

UNIVERSIDAD DE DEUSTO

INSTITUTO DE ESTUDIOS DE OCIO

**ESTUDIO DE LOS VALORES QUE LOS JUGADORES ASOCIAN A LA PRÁCTICA
DE RUGBY**

Sheila Romero da Cruz

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.	4
Justificación del tema de estudio.	4
Objetivos y metodología.	5
Estructura del proyecto.	6
BLOQUE I: MARCO TEÓRICO.	8
1. La importancia del ocio.	8
1.1 Aproximación al concepto de ocio.	8
1.2 El ocio como experiencia.	11
2. El deporte como ámbito del ocio.	14
2.1 El deporte en la sociedad actual.	14
2.2 Los valores en el deporte.	16
3. El Rugby.	19
3.1 Llegada y situación del Rugby en Euskadi.	19
3.2 El Rugby como experiencia/práctica de ocio.	21
BLOQUE II: ESTUDIO.	24
4. Planteamiento del estudio.	24
4.1 Diseño de la muestra.	24
4.2 Herramienta diseñada.	28
4.3 Procedimiento.	32
5. Análisis de los datos extraídos.	33
5.1 El ocio y el Rugby entre los jugadores.	33
5.2 Análisis de los valores asociados al Rugby.	41
5.3 Propuestas de líneas de trabajo.	49
6. Conclusiones.	55
BILBIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.	58
ANEXOS.	61
Anexo 1: N° de licencias totales en Euskadi.	62
Anexo 2: Herramienta diseñada.	64
Anexo 3: Tablas de frecuencias.	69
Anexo 4: Factores extraídos.	72
Anexo 5: Medias de los factores.	75

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1: Frecuencia de licencias por club	25
Tabla 2: Registro del nº de cuestionarios recibidos.	26
Tabla 3: Preguntas pertenecientes a la primera parte del cuestionario.	29
Tabla 4: Objetivos que se deben perseguir en el Rugby (bloque II, pregunta 14).	30
Tabla 5: Grado de identificación con estos valores (bloque II, pregunta 15).	31
Tabla 6: Definición de Rugby.	38
Tabla 7: Factor 1 - Esfuerzo y Desarrollo.	43
Tabla 8: Factor 2 – Deseo de logro.	44
Tabla 9: Factor 3 – Tolerancia y triunfo.	45
Tabla 10: Factor 4 – Cooperación e iniciativa.	45
Tabla 11: Factor 5 – Retos personales y de equipo.	46
Tabla 12: Factor 6 – Juego y ejercicio.	46
Tabla 13: Media de respuesta de los valores identificados por los jugadores de Rugby en relación a su práctica.	48
Tabla 14: Valores con mayor grado de identificación por los jugadores.	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS.

Gráfico 1: Distribución de jugadores por género.	26
Gráfico 2: Distribución de jugadores por edad.	27
Gráfico 3: Nivel de estudios de los jugadores.	28
Gráfico 4: Situación laboral de los jugadores.	29
Gráfico 5: Concepción del ocio de los jugadores.	33
Gráfico 6: Consideración del Rugby como una práctica de ocio.	34
Gráfico 7: Razones para entender el Rugby como una práctica de ocio.	34
Gráfico 8: Conocimiento del Rugby antes de empezar a jugar.	35
Gráfico 9: Fuente de conocimiento del Rugby.	36
Gráfico10: Por qué han empezado a jugar al Rugby.	36
Gráfico11: Tiempo llevan jugando al Rugby.	37
Gráfico12: Elementos diferenciadores del Rugby.	38
Gráfico13: Beneficios del Rugby.	39
Gráfico 14: Prioridades para mejorar/impulsar el Rugby en Euskadi	40
Gráfico 15: Transmisión de los valores en las escuelas de Rugby.	53

INTRODUCCIÓN.

El ocio, fenómeno de gran envergadura en la sociedad actual, ha crecido y evolucionado a lo largo de la historia, de manera que, hoy por hoy, supone una serie de campos y ámbitos que abarcan toda la oferta de ocio existente en la sociedad. Uno de ellos, como no, es el deporte, pero no un deporte de competición que se puede ver más como un trabajo que como el propio deporte en sí, sino el deporte entendido como experiencia de ocio.

