tietokoneisiin ja autoihin. Mainosten tarinat ovat usein noudattaneet kaavaa, jossa päähenkilöllä on jostain syystä kiire, ja hän sen vuoksi pyrkii saavuttamaan määränpäänsä mahdollisimman nopeasti. Parkour tarjoaa tähän oivan mahdollisuuden, olipa sitten kyseessä perheenisä, joka menee ostamaan leipää kaupasta, koulupoika, joka välttää parkouraamalla koulusta myöhästymisen tai bisnesnainen ja -mies, jotka pakenevat liikennemuuhkaan juuttuneesta autostaan rakennusten kattojen kautta heitellen samalla kannettavaa tietokonetta toisilleen.

Mainosten lisäksi parkouria on käytetty myös monissa musiikkivideoissa, elokuvissa ja videopeleissä (ks. esim. Ameel & Tani 2007; Archer 2010). Monet haastateltavista mainitsivat ranskalaiset elokuvat *Yamakasin* ja *Banlieu 13:n*, mutta erityisen hyvin tunnettiin Bond-elokuva *Casino Royale*. Dokumenttielokuvista mainittiin *Jump London* ja *Jump Britain*, joissa parkourajat valloittivat tunnettuja monumentteja ensin Lontoossa ja sitten muualla Isossa-Britanniassa. Videopeleistä eniten keskustelua herätti *Mirror's Edge*:

No joo, mä oon sitä pelannu enemmänki, et se on ihan siisti, et monet on saanu innotetta siit kamera- tai kuvakulmista ja semmosista jutuista, oon videoihin nähny että on otettu tosi paljon [vaikutteita], että se on tosi hyvin onnistunu ainaki se visuaalinen puoli siinä pelissä. (Tapani)

Se on mukavasti sillä tavalla -- onhan se täysin epärealistista mitä siinä tehdään mutta siis kuitenkin -- periaatteessa ihmisen fyysisen kyvyn rajoissa -- se vaan että jos tekisit sen kaiken niin todennäköisyys että selviäisit hengissä on aika pieni. (Valterti)

Siinä hypitään nimittäin aika korkeella ja tälleen. (Valma)

Mainokset, elokuvat ja videopelit välittävät käsitystä parkourista huimaa akrobatiaa sisältävänä lajina. Todellisuus on kuitenkin toinen: sulava eteneminen vaatii pitkän ja sinnikkään harjoittelun, jossa ei tavallisesti edetä katoilla, vaan lähempänä maanpintaa. Haastatteluissa parkourajat toivat esiin ristiriidan lajin todellisuuden ja siitä luotujen representaatioiden välillä:



-- vois sanoa että se on kaikkein eniten ehkä semmosta glamourisoitua parkouria eli otetaan pois se kaikki kova työ ja sitten näytetään vain ne tulokset -- se on aina vähän semmonen, tavallaan vaarallinen asia, koska sitten ihmiset ei koskaan näe sitä kovaa työtä mikä siinä taustalla on, vaan näkee vain ne temput -- (Mikko)

Parkourin harrastajille lajista tuotetut kaupalliset representaatiot herättivät ristiriitaisia tunteita. Useimmat heistä seurasivat mielenkiinnolla parkourin esiintymistä erilaisissa kulttuurituotteissa. Samalla he arvioivat näkemäänsä kriittisesti ja vertasivat lajista luotuja käsityksiä omiin käytännön harjoittelussa hankittuihin kokemuksiinsa. Nuorimmat ja lajia melko lyhyen aikaa harrastaneet parkouriaajat olivat erityisen kiinnostuneita kaikesta parkouriin liittyvästä: he olivat kiinnostuneita paitsi omien videoiden tekemisestä ja toisten tuotosten katsomisesta myös populaarikulttuurissa luoduista parkourin tulkinnoista. Jotkut pelasivat parkouria hyödyntävää *Mirror's Edge* -tietokonepeliä ja olivat myös hyvin perillä elokuvista, musiikkivideoista ja mainoksista, joissa parkouria oli käytetty. Sen sijaan monille lajia pitkään harrastaneille kuilu varsinaisen parkourin ja siitä luotujen kaupallisten representaatioiden välillä aiheutti pohdintaa.

