

Van Homo Ludens naar Homo Turisticus: regressie of een stap in de menselijke evolutie?

PROF. DR. J. LENGKEEK

Rede bij het afscheid als hoogleraar Sociaal-ruimtelijke analyse aan
Wageningen Universiteit op 12 februari 2009



WAGENINGEN **UR**

For quality of life

ISBN 978-90-8585-273-5

• • •

2

Prof. dr. J. Lengkeek

Van Homo Ludens naar Homo Turisticus: regressie of een stap in de menselijke evolutie?

Van Homo Ludens naar Homo Turisticus: regressie of een stap in de menselijke evolutie?

Mijn heer de rector, dames en heren

Een afscheidsrede vind ik een goede aanleiding om terug blikken op een idee, een begrip, dat op mijn eigen werk de afgelopen jaren invloed heeft gehad. Het begrip dat ik hiervoor heb gekozen is 'Homo Ludens', de spelende mens, dat door de bekende historicus Johan Huizinga in 1938 werd uitgewerkt in zijn wereldberoemd geworden boek met de gelijkkluidende titel.

Huizinga's spelbegrip heeft mij geïnspireerd bij mijn theorie-vorming over toerisme. Er is spel in toerisme. Maar de toerist speelt niet thuis. Hij reist daarvoor naar elders. In mijn betoog zal ik uiteenzetten dat uit de Homo Ludens zich een Homo Turisticus heeft ontwikkeld, een proces waar een evolutionair tintje aan zit. Wat komt het goed uit dat het vandaag de 12e februari 2009 de 200ste geboortedag is van Darwin, de vader van de evolutietheorie.

Ik wilde de gelegenheid niet alleen aangrijpen om terug te blikken, maar tegelijkertijd om een stap verder te zetten door op een andere, voor mij nieuwe manier naar het toerisme te kijken. Het toerisme is een van de belangrijkste velden van mijn onderzoek geweest, als hoogleraar, maar ook in jaren die daaraan voorafgingen. In mijn afscheidsrede wil ik een evolutionair perspectief voorleggen.

Ik begin met te vertellen wat Huizinga mij leerde voor mijn toeristisch onderzoek.

Daarna wil ik zijn spelbegrip plaatsen in de context van Darwin en de evolutietheorie, een context die Huizinga zelf buiten beschouwing heeft gelaten. Tot slot wil ik mij afvragen of het spel zich in het toerisme ontwikkelt, evolutie dus, of in tegendeel, dat we te maken hebben met toerisme als een vorm van regressie,

. . . .

terugval naar een eerder, primitiever stadium. Huizinga meende al dat het hedendaagse spel onttaardde. En inmiddels zijn er meer cultuursceptici opgestaan, die aan verschillende vormen van spelgedrag, en juist het toerisme, graag een terugval van de cultuur verbinden. Ik wil deze zwartkijkers van repliek dienen.

Met de aanduiding *Homo Turisticus* gebruik ik neo-potjes-Latijn. Dat gebeurt wel meer. De nieuwe dichter des vaderlands, Ramsey Nasr, heeft onlangs een boek uitgebracht met de titel *Homo Sfaricus*. Ook in taal is spel: we spelen met woorden.

Homo Ludens

Huizinga's werk is veel geciteerd - wie kent het niet? - maar eigenlijk is met zijn theorie van spel als basis van de cultuur betrekkelijk weinig gedaan. De kern van Huizinga's spelbegrip is de volgende (Huizinga, 1940). Spel komt al bij dieren voor en is dus ouder dan de menselijke cultuur en is dus daarvoor de basis. Spel is vrijblijvend, zonder noodzaak, en laat om die reden een zuivere vorm van belangeloos met elkaar omgaan toe, waaruit plezier, of zoals hij het noemt, aardigheid en esthetiek voortkomt. Uit deze zuivere omgang, die niet wordt ingegeven door werkelijk gewin – het is tenslotte maar spel – komt volgens Huizinga de menselijke cultuur voort. Hiermee bedoelde hij vooral datgene, wat wij de 'hogere cultuur' zouden noemen, zoals drama, beeldende kunst, poëzie en muziek. Hij voegde er ook sport en sportiviteit aan toe.

Hij schrijft: "Sinds langen tijd ben ik steeds stilliger tot de overtuiging gekomen, dat menselijke beschaving opkomt en zich ontplooit in spel, als spel" (Huizinga, 1940, p. XI). De mens kenmerkt zich wezenlijk door de samenhang van denken, maken en spelen. Dat laatste aspect, waarvoor hij het woord 'ludiek' introduceert, "wat tot het spel en het spelen behoort", is volgens hem dan nog nauwelijks erkend, onderzocht en begrepen vanuit een cultuurwetenschappelijke invalshoek. Het project dat hij met het boek aanvatte, bracht hem ver voorbij de grenzen van de historische wetenschap. Daarvoor leek hij zich een beetje te generen, maar zoals hij schreef, hij 'kon niet anders': "Het is nu eenmaal het lot van hem, die cultuurproblemen behandelen wil, zich telkens te moeten wagen op velerlei gebied, dat hij niet genoegzaam beheerscht. Alle tekorten aan kennis eerst nog aanvullen was voor

• • •

mij buitengesloten, en met het verantwoorden van elk détail door een verwijzing heb ik het mij gemakkelijk gemaakt. Het werd voor mij nu schrijven of niet schrijven. Van iets wat mij zeer ter harte ging. Dus heb ik geschreven.”(Huizinga, op.cit. p.XIII).

Het is een bijna Lutheraanse vastberadenheid, waarmee hij zijn stelling over de homo ludens op de deur van de wetenschap spijkerde. Hoewel hij als historicus geldt had hij, tot zijn benoeming in 1905 als hoogleraar geschiedenis aan de universiteit van Groningen, voornamelijk Nederlandse taalkunde, Arabisch en Sanskriet bestudeerd. Zijn proefschrift, in 1897, handelde over het Indische toneel (Krul, 1990, p. 123). In zijn boek *Homo Ludens* putte hij rijkelijk uit zijn literaire bronnen van bijvoorbeeld het Sanskriet. Daarnaast gebruikte hij bronnen uit de culturele antropologie en de kennis van de Europese Klassieke Oudheid.