Todo el mundo cree saber de ocio, pero, ¿Qué es realmente el ocio?, ¿A qué nos referimos con experiencia de ocio? Ésta supone cualquier experiencia satisfactoria, libre y gratuita, es decir, con un fin en sí misma. Cuando una persona practica algún deporte porque ella quiere, queda satisfecho después de su práctica y el fin último de esa práctica es porque sí, porque uno quiere, podemos decir que está haciendo una actividad de ocio, que no por ello deja de ser una actividad deportiva.

Justificación del tema de estudio.

A la hora del planteamiento de este proyecto, lógicamente, ya se puede ver que el deporte es el tema central, pero, ¿Qué deporte? Porque si se tratara el deporte en general, nos podríamos pasar años y años investigando tanto, que no llegaríamos a un fin exacto. Por ello, a la hora de decidir la temática del proyecto la pregunta que se ha hecho es: “¿En qué deporte faltan investigaciones?, ¿Qué deporte necesita un empujón en la sociedad en la que nos encontramos?, ¿Es problema de la sociedad que unos deportes tengan “tirón” y otros no?”.

Preguntas como estas han estimulado a decantar este proyecto por el Rugby como tema central, no sólo por ser jugadora desde el 2006, sino también por conocer las posibilidades de este deporte y lo que le puede aportar a una persona su práctica.

Un ejemplo muy actual que pone de manifiesto la importancia de este deporte es la película *Invictus* en la que se utiliza el Rugby como medio para poder suavizar la dura situación que estaba ocurriendo en Sudáfrica en 1995 entre blancos y negros. ¿Cómo un simple deporte puede “unir” a dos razas separadas por cuestiones de racismo, ideología y status?

En la actualidad nos encontramos en una sociedad de valores. Multitud de libros y trabajos proponen una educación en valores, ámbitos transmisores de valores, etc. Por ejemplo, el libro *Valores Sociales y Deporte, La actividad física y el deporte como transmisores de valores sociales y personales*, de Melchor Gutiérrez Sanmartín (1995), plantea hasta qué punto la actividad física y el deporte influyen en los valores y actitudes de la infancia, a favor de una determinada configuración de su personalidad. En el artículo¹ *Los valores en el deporte*, de Guillermo Ruiz Llamas y Dolores Cabrera Suárez afirman que el deporte ha sido considerado un medio para conseguir valores de desarrollo personal y social, afán de superación, integración, respeto a la persona...son cualidades deseadas por las personas y que se pueden conseguir a través del deporte y de la orientación de profesores, padres, entrenadores, etc.

¿Es interesante hacer un estudio sobre los valores asociados al Rugby? ¿Se ha estudiado a los propios jugadores para conocer qué valores han aprendido y asocian al Rugby? ¿Qué hace que el Rugby sea más valioso que otros deportes? Estas cuestiones se irán respondiendo a lo largo de la investigación.

Se ha optado por el caso de Euskadi para estudiar a los jugadores de la zona, ya que, además de ser una de las comunidades, aparte de Madrid y Barcelona, donde más desarrollado está este deporte, es el lugar donde nos encontramos y se puede acceder a datos con más facilidad. Lo que se pretende es demostrar que, además de la imagen social de deporte agresivo y peligroso, esconde unos valores y una fuente de desarrollo y expresión desprovistos en cualquier otro deporte.

Objetivos y metodología.

El objetivo general es conocer *Qué valores se asocian a la práctica del Rugby*.

También se perseguirán una serie de objetivos específicos con el fin de enriquecer la temática, el contenido y la finalidad de esta investigación:

- Analizar el deporte como un ámbito del ocio.
- Explicar los valores que se asocian al deporte.
- Identificar el Rugby como una práctica de ocio.
- Conocer los valores que los propios jugadores relacionan con el Rugby a través de cuestionarios autoadministrados.

¹ *Los valores en el deporte*. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re335/re335_03.pdf.
Última consulta: 02/04/2010.

- Proponer líneas de trabajo futuras.