Ohan ne leffoissa, niin hirveen monet suoritukset on tehty vajereilla. Siellä on patjoja alla. Mutta alotteleva nuori ei sitä tiää. Ni sen takia alotteleva nuori koetaan aluks myös semmoseks vaaralliseksi tekijäksi parkourissa, että se menee, hyppää ehkä kukkapenkkiin. Tai sitte se pilaa toisen seinän, se liikaa sen. Tai se hyppää hirveen korkeelta, eikä se osaa tulla vielä kunnolla alas. Pääasiahan on vaan se, että ei luuta murru. Jee se tuli alas, eikä käyny mitään pahempaa. Mut pidemmän päälle se tekee hallaa. Sitä kautta ne leffat on vähän huonoja. (Taavi)

Haastattelemamme parkourin harrastajat yhdistivät fyysisen lajinsa sujuvasti siitä luotuihin mediarepresentaatioihin. Olipa kyseessä sitten vasta-alkaja tai parkouria vuosikausia aktiivisesti harrastanut, jokainen haastateltava analysoi monipuolisesti ja kriittisesti median välittämiä mielikuvia parkourista. Osa haastateltavista ilmaisi huolensa siitä, kuinka esimerkiksi elokuvien kautta lajista saattoi syntyä vaarallisen helppo ja näyttävä vaikutelma. Tätä seikkaa osa haastateltavista kritisoi myös parkouriaajien itse tekemissä videoissa: jos editoinnilla luotiin harhakuva temppu tempun jälkeen vaivattomasti sujuvasta etenemisestä, lajin fyysinen vaativuus ja pitkäjänteinen harjoittelu saattoivat unohtua.

PARKOUR FYYSISEN, VIRTUAALISEN JA VISUAALISEN YHTEENKIETOUTUMANA

Lasten ja nuorten arjessa tietokoneiden ja kännyköiden parissa vietetty aika on kasvanut viime vuosina huimasti. Erityisesti mobiilien älylaitteiden yleistymisen on hämärtänyt aiemmin jyrkkää rajaa fyysisen ja virtuaalisen maailman välillä (Moores 2012, 21). Esimerkiksi nuorten vapaa-ajanviettopaikoja tutkittaessa ”tietokoneen edessä istuminen” ei enää toimi yhtenä kategoriana, koska tietoverkoissa voidaan olla samalla kuin ollaan missä tahansa fyysisessä ympäristössä. Virtuaalimaailmassa ajan viettäminen ei toisin

sanoen ole enää sidottu fyysiseen paikallaan pysymiseen. Internetin tultua tärkeäksi nuorisokulttuurien areenaksi se tarjoaa myös tutkijoille mahdollisuuden päästä online-yhteisöjen ja virtuaalitodellisuudessa rakennettävien identiteettien kentille tekemään niin sanottua virtuaalietnografiaa (Heath ym. 2009, 177).

Parkourkulttuuri on yksi hyvä esimerkki tästä fyysisen ja virtuaalisen yhteenkietoutumisesta. Parkour on laji, jonka harrastaja on suorassa, kehollisessa kosketuksessa fyysiseen ympäristöönsä. Samaan aikaan parkourkulttuuri toimii kiinteästi virtuaalituloissa: sen visuaaliset representaatiot leviävät internetissä nopeasti, ja tietoisuus lajista yksityiskohtineen saavuttaa uusia yleisöjä, joista osasta tulee myös lajin harrastajia. Parkourajille internet tarjoaa tärkeän areenan, jossa he jakavat omia kokemuksiaan toisten parkourajien kanssa.