Hij geeft een aantal kenmerken van spel, waarbij hij zich specifiek richt op het sociale spel.

Het sociale spel is, zo stelt hij is vooral niet het gewone leven. Het is niet menens. Het speelt zich ergens af, in de speelruimte. Aan spelregels moet men zich houden, anders is men een spelbreker en is het spel over. En in het spel wordt een verhaal verbeeld. Er wordt iets opgevoerd, een vertoning, een drama, waarin het lijkt alsof de speler daarmee vat krijgt op het echte leven. De kinderen spelen prins en prinses, een wens van almacht, of vadertje en moedertje, en reproduceren, leren, en houden daarmee de volwassen wereld in eigen hand waaraan ze zich uiteindelijk moeten onderwerpen.

Huizinga zegt met nadruk dat het spel niet wordt gespeeld omwille van deze functies, zoals leren en beheersen, die hij kennelijk als nuttige bijverschijnsel beschouwt, maar omwille van het plezier dat de speler beleeft. Dat motiveert de speler.

Huizinga neemt in zijn tijd een unieke positie in door spel zo in het centrum van de menselijke cultuur te plaatsen. Hij verbindt spel ook met vrije tijd. Dat hij dit in zo'n positieve zin doet, is verbazingwekkend omdat toen vrije tijd hooguit werd gezien als een voorrecht van maatschappelijk beter gesitueerden, dus mensen die er beschaafd mee om konden gaan, en anderzijds als een groot probleem, omdat men vreesde dat de massa hier alleen maar slecht gebruik van zouden maken

. . .

(Beckers, 1983).

Huizinga's kenmerken van spel, die ik hierboven samenvatte, passen naadloos op vrije tijd en de vorm van vrijetijdsbesteding die we toerisme noemen. Ook hier is sprake van een vrije handeling, niet het gewone leven, tijdelijk en herhaalbaar, ruimtelijk bepaald (ergens), met eigen regels, gemeenschap vormend en vol vertoning en drama.

Toerisme is een activiteit waarmee mensen hun alledaagse context achter zich laten, in principe los van zorgen over het gewone voortbestaan. Het situeert zich ergens, vooral relatief ver weg van het gewone leven. Verhalen en drama zijn van groot belang. Het zijn bij uitstek de verhalen die een toeristische bestemming tot een beziens- of bezoekwaardigheid maken.

De normale gedragsregels worden tijdelijk opgeschort. En bij dit alles is plezier een belangrijke drijfveer, en dat kan worden beleefd mits de vakantie veilig genoeg is om zich niet al te veel zorgen te hoeven maken.

Plezier is een essentie die Huizinga al opmerkte bij het spel van dieren. Spelende dieren zijn utbundig, maken overdreven gebaren. Darwin, die over het spel had geschreven in zijn boek *The Descent of Man*, zei daarover het volgende:

‘Happiness is never better exhibited than in young animals, such as puppies, kittens, lambs, and company, when playing together, like our own children’ (geciteerd in Dugatkin 2008).

Een evolutionair perspectief

Huizinga ging aan de betekenis van het spel van dieren voorbij. Maar, omdat spel bij bepaalde diersoorten, met name zoogdieren en primaten, die ons het meest nabij staan, voorkomt, kunnen we ons afvragen wat die overeenkomst met menselijk spel te betekenen heeft. En, in het kader van de actuele discussies over de evolutietheorie, of er een evolutionair voordeel aan is. De evolutiebiologie en de primatologie hebben sinds de tijd van Huizinga enorme vooruitgang geboekt (zie o.a. Bekoff and Byers, 1998; G.M. Burghardt, 1998) . Wat zouden we daarvan kunnen leren?

. . .

Hedendaagse navolgers van Darwin wijzen erop dat spel van dieren plaatsvindt in een onbedreigde situatie. Dat lijkt ook de voorwaarde voor hun ongeremdheid en plezier te zijn. Dieren doen uitbundig in spel. Binnen die veiligheid verkent het individu objecten en anderen, en wel door ermee te spelen. Het spel bij dieren omvat verschillende vormen zoals object-spel, beweging-spel en sociaal spel (Dugatkin, 2002). Object spel betreft levenloze dingen, maar onderscheidt zich van het eerste verkennen van voorwerpen. Het spel gaat verder dan de vraag 'wat is dit, wat ik tegenkom?' en richt zich meer op 'wat kan ik hier allemaal mee doen?'. Bewegingspel verschaft het dier de training van motorische vaardigheden en maakt het vertrouwd met de fysieke omgeving, waarin het moet overleven en heeft dus voordelen voor de adaptatie. Spelende dieren maken sprongen, draaien rond en kronkelen, waarbij deze handelingen iets uitstralen dat wij als mensen plezier noemen. In het sociale spel leren de dieren de meespelende anderen kennen.

Waar Huizinga aan het spel een soort grond- of oervorm voor dier en mens toekende, die onveranderlijk is, zoals hij zegt gericht op 'aardigheid' en waarop de cultuur verder bouwt, zien biologen in het spel een specifiek, namelijk evolutionair voordeel. Donaldson en anderen (2002) betogen dat het spel bij dieren het brein voorbereidt om te gaan met het onverwachte en met stress (zie ook Spinka et al, 2001). Spel is in die zin een vorm van beheersing die een positief effect heeft op de ontwikkeling van een gezond brein (Berridge, 2003). De functie, die door Huizinga terzijde is geschoven als niet ter zake voor de spelbeleving, laat zich in een evolutionair perspectief wel degelijk verbinden met de positieve invloed op het brein, of men dat nu ervaring van aardigheid noemt of wat anders.

De vraag is hoe een dier een spelsituatie herkent. Daarvoor zijn allerlei signalen, 'markers', zoals gelaatsuitdrukking, lichaamstaal, geur etc. Als die signalen zijn herkend, ontwikkelt zich spelgedrag volgens bepaalde regels. Dieren leren zich binnen die spelsituatie daaraan te houden (Bekoff, 2001:83). Evolutiebioloog Marc Bekoff, die decennia lang zich met dierenspel heeft bezig gehouden, veronderstelt hierin zelfs de evolutionaire basis voor onderling vertrouwen en moraliteit, zoals die bij de menselijke soort veel verder wordt uitgewerkt (idem). Hij komt daar dicht bij de opvattingen van Huizinga, die in het spel een nobele waarde ziet.