Después de barajar diferentes posibilidades y, tras haber analizado una primera fase previa en cuanto a valores y Rugby, la técnica cuantitativa de la encuesta ha sido la mejor opción, concretamente se harán cuestionarios autoadministrados. Éstos permiten utilizar escalas de valores ya hechas y consolidadas, en este caso se ha utilizado la escala de valores de Schwartz y Bilsky y una lista de objetivos en el deporte que ha utilizado Melchor Gutiérrez Sanmartín (1995) para conocer los valores en el deporte y la actividad física. Además los cuestionarios permiten estudiar a la totalidad de los jugadores, objeto de estudio de la investigación.

Los jugadores que se han tenido en cuenta a la hora de plantear la muestra han sido los de la categoría sénior y femenina, ya que, aparte de ser los mayores de edad y no se requiere de la petición de ningún permiso para que hagan el cuestionario, son los que, en teoría tiene una visión del Rugby lo más global y completa posible.

Estructura del proyecto.

Esta investigación consta de 2 bloques, el primero de ellos es en el que se desarrolla todo el marco teórico, profundizando en los temas relevantes del presente proyecto. El segundo bloque supone la parte empírica, donde se explica toda la investigación llevada a cabo y se analizan los datos obtenidos.

El marco teórico incluye los tres primeros capítulos de la investigación. El capítulo 1 es una aproximación al concepto y a la experiencia de ocio, el capítulo 2 se centra en el deporte como uno de los ámbitos más desarrolladores e importantes del ocio y en la relevancia de los valores en el deporte en la sociedad actual y, el capítulo 3 hace referencia al Rugby en Euskadi y a su explicación como práctica y experiencia de ocio.

La investigación del proyecto constituye el segundo bloque. En el capítulo 4 se plantea la investigación que se va a llevar a cabo y se explican tanto la muestra como la herramienta metodológica diseñada y, en el capítulo 5 se centra en la explotación de los datos cumpliendo el objetivo general del proyecto: conocer cuales son los valores asociados al Rugby. Por último, el estudio concluye con el planteamiento de unas futuras líneas de trabajo para la posible aplicación de los valores conocidos.

El proyecto se cierra con unas conclusiones de la investigación. Al finalizar éstas, está recogida toda la bibliografía y webgrafía y, con el fin de permitir una mayor comprensión de la investigación y análisis realizado, los anexos.

Los anexos son exactamente 5. El primero de ellos contiene la tabla del número de licencias de jugadores, el segundo muestra la herramienta diseñada para la investigación llevada a cabo, el tercero contiene las frecuencias de respuesta que se han obtenido a partir del análisis de la primera parte del cuestionario, el cuarto muestra la matriz de componentes que indica cuales son los factores a extraer en el análisis y, el quinto y último anexo contiene las medias que se han realizado en cada factor para conocer la opinión de los jugadores.

BLOQUE I: MARCO TEÓRICO

El marco teórico del presente proyecto desarrolla varios temas claves para una mejor comprensión de toda la investigación: la importancia del ocio, el deporte como ámbito del ocio y el Rugby.

1. La importancia del ocio

Hoy en día el ocio ocupa una parte muy importante en nuestras vidas, pero, ¿Qué se entiende realmente por ocio? ¿Es el ocio una actividad o una experiencia? ¿Corresponde a todos los colectivos sociales y a todas las edades o solamente concierne a unos pocos?

A lo largo de este capítulo se van a resolver estas cuestiones fundamentales de manera que se pueda conocer y comprender el fenómeno del ocio y su amplitud en la actualidad.

1.1. Aproximación al concepto de ocio.

En este punto se va a realizar una aproximación al concepto de ocio, haciendo hincapié a determinadas etapas de su historia y ver en qué situación se encuentra en la actualidad.