Parkourissa fyysisyyden ja virtuaalisuuden lisäksi myös visuaalisuus on keskeisessä osassa. Kuten monissa muissakin liikunnallisissa alakulttuureissa, esimerkiksi skeittauksessa, valokuvaus ja videoiden teko ovat parkourissa tärkeässä roolissa (skeittauksen visuaalisuudesta, ks. esim. Borden 2001; Buckingham 2009). Lajin fyysisyys ja sen perustuminen sulavaan ja jatkuvaan liikkeeseen tekee erityisesti videoinnista tärkeän tallennusmuodon. Videoinnin tuoma mahdollisuus editoida parkouriliikkeitä on tärkeä, mutta myös ristiriitainen piirre harrastajien videoissa. Todellisuudessa päästään harvoin parkourilosofiassa ideaalina pidettyyn *flow*-tilaan – jatkuvasti ja sulavasti liikkeellä olemiseen. Editoitu video tarjoaa mahdollisuuden *flow*'n esittämiseen, mutta samalla se saattaa antaa parkouriin vihkiytymättömälle katsojalle väärän kuvan lajin fyysisestä todellisuudesta.

Kun parkour ei jätä konkreettisia jälkiä ympäristöön, jossa sitä harrastetaan, parkourajat haluavat tallentaa tekemistään, ja tämän vuoksi sekä omaan käyttöön tarkoitettut että sosiaalisessa mediassa jaettavat videot ovat heille tärkeitä. Videoita jaetaan tutuille, mutta myös tuntemattomille, joiden toivotaan kommentoivan näkemäänsä. Esimerkiksi YouTubea käytetään sekä olemassa olevien sosiaalisten suhteiden ylläpitämisessä että oman parkouriyhteisön laajentamisessa (vrt. Lange 2008). Harrastajien tekemien videoiden rinnalla kaupalliset visuaaliset representaatiot luovat käsityksiä parkourista. Näissä trikkikuviin ja editointiin perustuvissa tuotannoissa parkour vaikuttaa hyvin erilaiselta kuin mitä harrastajien omat kokemukset fyysisesti vaativasta lajistaan ovat. Huolimatta tästä parkourajat ovat kiinnostuneita myös median välittämistä parkourin representaatioista. Kiinteä vuorovaikutus parkourin ja median välillä herättää kysymyksen siitä, mikä parkourissa lopulta toimii representaationa ja mitä se representoi. Ovatko YouTube-videot yksiselitteisesti representaatioita fyysisestä harrastuksesta vai onko fyysisesti harrastettu parkourin liikesarja imitaatio videoissa nähdyistä liikkeistä? Haastattelujemme perusteella näyttää siltä, että molempia voidaan pitää toistensa representaatioina (vrt. Kidder 2012).

Mitä annettavaa tällä fyysisellä, virtuaalisella ja visuaalisella lajilla on nuorisokulttuurin tutkijoille? Väitämme, että parkour on yksi erinomainen muistutus siitä, kuinka tutkijoiden on hyvä kyseenalaistaa monia perinteisiä vastakkainasetteluja, joita on käytetty tutkimusaineistoja ja -menetelmiä valittaessa. Parkourissa dikotomia visuaalisten aineistojen tuottajan ja kuluttajan näkökulmien välillä menettää merkityksensä. Samoin raja virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden välillä hämärtyy. Parkourin tutkiminen toimii esimerkkinä siitä, kuinka nuoria voidaan samaan aikaan kuunnella sekä visuaalisten



aineistojen tuottajina että niiden (kriittisinä) kuluttajina. Mikäli halutaan ymmärtää nuorten suhtautumista visuaalisuuteen, on tärkeää ottaa huomioon nämä molemmat näkökulmat. Tämä vaatii kahtalaista lähestymistä: yhtä hyvin kehollisen harrastamisen merkitysten analyysia kuin visuaalisten tuotteiden tuottamisen, kuluttamisen ja tulkitsemisen analyysia sekä näiden välisen vuoropuhelun pohtimista. Tutkijalta tämä edellyttää valmiutta käyttää monia erilaisia aineistoja ja analyysimenetelmiä rinnakkain.

KIITOKSET

Sirpa Tani on kirjoittanut artikkelia osana Suomen Akatemian rahoittamaa ”Asumisen tulevaisuus” -tutkimusohjelman hanketta ”Kaupungin kanssa asujat: lapset ja nuoret osallistuvina asukkaina” (SA 255432).