Evolutionair voordeel lijkt voor de hand te liggen omdat spel alleen voorkomt bij verder evolutionair hoger ontwikkelde dieren en een meer ontwikkelde neocortex. Hoe intelligenter het dier, hoe langer spel een onderdeel blijft van het bestaan van het dier (Chick, 1998:5). De antropoloog Garry Chick (idem, passim), die ook gastdocent is in de Wageningse Masteropleiding Leisure, Tourism and Environment, veronderstelt dat speelsheid bij mensen een positieve werking heeft. Speelsheid verwijst naar jeugdigheid, vitaliteit en gezondheid. Dit zou een reproductievoordeel kunnen zijn die van invloed is op partnerkeuze, en dus in evolutionaire termen: seksuele selectie. Is het niet zo dat men graag een gezonde partner heeft, met wie ook nog wat valt te lachen?

In de menselijke samenleving kan men zien dat het kinderspel op allerlei manieren voorbereidt op het volwassen leven. Ook dat vindt plaats – of dient plaats te vinden – in een veilige omgeving. In het spel komen rollen voor van het volwassen leven, wordt lichaamsbeheersing geoefend en de onderlinge competitie in banen geleid. Men leert om te gaan met de ongewisheid in het kansspel, met competitie in het strategische spel en met de lichamelijke mogelijkheden in het fysieke vaardigheidsspel. Het spel van volwassenen ziet men nog op alle leeftijden plaatsvinden.

Een evolutionair aspect veronderstelt een bepaalde aangepastheid aan de leefomstandigheden. Een interessant onderzoek uit de jaren '50 van de vorige eeuw laat zien dat het spel van volwassenen ook als reactie op de leefomgeving zich vormt. Kansspelen komen meer voor bij samenlevingen die in onzekere omgevingen gevestigd zijn. Strategische spelen komen meer voor in niet-egalitaire en dus hiërarchische samenlevingen. Fysieke spelen leken te correleren met beschikbaarheid van voeding, hoeveelheid proteïne en vet, en temperatuur (Roberts et al, 1959, geciteerd in Chick, 1998b:122/123). In een ander onderzoek vonden dezelfde onderzoekers dat alle culturen fysieke spelen hebben, maar dat simpele culturen meer kansspelen ontwikkelen en meer complexe culturen meer strategische spelen kennen (Roberts et al 1976, geciteerd in Chick: 123).

In een recent door mij begeleide studie naar bordspelen, blijkt dat in onze samenleving over enkele decennia een verschuiving is opgetreden van kansspelen

. . .

zoals vormgegeven in Ganzenbord, via strategische spelen zoals in Monopoly naar spelen die geografische expansie en localiteit uitdrukken zoals De Kolonisten van Katan en Carcassone (Beekhoven, 2007). Misschien dat we met de kredietcrisis weer een nieuw kansspel uitvinden.

Wat niettemin boeiend blijft, is dat we overblijfselen hebben van spel en speelgoed, die niet alleen duizende jaren oud zijn, maar nog steeds heel erg herkenbaar zijn. Spel is universeel en vormen van spelen overleven vele eeuwen.

Omdat het spel zo is opgenomen in onze culturen, wordt het spel ook weer een metafoer of voorbeeld voor het echte leven, wanneer het mens is. Het wordt bijvoorbeeld een model voor economisch handelen, een model voor politiek bedrijven, een model om harde onderhandelingen van een speels en schijnbaar veilig tintje te voorzien (Binmore, 1994; 1998).

Spel is spelen met de werkelijkheid. Huizinga wees daarbij op het drama, de vertoning. In de vertoning kunnen we niet alleen de werkelijkheid naspelen en overdrijven, maar we kunnen deze ook omkeren. In mijn afscheidsrede laat ik een afbeelding zien van een scherf uit het oude Egypte, waar een prooidier met een roofdier het Sennet spel speelt, een soort voorloper van schaak en dus een strategisch spel. Het prooidier 'speelt' de mensen, die zich teweer stellen tegen de gevestigde macht. De scherf is een voorbeeld van een dubbelspel, een spelen met het spel. Alsof de machtsverhoudingen kunnen worden omgekeerd door middel van het spel.

Ook is het spel bij uitstek de plek om met het verleden te spelen. Alsof het verleden weer tot leven kan worden gewekt. En wat een plezier om als namaakridder op een andere namaakridder te mogen inhakken. Het spel met de geschiedenis uit zich markant in wat men tegenwoordig 'living history' noemt. In Nederland heeft men daarvoor bijvoorbeeld het Landelijk Platform voor Levende Geschiedenis, Living History Studies, de Vereniging voor Militaire Living History. In het buitenland, Europa en Amerika, is living history een wonderbare wereld van enthousiastelingen, die het verleden op allerlei manieren opvoeren. Huizinga wees op deze belangrijke rol van het spel, als de omstandigheid waarin allerlei mythen hun dramatische ontplooiing krijgen. Ik kom daar in verband met toerisme nog op

terug.

Van spel naar recreatie en toerisme: de homo turisticus

Uit het helaas spaarzame onderzoek naar typen spel en leefomstandigheden zou een voorzichtige veronderstelling kunnen worden afgeleid dat er sprake is van geleidelijke ontwikkeling en aanpassing aan de omgeving. Laat ik proberen deze ontwikkeling uit te leggen met een globaal overzicht. Spel en daarmee samenhangende rituelen kennen we vanuit ver verleden. In de Westerse Klassieke Oudheid is deze speelruimte expliciet onderwerp van discussie geworden, vooral bij filosofen. Speelruimte voor gestileerde gedragsvormen, zoals dans, drama, poëzie, maar ook sport die leidden tot betere mensen of tot een betere samenleving, werd verbonden met termen zoals *Vita Contemplativa* en het werkwoord *Licere*, bij de Romeinen. *Licere* betekent toestaan (André, 1985; Vickers, 1985 *passim*). Uit *Licere* komt het Engelse *Leisure* en Franse *Loisir* voort. In het Oude Rome heette het vrijgesteld zijn, *Otium*, tegenover *Negotium* (niet vrijgesteld zijn, handel, werk, overleving) leeft ook voort in aanduiding van vrije tijd in Latijnse talen. In het Christelijke Westen werden de religieuze feestdagen, en dat waren er heel veel, de tijd voor niet werken, feesten, plezier, dronkenschap, spelletjes. Vooral de 17e eeuwse Pieter Breughel de Oudere heeft ze prachtig afgebeeld op tal van schilderijen.