Antes de comenzar explicando qué es el ocio remontémonos a algunos hitos de su historia para ver su evolución. En la Antigua Grecia ya se hablaba del concepto de ocio, éste desempeñó un papel básico en los sistemas de pensamiento de filósofos como Platón o Aristóteles. Es éste autor uno de los filósofos más importantes de la historia, recoge en su *Ética a Nicómaco*, que todo en esta vida es relativo al ocio, siendo el objetivo de todo comportamiento humano, afirmando que: “*Se cree que la felicidad radica en el ocio, pues trabajamos para tener ocio y hacemos la guerra para tener paz*”. El ocio juega un importantísimo papel en el pleno desarrollo del hombre anteponiéndose al trabajo ya que éste constituye su fin (Saramanch, 1991).

También en su obra *Política*, aparece su concepción del ocio, aún más detallada que en la afirmación anterior: “*En efecto, si ambos son necesarios, pero el ocio es preferible al trabajo y a su fin, hemos de investigar a qué debemos dedicar nuestro ocio (...) El ocio, en cambio, parece contener en sí mismo el placer, la felicidad y la*

vida dichosa. Esto no lo poseen los que trabajan sino los que disfrutan de ocio, ya que el que trabaja lo hace por algún fin que no posee, mientras que la felicidad es un fin, pues todos coinciden en creer que no va acompañada de dolor, sino de placer” (Saramanch 1991).

En estas palabras de Aristóteles se puede ver que no todo el mundo podía acceder al ocio ya que los que trabajan lo hacen por algún fin que no poseen, la felicidad es un fin y el ocio contiene la felicidad y el placer y los que trabajan no lo poseen. En aquella época la mayoría de trabajos eran manufactureros por lo que venían acompañados de dolor y el dolor no tiene cabida en el ocio.

Situados en el S.XX y retomando la “Teoría de la clase ociosa” de Veblen (1951), obra en la que el propio título ya muestra cierta distinción social, se puede observar que para este pensador la palabra “ocio” significa pasar el tiempo sin hacer nada productivo. Las actividades de ocio estaban dirigidas solamente a las clases dirigentes, y el resto de la sociedad se dedicaba principalmente a las tareas relacionadas con el trabajo manual.

Las actividades que realizaban las clases dirigentes eran, por decirlo de alguna manera, ennobecedoras, en cambio, las que realizaba el resto del pueblo no, las cuales eran rastreras e indignas. En esta época el ocio también es un signo de distinción social, un indicador de status social y poder.

Hoy en día el ocio ocupa un lugar cada vez más importante en la vida de las personas. El aumento de la calidad de vida, el incremento del nivel educativo, y una disminución del tiempo dedicado al trabajo, han ayudado a ampliar la posibilidad de disponer de tiempo para el ocio. Así, anteriormente relacionado con ciertas minorías, hoy, el ocio alcanza a colectivos sociales cada vez más amplios.

En la última Encuesta Europea de Valores aplicada a España, en la que participa la Universidad de Deusto para la elaboración de la misma en el territorio nacional y vasco, Javier Elzo, sociólogo de la Universidad, avanzando resultados de la última encuesta realizada (2008), afirma que aumenta la importancia del ocio y el tiempo libre en las personas, con respecto a la anterior, realizada en el año 2000.

Tampoco se debe olvidar su fuerte componente económico, ya que, la “industria del ocio”, hoy día es una de las que más dinero mueve: parques recreativos, cines,

centros de ocio, agencias de viajes, conciertos, etc. Como afirma Cristina de la Cruz (2006: 59): “Obvio es subrayar su potencial económico: actualmente la industria del ocio es la primera en muchos aspectos: es la que más capital mueve y la que más empleo y valor añadido crea. Obvia comienza a ser la vinculación entre calidad de vida y tiempo de ocio disponible”.

Acotando el concepto, decir que cuando se nombra al “ocio”, éste concierne todos sus ámbitos: el turismo, el deporte, la cultura y la recreación. En el momento en el que se tenga que matizar alguno de estos ámbitos se explicará oportunamente.