In de 17e eeuw kan men de snelle ontwikkeling zien van allerlei activiteitenpatronen in de vrije ruimte, zoals hengelen, spelevaren, wandelen, klootschieten, kaatsen, tennissen, noem maar op. Recreatie noemde men dit, aldus Rederijker Roemer Visscher, in zijn 180 'Sinnepoppen', of Zedeprenten, waarin gewaarschuwd werd tegen ledigheid (Heijden, 1968). Recreatie werd een privilege van de elite, maar de kerk en de moraalridders waarschuwden nog ernstig tegen deze vrijheid, die mensen van de aardse plichten afhield.

In dezelfde tijd, de 16e en 17e eeuw, komt een vorm van toerisme op, de Grand Tour, een benutting van vrije ruimte en tijd, met het expliciete doel om daarvan te leren, als sluitstuk van de educatie van de volwassen jongeling uit de elite (Frank-van Westrienen, 1983; Leeuw, 1984). Deze kreeg deze vrijheid van maanden of

. . .

soms een jaar uitsluitend toebedeeld om te reizen en vooral op zoek te gaan naar de oorsprong van de Klassieke cultuur. In Huizinga's termen van spel, op zoek naar de plaats van mythen en verhalen.

Gereisd werd er natuurlijk al langer en daarvoor bestond een infrastructuur van herbergen, paardenstallen, koetsen en voorzieningen voor bankverkeer. Maar voornamelijk gold dit voor reizen voor nuttige bezigheden, handel, politiek etc.

Pelgrims en pelgrimsroutes zijn er ook van oudsher geweest. De losmaking uit hun alledaagse leven, om de plekken te zoeken waar het contact met het hogere kon plaatsvinden, is zeker een basisvorm van toerisme.

Ook in Aziatische landen bestond zoiets als een elitaire Grand Tour of binnenlandse reis met pelgrim-achtige trekken. Nelson Graburn, een van de sleutelfiguren in de ontwikkeling van de antropologie van het toerisme, beschreef in 1983 hoe een traditionele vorm van Japans binnenlands toerisme dat deels nog tot op heden voort bestaat en een betekenisvolle mix is van religieuze, speelse en banale trekjes. 'To pray, pay and play: the cultural structure of Japanese domestic tourism' is de veelzeggende titel van zijn essay (Graburn, 1983).

Het is dan ook hoog tijd om de Homo Turisticus nader te introduceren en onder de loep te nemen. Een nadere ontwikkeling uit het spel, die de vorm krijgt van toerisme, maar dan aangepast aan moderne leefvormen, is alleszins denkbaar. Een ontwikkeling in aanpassing dus, die ik gemakshalve maar samenvat in het concept van de Homo Turisticus.

Het is gewaagd om iemand aan te duiden als de eerste echte toerist, maar als er iemand daarvoor in aanmerking komt is het Goethe. Zijn reis door Italië is een voorbeeld van een ware toeristische verkenning van de wereld, met alle aspecten daarvan, de mensen zoals die elder leven, en niet in de laatste plaats de natuur (Goethe, uitgave 1976; Fest, 1988). Maar misschien moeten we Lord Byron die eer gunnen, een rusteloze romantische reiziger, die als doel van zijn reizen aangaf: amusement, voorbij de platgetreden wegen van de Grand Tour (Byron, 2009).

De verkenning van de wereld om wille van die wereld, soms nog nabij, zoals met een bezoek vanuit Haarlem aan de bleekvelden achter de duinen of een bezoek aan

de zee, of verder weg, zoals Goethe ondernam, dit alles begint vaste vorm te krijgen in de late 18e eeuw en 19e eeuw. Verlichting, intellectuele genootschappen, vroeg-kapitalisme en Westers expansionisme brachten een versnelling in de stroom van verkenningen over de hele wereld, die in de 19e eeuw mede door technologische ontwikkeling, vooral in de scheepvaart, enorme vorm aannam. Ontdekkingsreizen waren geen privilege van alleen Westerse landen, maar het was toch vooral Europa, dat de ontdekkingsreizigers voortbracht, die met wonderbaarlijke verhalen en ervaringen thuiskwamen. Als ze het tenminste overleefden (Lengkeek, 2008). Stanley en Livingstone zijn aansprekende iconen daarvan, maar ook natuurvorsers als Von Humboldt. Darwin zelf was een exemplaar van deze zich ontwikkelende Homo Turisticus. Tijdens het symposium dat vanmiddag plaatsvond hebben we nog een paar hedendaagse ontdekkingsreizigers aan het woord gelaten .

Ik race verder door de geschiedenis, want veel is u wellicht bekend: Thomas Cook, de eerste die in 1841 een georganiseerde reis aanbood per trein, bestemming Loughborough, of de toeristische ontwikkeling van de Rivièra zoals bijvoorbeeld beschreven door Scott Fitzgerald.

En het toerisme is nu beland bij strandtoerisme, waar maar zee en mooi weer te vinden zijn, stedentoerisme, cultuurtoerisme en ecotoerisme, waar de natuurlijke natuur de bestemming vormt. Deze natuur heeft een spirituele betekenis gekregen als iets zelfstandigs, iets van een hogere orde, met intrinsieke waarde, een omgeving die niet aan de mens mag worden aangepast, maar waaraan de mens zich dient aan te passen. Een magneet voor toerisme.

Het mythische en verhalende is goed terug te vinden in het steeds populairder wordende erfgoedtoerisme, waar het verleden de inhoud en reliëf verleent aan de plekken die men bezoekt. Het verleden is voorbij tijd, maar er lijkt een toenemende behoefte te zijn om die tijd te doen herleven. Het verleden is als een land, dat men graag zou willen bezoeken en aanschouwen. De Britse historisch geograaf David Lowenthal (1985) schreef een prachtig boek over die historische fascinatie onder de titel ‘The Past is a Foreign Country’, een titel ontleend aan de 20e eeuwse Britse schrijver Leslie Poles Hartley. Deze laatste schreef het bekende ‘The Go-

. . .

between, dat opende met de zin: “The past is a foreign country: they do things differently there”, Lowenthal analyseert de historische interesse en beschrijft deze als een tijdreis, een toeristische uitstap naar het verleden, zoals men een onbekend land betreedt waarover men wel iets heeft vernomen.