Antes de continuar con la explicación del concepto de ocio, es necesario hacer una distinción entre tiempo libre y ocio, ya que, hasta este punto, no se ha hecho y es conveniente aclarar esta distinción. La Real Academia Española (RAE) en su 22ª Edición (2001)² define el ocio como “Cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad” y “Tiempo libre de una persona”. Para comenzar decir tajantemente que el ocio no es tiempo libre, si esto fuera así bastaría con tener tiempo libre para tener ocio y la realidad no es esa. El tiempo libre es tiempo desocupado, por lo que se puede cuantificar. El ocio no implica tiempo desocupado, es cualitativo, refiriéndose más concretamente a la experiencia de la persona o del colectivo en sí que a la propia actividad. En el siguiente punto se hará una mención especial a la experiencia de ocio y se podrá entender mejor el porqué de esta distinción.

Retomando lo dicho hasta ahora y pudiendo ver claramente la posición que el ocio está teniendo en la sociedad, la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (WLRA) en su Carta Internacional para la Educación del Ocio (WLRA, 1994) define el ocio como un área de la experiencia humana, con recursos para la autorrealización, un factor de desarrollo humano, una señal de calidad de vida, un creciente factor económico, una fuente de salud y bienestar y un derecho humano básico. Esta concepción hace referencia a muchas de las definiciones de ocio que existen en la actualidad.

² RAE, 22ª Edición (2001): http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ocio. Última consulta: 11/03/2010.

1.2. El ocio como experiencia.

Hasta aquí se han podido ver diferentes concepciones del ocio: como distinción, en la *Teoría de la clase ociosa* de Veblen, en la que sólo tenían derecho a éste los de las clases más altas; como premio, en la distinción de Aristóteles en su *Ética a Nicómano* “trabajamos para tener ocio”; o como afirmación, en la actualidad el ocio se ve como algo positivo “qué bien que te vas de viaje”.

En este punto se va a tratar de comprender el concepto de ocio como experiencia humana en el sentido de que ya no importa tanto el producto (un libro, un viaje, un concierto...) sino la experiencia en sí, es decir, lo que ese producto o servicio ha provocado en nosotros.

Según Argyle (1996) el ocio comprendería todo el conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse, desarrollarse a sí mismo, o cualquier otro objetivo que no implique beneficios materiales.

Para Cuenca (2006) el ocio es una experiencia humana integral de la persona y un derecho humano fundamental. Es una experiencia humana integral en el sentido de que es total, centrada en actuaciones queridas y satisfactorias, autotéticas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales). También se concibe como un derecho humano fundamental en el sentido de que favorece el desarrollo humano, como la educación, el trabajo o la salud, por lo que ninguna persona debería ser privado del derecho a tener ocio y así lo establece la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* en su artículo 24³: “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas”.

Hasta este punto vemos similitudes con las concepciones anteriores tales como, al igual que Argyle, Cuenca concibe el ocio como libre y que favorece el desarrollo humano. *La Carta de la educación del Ocio* también concibe el ocio como un factor de desarrollo humano y un área de la experiencia humana.

Desde el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, se habla de un ocio humanista ya que el principal foco es la persona, su satisfacción y su

³ Departamento de Información Pública de las Naciones Unidas:
<http://www.un.org/es/documents/udhr/>. Última consulta: 12/03/2010.

desarrollo. Como se puede ver, al ser un concepto tan amplio, existen herramientas que ayudan a delimitarlo para que sea más fácil su comprensión.

Una de ellas son las coordenadas del ocio: autotélica, exotélica, ausente y nociva. “El ocio autotélico se corresponde con las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, es decir, que el fin último de la experiencia sea la misma en sí. Es el ocio desinteresado desde el punto de vista económico, el que nos proporciona la autorrealización y la calidad de vida”. (Cuenca, 2006:14). La concepción de ocio humanista que se ha visto se complementa perfectamente con esta coordenada del ocio. Destacar que en este proyecto se parte desde esta concepción humanista del ocio. No se profundizará en el resto de coordenadas ya que no estarán presentes a lo largo de este proyecto.

Para poder seguir delimitando el concepto de ocio en el que se está centrando el proyecto se puede decir que existen una serie de dimensiones en las que se pueden encuadrar todo tipo de actividades de ocio: lúdica, festiva, ambiental-ecológica, creativa y solidaria. Existen actividades que se pueden encuadrar en varias de estas dimensiones o, incluso, si se corresponde con una experiencia de ocio completa, se pueden encuadrar en todas las dimensiones. En el siguiente punto se demostrará esto leyendo el deporte en clave a todas estas dimensiones.