Dan nu wat kenmerken van de Homo Turisticus. Deze baseert zich op spel, met nog steeds plezier als kern. In de vrije ruimte van plezier ziet men ook weer rolomdraaiing: de werker wordt niet-werker, de loonslaaf wordt de edelman, die zich laat bedienen. Werden in de 19e eeuw de luxe hotels gebouwd om de rijke toerist zich thuis te laten voelen, in zijn eigen luxepatroon, tegenwoordig is de luxe juist voor degenen die dit in hun alledaagse werkelijkheid niet zomaar kunnen permitteren. Maar misschien nog meer is een essentie de nieuwe speelruimte en het ontdekken van een wereld buiten de bekende omgeving. Deze vrije ruimte, zowel in mentale zin als in fysieke, is wijds geworden met de toegenomen mobiliteit. De wereld kan worden verkend van pool tot pool, van continent tot continent. Van bergtop tot bodem van de oceaan. Om deze reizende mens heeft zich een infrastructuur gevormd van reisbureaus, accommodaties, toeristische bestemmingen, voertuigen, reisdocumenten, folders en internetprogramma's, allemaal bedoeld om die vrije ruimte en de verbeelding daarvan vorm te geven. In mijn proefschrift indertijd heb ik in verband daarmee ooit gesproken van 'contrastructuur', een samenstel van mensen, organisaties, symbolische boodschappen, verbeelding, voorzieningen, e.d. geproduceerd in het alledaagse leven, maar bedoeld om het alledaagse leven tijdelijk los te kunnen laten. In feite een paradox (Lengkeek, 1994; 1996; 2001).

Toerisme groeit explosief, met allerlei gevolgen van dien. Rond deze toeristische contrastructuur ontwikkelde zich een van de meest spectaculaire economische groeisectoren (UNWTO, 2008; World Bank, 2001; Williams and Shaw, 1999). De vrije ruimte die erin wordt geboden, ligt voor het grootste deel op anderman's alledaagse terrein. De vrije ruimte is overal en is tegelijkertijd eigenlijk nergens vrij. Wel voelt de toerist zich vrij, daar waar de ander een geregeld en eigen alledaags leven heeft. En dat kan grote spanningen geven tussen 'guest' en 'host'. Toerisme kan ten goede komen aan het gebied waar het zich afspeelt. Toerisme wordt nu

ingezet voor de bestrijding van armoede in de wereld. Het vormt ook een economische en legitimerende basis voor grootschalig natuurbehoud en natuurontwikkeling. Maar toerisme kan ook afbraakprocessen versnellen. Door deze gevolgen van het toerisme op allerlei gebied, positief en negatief, is het een duurzaamheidsvraagstuk geworden van de eerste orde.

Homo Turisticus? Het lijkt me een geschikte term voor een geëvolueerde en afgesplitste tak van de Homo Ludens. Het aantal groeit over de hele wereld. Was het ooit een overwegend Westers fenomeen, dus Westerlingen die zich op het leefterrein van anderen over de wereld manifesteerden, nu zit er een spectaculaire groei in toerisme uit China, India, Taiwan, Zuid Korea en de Japanners gingen hen al voor (UNWTO, 2008). Homo Turisticus wordt uiteindelijk een verschijnsel van alle menselijke samenlevingen.

De toerist als kind

Deze groei van toerisme wordt door menigeen met argwaan bekeken. Huizinga vond al dat de Homo Ludens verloederde. Toerisme heeft een dubieuze reputatie. Wie wil er graag een toerist worden genoemd? Beschermers van schaarse waarden zoals natuur of erfgoed laten zich slechts schoorvoetend in met toerisme. Een weersman van de meest zwarte wolken boven onze beschaving is de socioloog Zygmunt Bauman, die spreekt over The Tourist Syndrome (Franklin, 2003; Bauman, 1996). Een ziekteverschijnsel dus. De toerist is voor Bauman een exponent en een metafoor geworden voor de oppervlakkig levende mens, geïnfantiliseerd en onverantwoordelijk. Deze mens graast alles af en vreet de boel kaal. Daarbij raken mensen los van hun banden met een plek, zowel fysiek, geografische als sociaal. In plaats van een maatschappelijk samenhang tussen mensen die elkaar altijd weer ontmoeten, ontstaat er een onthechtheid, waar nauwelijks meer gedeelde gedragsregels mogelijk zijn.

De fotograaf Martin Parr bracht een enigszins hilarisch fotoboek uit met daarin de toerist betrappt in alle mogelijke situaties. Als men zijn foto van de toerist op een ezel ziet, een berijder die niet meer kijkt, maar filmt en ondertussen wordt voort geleid door een gids, vraagt men zich af wie eigenlijk de ezel is (Parr, 2007).

• • •

Bauman en eerder Huizinga staan niet alleen in hun cultuurscepticisme. Ik zou meer voorbeelden kunnen geven. Maar, volgens mij het valt ook wel weer mee met die Homo Turisticus. Er bestaan meerdere varianten van deze species, waarbij de een meer 'graast' dan de ander. De toeristen onderscheiden zich naar motieven en de beleving waarnaar ze op zoek zijn. Die kunnen platvloers of infantiel zijn, of zeer hoog gestemd. Tien jaar eigen onderzoek samen met collega's heeft geresulteerd in de getoetste veronderstelling dat er tenminste vijf hoofdtypen van beleving zijn, waarmee je ook gedeeltelijk de toeristen zou kunnen klassificeren (voor een uitgebreid overzicht, zie Elands and Lengkeek, 2000).

De eerste is die van het amusement, oppervlakkig en met plezier als essentie. De tweede is de verandering, waarbij het gaat om de spanningen van het alledaagse even te ontvluchten. De derde is de interesse, die een uitstap motiveert en waarmee men 'meer van de wereld' wil zien. De vierde is die van de bevangenheid of shock. De verwijdering van het alledaagse brengt onverwachte en diepgaande confrontaties met zich mee: met zichzelf of met de buitenwereld. De vijfde en laatste is de toewijding, waarin met zich vergaand verbindt met de beleving die men heeft ondergaan. De vijfdeling is in belangrijke mate ontleend aan Cohen's fenomenologie van de toeristische ervaring (Cohen, 1979).

De typen beleving liggen op een continuum tussen probleemloos vermaak en uiterste toewijding. Hier en daar kan wel enig graas-gedrag à la Bauman worden gesignaleerd, maar net zo goed integere nieuwsgierigheid, zelfs leergierigheid. Zeker, er is oppervlakkig, probleemloos vermaak. Ook, even weg zijn van de dagelijkse sores. Of steeds meer kennismaken van wat er elders in de wereld te koop is. Uit nieuwsgierigheid het onbekende aangaan en daardoor mogelijk diep worden geraakt tot het zich volledig toewijden aan de wereld of plek elders. De film *Grizzly Man* uit 2005, gemaakt door Werner Herzog, over de man Timothy Treadwell die aan beren teveel was toegewijd kent u wellicht. Toewijding kan gevaarlijk zijn, want Timothy is door een beer opgegeten.

De kritiek op de Homo Turisticus betreft verloederding of omkering van beschaving. Dat kan men regressie-gedrag noemen, terugval naar vroegere stadia in de eigen ontwikkeling of infantiliteit. Graham Dann, die als antropoloog

zich met toerisme bezighoudt, heeft een interessant boek geschreven: *The Language of Tourism*, uit 1996. Aanbieders van toeristisch product tasten af wat de klant wil. Dann constateert dat de toerist in feite als een kind wordt aangesproken en behandeld. Veel toeristen laten zich als kind behandelen en voelen zich er kennelijk prettig bij. Hij beschrijft de toerist als kind in verschillende opzichten. Het kind/toerist zoekt het verloren paradijs, waar het leven probleemloos was. Luilekkerland of Kockagne. Terug naar illusies die we in de volwassen verantwoordelijkheid zijn kwijtgeraakt. Onbekommerde uitleving van plezier en lol. Sensuele en sexuele ontremming. Dat zit ergens in tussen de lichamelijke lust van het zonnebaden, de vakantieliefdes enerzijds en uiterst kwalijke vormen van sextoerisme. Maar ook aangesproken worden door verhalen die over de toeristische plek of reis gaan en die al dan niet waar zijn. Sprookjeslust dus.

Regressie naar kinderlijkheid en kindertijd? Over regressie kunnen we interessante dingen leren uit de psycho-analyse. Regressie wordt vaak negatief als terugval naar een eerder stadium gezien. Dus als een gebrek aan aangepastheid. De kinderpsychiater Margaret Mahler Schönberger heeft aan regressie echter een positieve lading weten te geven (Mahler, 1968). Zij hield zich sinds de Tweede Wereldoorlog zich bezig met psychoses van jonge kinderen en ontdekte de heilzame werking van een regressie bevorderende omgeving. Het kind dat van de moeder gescheiden is en de wereld om zich heen niet kan toeëigenen wil terugkeren naar de moeder en terugvallen in gedrag uit eerdere ontwikkelingsstadia. De hedendaagse complexe, verwarrende en confronterende samenleving, waarin veranderingen elkaar snel opvolgen, kan gemakkelijk tot desoriëntatie leiden bij mensen, zonder dat dit nu direct tot psychoses leidt. Maar toerisme biedt een relatief veilige omgeving voor heilzame regressie. Ik ben me ervan bewust dat het speculatief is te veronderstellen dat mechanismen uit de vroegste ontwikkelingsstadia van een mens een rol spelen in de zich verder over het leven uitstreckende vrije ruimte voor spel en toerisme. Wel iets om verder te doordenken en uit te werken. Hetzelfde geldt voor de theorie van psycho-analyticus Donald Winnicott (2008). Ook hij hield zich bezig met de ontwikkeling van het kind. De kern van zijn hypothese is dat wanneer de binnenwereld van het kind, waar aanvankelijk de moeder een onderdeel van is, en de buiten-wereld van elkaar gescheiden worden,

. . .

doordat de moeder niet altijd aanwezig blijkt, klampt kind zich vast aan objecten, die een substituut worden voor de moeder. Transitional objects noemde Winnicott die. Met deze transitional objects wordt nu juist gespeeld. Wanneer men dit doortrekt naar het individu in de volwassen complexe en permanent veranderende wereld, waarin ook de eigen identiteit en eenheid regelmatig moet worden bijgesteld, dan zou men in de regressieve vormen van toerisme ook hier iets van kunnen terugvinden. De bezienswaardigheden, de hotels, de treinreis en wat dies meer zij, zou men kunnen zien als 'transitional objects'. Ze vormen een overgang tussen het bekende en het onbekende.

Toerisme heeft door mobiliteit en confrontaties met andere culturen en andere omgevingen – beide te zien als 'objects', buitenwereld - , een impact op de ervaringswereld en identiteit van de reizigers. Aan wat vanzelfsprekend was, wordt getornd. Een zekere regressie en een speelse reactie daarop geven een ervaring van beheersing daarover. Maar al deze speculaties zouden door verder onderzoek moeten worden getoetst. Ook voor mij nog wel een project voor de nabije toekomst

Er zijn allerlei parallellen te vinden met de toeristische regressie en exploratie van de buitenwereld. Historicus Herman Pleij heeft in zijn bundel Tegen de barbarij een bemoedigend essay geschreven over de invloed van televisie, de informatie en de spelletjes die daarmee tot ons komen (Pleij, 2000). Velen maken zich zorgen over de infantiliserende invloed van televisie. Maar Pleij zegt: 'Voor alles blijft de tv een droomfabriek, vooralsnog het enige succesvolle tegengif tegen het nog immer uitdijende succes van het onuitstaanbare rationalisme'. De TV biedt net als het toerisme zo'n mengsel van spel, kinderlijkheid en opening naar de buitenwereld. Men ziet en hoort dingen waarmee men anders misschien nooit in contact zouden zijn gekomen.