Volviendo a la experiencia de ocio, tema principal que ocupa este epígrafe, se debe decir, antes de continuar, qué es una experiencia. Según la RAE⁴ (2001) es un “Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo”. Como explica esta definición, una experiencia es personal, cada persona vive la experiencia de un modo diferente. Ninguna experiencia es igual a otra.

La experiencia de ocio tiene una serie de componentes que influyen su práctica y en el resultado de la misma. Estos componentes pueden ser psicológicos, como la conducta, la actitud, el estado de ánimo; físicos, refiriéndose al estado físico de la persona y sociales, como la edad, el sexo, la capacidad adquisitiva, etc. Todos estos factores influyen en la experiencia de ocio haciendo que unas veces sea mejor percibida y satisfactoria que otras.

Así pues, para entenderlo mejor, en el hecho de realizar cualquier práctica deportiva en diferentes momentos y en el mismo lugar, seguramente ninguna de las

⁴ RAE, 22ª Edición (2001): http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=experiencia.
Última consulta: 13/04/2010.

dos experiencias se parezcan aunque las horas, el tiempo y las actividades hechas hayan sido las mismas ya que, la experiencia de ocio está en la persona en sí, en cómo vive la actividad que está ejecutando y lo que le aporta. Se puede decir que una experiencia de ocio es subjetiva, en el sentido de que es valiosa para la persona que lo practica.

A modo de síntesis, afirmar que el ocio ha evolucionado hasta tal punto que hoy día abarca multitud de ámbitos en la sociedad. Ya no es el ocio de unos pocos sino un derecho humano fundamental. Además la experiencia de ocio está en la persona en sí por lo que las posibilidades de una experiencia de ocio satisfactoria son infinitas.

Como factor de desarrollo humano, este concepto provoca en la persona múltiples aportaciones tales como bienestar, satisfacción, aprendizaje, autoestima, etc. En el siguiente capítulo se explicará el deporte como ámbito del ocio y los beneficios que da tanto a la sociedad como a la persona.

2. El deporte como ámbito del ocio.

En este capítulo se va defender el deporte como uno de los ámbitos del ocio en los que más se desarrolla la persona y se dará a conocer qué punto de vista se opera al hablar de los valores en el deporte.

2.1. El deporte en la sociedad actual.

Hoy día, el deporte se ha desarrollado en todas sus manifestaciones, dando lugar a más oportunidades de ocio: asistencia de espectáculos deportivos, implantación de los Juegos Olímpicos (la mayor manifestación de la práctica deportiva), creación de calendarios y competiciones deportivas, lo que da lugar a una sistematización y un ritmo de vida enfocado en el deporte, el ejercicio físico diario, etc. Son expresiones propias de la sociedad actual que se han ido desarrollando a lo largo de la historia y que a día de hoy hacen que el deporte se comercialice, se practique, se exprese, se vea, etc. multitud de oportunidades de tener experiencias de ocio a través del deporte.

Antes de comenzar, decir que la definición de deporte de la que se parte es la considerada por el Consejo de Europa en la Carta Europea del Deporte de 1992⁵: *“Todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”*.

En esta definición se puede ver como el deporte cumple las características de la concepción humanista del ocio: promueve el desarrollo, tanto social como individual, y la experiencia, ya que habla de participación. La carencia que se encuentra es la de derecho humano, pero esta falta se complementa con la Carta Europea del Deporte para Todos de 1975 en la que, ya en el Artículo 1⁶ aparece: “Every individual shall have the right to participate in sport” (Todo individuo tiene derecho a la práctica deportiva).

⁵ Carta Europea del Deporte de 1992:

http://deportegalego.es/adjuntos/cEnlacesDescargas/103_2_carta.pdf. Última consulta: 14/04/2010.

⁶ Consejo de Europa: Carta Europea del deporte para todos de 1975:

http://www.coe.int/t/dg4/sport/Resources/texts/spchart2_en.asp#TopOfPage. Última consulta: 29/04/2010.