Een andere parallel met toeristische regressie en ontdekking is te vinden in de explosieve ontwikkeling van de computergames. In een editie van het tijdschrift Sociologie uit 2006, gewijd aan de Homo Ludens, schrijft Stef Aupers een onthullend artikel daarover, onder de titel 'Beter dan het echte leven'. De computergames zijn reizen in een virtuele wereld, bestaande uit landen, steden,

landschappen en oude culturen. Aupers onthult dat 85% van wat op de markt van computerspellen wordt aangeboden gaat over 'fantasy', gemodelleerd naar het historische en vooral Middeleeuwse verleden. De belangrijkste bron daarvan is Tolkien's In de ban van de Ring. Deze baseerde zich weer op de Pre-Raphaeliten, een 19e eeuwse Britse kunstenaarsgezelschap en hun idealisering van de middeleeuwen. Die zijn ook de basis voor de Gothic novels en wat nu in de rockmuziek 'Death Metal' heet.

Het mythische en narratieve dat het toerisme met spel en de computergames verbindt vormt een niet te onderschatten ondergrond voor het hedendaagse historische besef en de emotionele lading van dat historische besef. We zien hier een duidelijke parallel met de eerder genoemde 'living history'. Aupers brengt de virtuele magische wereld ook in verband met de door Weber gesignaleerde 'onttovering van de wereld'. Hij ziet de spellen als tegenreactie, een soort tijd-ruimte-reis naar een wereld die nog door Gemeenschap werd gekenmerkt. Dus niet de moderne samenleving. Het spel is een reis naar het verleden, paradise lost. Het spel en de feitelijke regressie maken de overgang naar de echte, complexe wereld makkelijker. De symbolen van die vroegere wereld zijn de 'transitional objects' waar Winnicott het over had.

Evolutie én regressie: twee passende stukken in één puzzel

Wat ik uit het voorgaande concludeer is dat in het toerisme de evolutie en de regressie geen tegenstellingen zijn, maar twee samenhangende verschijnselen. Het is een evolutionair voordeel om als Homo Turisticus de wereld op een veilige manier te kunnen verkennen en af en toe zich te mogen verliezen in kinderlijk gedrag. Dit gaat door tot op hoge leeftijd en lijkt een voortzetting van ontwikkeling van het spelgedrag zoals we dat van dieren kenden: hoe intelligenter hoe meer spel en hoe langer volgehouden in volwassenheid. Ik heb het daarbij niet over vooruitgang, maar evolutie. Toerisme is onomkeerbaar, for better and for worse.

Mijn zoektocht voor deze rede werd ingegeven door de behoefte om weer eens op een andere dan gebruikelijke manier naar het toerisme te kijken. Mijn bewijs-

. . .

voering moet u voorlopig maar beschouwen als ‘circumstantial evidence’, gebaseerd op inzichten van verschillende herkomst, die iets aannemelijk maken dat tot dusver geen gemeengoed was. Voor de harde feiten over duurzame toeristische ontwikkeling kunt u terecht bij de leerstoelgroep Sociaal-ruimtelijke Analyse, die ik achterlaat.

Maar ik wil wel pleiten voor een type van verder onderzoek waarvoor Huizinga en Darwin lichtende voorbeelden zijn. Beiden keken ver over de randen van wetenschapsgebieden. Huizinga geneerde zich er een beetje voor, want hij had zich gewaagd op terreinen waar hij niet helemaal thuis was. Maar, zoals ik in het begin al citeerde, het werd voor hem schrijven of niet schrijven. Ook ik heb me hier, voor iets dat me zeer ter harte gaat, begeven op gebieden die ik niet voldoende beheers, zoals bijvoorbeeld de evolutietheorie en psycho-analyse. Het gebruikte materiaal is wel afkomstig van doorgewinterde wetenschappelijke experts op die terreinen.

Wat mij voor ogen staat als een vruchtbare bijdrage aan wetenschapontwikkeling, is wat ik zou willen noemen een puzzelmodel, waarbij stukjes van de puzzel van kennis over ons bestaan uit verschillende richtingen moeten worden verzameld. Een meer sophisticated uitwerking en onderbouwing van het puzzelmodel is te vinden in het boek van E.O. Wilson *Consilience: The Unity of Knowledge* (1999), die kennis van de natuurwetenschappen en de menswetenschappen beter op elkaar poogt te betrekken vanuit de aanname dat de ontwikkelingen binnen verschillende specifieke disciplines het zicht benemen op veel gemeenschappelijke noemers van onze kennis. Stukjes kennis uit de ene discipline blijken soms wonderwel te passen bij stukjes kennis uit een totaal andere discipline. Ik houd het hier maar op een puzzel-metafoor. Het aan elkaar passen mag natuurlijk niet willekeurig zijn, dus maar aanleggen omdat het er op lijkt dat iets past. Nee, we moeten die zorgvuldig gevijlde en geprofileerde stukjes zoeken, die naadloos aansluiten en een samenhangend patroon vormen. Zo doende wordt de onderzoeker een andere afsplitsing van de Homo Sapiens en Homo Ludens dan de Homo Turisticus: de Homo Ludens Academicus.

Literatuur

- André, J.M. (1985), La sociologie antique du loisir et son rapport à la réflexion moderne. In: B. Vickers, *Muse and meditation*. Verlag der Tachvereine: Zürich.
- Aupers, S. (2006), Beter dan het echte leven. *Sociologie* 2/1: 26-52.
- Bauman, Z. (1996), From Pilgrim to Tourist - or a Short History of Identity. In S. Hall and P. du Gay (eds), *Questions of Cultural Identity*. Pp. 18-36. Sage: London.
- Beekhoven, J. (2007), Cardboard Culture. An investigation into the cultural context of boardgames. MSc thesis MSC Leisure Tourism and Environment. Wageningen University: Wageningen.
- Beckers, Th.A.M. (1983b), Tussen vrees en hoop. *Vrijetijd en Samenleving* 1/5: 509-527.
- Bekoff, M. (2001), Social Play Behaviour. Cooperation, Fairness, Trust, and the Evolution of Morality. *Journal of Consciousness Studies* 8/2:81-90.
- Bekoff M. and J. A. Byers (1998), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge University Press: Cambridge. Pp 1-29.
- Berridge, K. C. (2003). Pleasures of the Brain. *Brain and Cognition* 52: 106-128.
- Binmore K. 1994. *Playing Fair: Game Theory and the Social Contract I*. MIT Press: Cambridge, MA.
- Binmore K. 1998. *Just Playing: Game Theory and the Social Contract II*. MIT Press: Cambridge, MA.
- Boorstin, D. (1963), *The image, or what happened to the American dream?* Pelican Books: Middlesex.
- Burghardt, G. M. (1998), The evolutionary origins of play revisited: lessons from turtles. In: M. Bekoff and J. A. Byers, *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge University Press: Cambridge. Pp. 1-29.
- Byron, Lord (2009), *De omzwervingen van jonker Harold*. Athenaeum-Polak en Van Gennep: Amsterdam.
- Chick, G. (1998a), What is Play for? Sexual Selection and the Evolution of Play. In: Stuart Reiffel (ed.) *Theory in Context and Out: Play and Culture Studies*. Vol. 3, Westport, CT: Ablex Publishing. Pp. 3-25.
- Chick, G. (1998b), *Leisure and Culture: Issues for an Anthropology of Leisure*.

Leisure Sciences, 20:111-133.

- Cohen, E. (1979), A phenomenology of Tourist Experiences. *The Journal of the British Sociological Association* 13/2:179-201.
- Dann, G. (1996), *The Language of Tourism. A Sociolinguistic Perspective*. CABI: Wallingford Oxfordshire.
- Donaldson, T M , R.C. Newberry, M. Spinka, S. Cloutier (2002) Effects of early play experience on play behaviour of piglets after weaning. *Applied Animal Behaviour Science* 79/3: 221-231.
- Dugatkin, L.A. (2002), *Prancing Primates, Turtles with Toys*. *Cerebrum* July, 2002, The Dana Foundation.
- Dugatkin, L.A. and S. Rodrigues (2008), *Games Animals Play, Greater Good, GreaterGood. Com*.
- Elands, B. and J. Lengkeek, (2000), *Typical Tourists. Research into the theoretical and methodological foundations of a typology of tourism and recreation experiences*. *Mansholt Studies* 20. Mansholt Graduate School: Wageningen.
- Fest, J. (1988), *Tegenlicht. Een Italiaanse reis*. *De Arbeiderspers*: Amsterdam.
- Frank-van Westrienen, A (1983), *De groote tour. Tekening van de educatieve reis der Nederlanders in de zeventiende eeuw*. *Noord-Hollandsche Uitgeversmaatschappij*: Amsterdam.
- Franklin, Adrian (2003), *The Tourist Syndrome. An interview with Zygmunt Bauman*. *Tourist Studies* 3/2: 205-217.
- Goethe, J.W. (1976), *Italianische Reise*. *Insel Taschenbuch* 175. *Insel Verlag*: Frankfurt a/M.
- Gombrich, E.H. (1984), *Tributes. Interpreters of our cultural tradition. The High Seriousness of Play. Reflections on Homo Ludens by Huizinga (1872-1945)*. *Cornell University Press*: Ithaca NY. Pp.139-163
- Graburn, N. (1983), *To pray, pay and play: the cultural structure of Japanese domestic tourism*. *Les Cahiers du Tourisme*. *Université de Droit, d'Economie et des Sciences*. *Centre des Hautes Études Touristiques*: Aix-en-Provence.
- Huizinga, J. (1940, 2e druk), *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. *Tjeenk Willink & Zn*: Haarlem.
- Krul, W.E. (1990), *Historicus tegen de tijd : opstellen over leven en werk van J. Huizinga*. *Historische Uitgeverij*: Groningen.
- Krul, W.E. (2006), *Huizinga's Homo Ludens. Cultuurkritiek en utopie*. *Sociolo-*

• • •

- gie 2/1: 8-28.
- Lengkeek, J. (1994), Een meervoudige werkelijkheid. Een sociologisch-filosofisch essay over het belang van recreatie en toerisme. Landbouwniversiteit: Wageningen.
- Lengkeek, J. (1996), Vakantie van het leven. Boom: Amsterdam.
- Lengkeek, J. (2001), Leisure experience and imagination. *International Sociology* 16/2:173-184.
- Lengkeek, J. (2008), Early explorers' narratives and the tourist attraction of African history. In: M.E. Kloek and V.R. van der Duim, *New avenues for tourism and wealth creation in Africa. Thematic proceedings of ATLAS African Conferences, Vol 5. ATLAS: Arnhem*. Pp. 15-29.
- Leeuw, R. de (1984), *Nederlanders op Grand Tour*. In: R. de Boer (red), *Herinneringen aan Italië. Kunst en toerisme in de 18de eeuw*. Waanders: Zwolle.
- Lowenthal, D. (1985), *The Past is a foreign Country*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Mahler Schönberger, M.S. (1968), *On human symbiosis and the vicissitudes of individuation: Volume I, Infantile Psychosis*. International University Press: New York.
- Parr, Martin (2007), *Small World*. Dewi Lewis: Stockport.
- Pleij, H. (2000), *Tegen de barbarij. Tien stukken over de Nederlandse beschaving*. Ooievaar: Amsterdam.
- Postman, Neil (1985), *Amusing ourselves to Death : Public Discourse in the Age of Show Business*. Penguin: USA.
- Heijden, M.A.C. van der (1968), *Profijtelijk vermaak. Moraliteit en satyre uit de 16e en 17e eeuw*. Het Spectrum: Utrecht/Antwerpen.
- Spinka, M, Newberry, R, and Bekoff, M. (2002), *Mammalian play: training for the unexpected.* *Quarterly Review of Biology* 76: 141-168.
- UNWTO (2009), *World Tourism Barometer*. Vol. 7, No. 1. UNWTO: Madrid
- Vickers, B. (1985), *Musse und meditation*. Verlag der Tachvereine: Zürich.
- Wauters, Benno (2002), *Homo Touristicus. Reis om de wereld in honderden één stukjes*. Houtekiet: Antwerpen.
- Williams, A.M. and G. Shaw (1999), *Tourism and Economic Growth*. John Wiley

and Sons: Hoboken NJ.

Wilson, E.O. (1998), *Consilience: The Unity of Knowledge*. Vintage Random House: London/New York.

Winnicott, D.W. (2008, oorspr. 1971), *Playing and Reality*. Routledge: London/New York.

World Bank (2001). *World Development Indicators*. Washington, D.C., The World Bank.