El desarrollo del deporte y del mundo del deporte como ámbito de ocio ha ido unido al desarrollo económico y social que se ha llevado a cabo a lo largo de la historia. Se ha especificado deporte y mundo del deporte ya que, hoy por hoy, el deporte es un mundo, que conlleva tanto, el ejercicio físico, la competición, el espectáculo, etc. En este proyecto se parte de que el Rugby, para sus jugadores, es una práctica y experiencia de ocio, no es un trabajo ni un deber para sus participantes, ya que, de lo contrario no estaríamos hablando de un proyecto de ocio. En el siguiente capítulo se explicará más detalladamente este punto.

La expresión más característica del deporte actual en Euskadi es su práctica, dejando a un lado el espectadorismo. Los últimos datos del Eustat⁷ (Instituto Vasco de Estadística) muestran que un 24% de la población entre 15 y 29 años practica deporte casi todos los días, frente a un 2% que asiste a espectáculos deportivos. El deporte está configurándose genéricamente como actividad de ocio integrada en las actividades diarias.

Según Cuenca (2009), en cuanto a actividad recreada y moderna, el deporte inventa un espacio para la identificación, el espectáculo, el encuentro, el aprendizaje, etc. La evolución del deporte está unida a las dimensiones del ocio que se comentaron en el apartado anterior: Lúdica, creativa, festiva, ambiental-ecológica y solidaria.

La dimensión *lúdica* quizás sea la más representativa del deporte pero no por ello la más importante. Representa la diversión, el placer y a la vez el descanso. Descanso entendido como el fin del trabajo y diversión entendida como acción que distrae, que evade de la realidad. Aquí se puede hablar tanto del concepto de juego dentro de la práctica deportiva como del término deportividad, entendido como deleite que lleva a la diversión y al placer. (Maiztegui, C y Pereda, V, 2000)

La dimensión *creativa* representa la expresión y superación de uno mismo en la práctica deportiva. Junto a la adquisición de las obvias habilidades físicas, el desarrollo de nuevos hábitos deportivos requiere una actitud positiva y constante que afecta a las costumbres y al carácter. Una adecuada práctica deportiva debe promover ambientes y situaciones saludables que refuercen la autoestima y el desarrollo personal.

⁷ EUSTAT. Encuesta: *Actividades de ocio en la C.A de Euskadi realizadas casi o todos los días y los fines de semana por actividad y sexo % (2004)*. Actualizada el 22 de agosto del 2008. Última consulta: 12/03/2010.

La dimensión *festiva* hace referencia a los partidos, las competiciones y los festivales, es decir, el espectáculo deportivo, donde la identidad y la cohesión de equipo suponen una reafirmación y sentido grupal.

La dimensión *ambiental-ecológica* está patente en los campos de juego, en el deporte al aire libre y en las instalaciones requeridas para modalidad deportiva.

Por último, la dimensión *solidaria* tiene su máxima expresión en las competiciones en equipo, en los vínculos deportivos que se desarrollan en los clubes. En los deportes de equipo, se aprecia también la vivencia altruista y social del ocio, basado en la apertura y entrega al otro. (Maiztegui, C y Pereda, V, 2000).

Como se puede ver, el deporte, debido a sus múltiples manifestaciones y modalidades, se puede encuadrar en todas las dimensiones del ocio, siendo más operativo catalogarlo y delimitarlo de esta forma.

2.2. Los valores en el deporte.

El tema de los valores, ya sea relacionado con el deporte o con cualquier otra área de la vida cotidiana, constituye un tema de especial interés en la actualidad. Y, aunque resulte contradictorio, una de las cuestiones que se presentan con mayor dificultad en el desarrollo del tema de los valores, es su definición.

Los valores tienen una peculiar característica, que hace muy difícil su estudio, y es que no son propiedades de las cosas o las acciones, sino que dependen de una relación con alguien que lo valora. La noción de valor va unida a cuestiones tales como aportación, preferencia o creencia.

Milton Rokeach es uno de los principales teóricos de este tema. Este autor considera que un valor es "*una creencia duradera donde un modo de conducta o un estado último de existencia es personal y socialmente preferible a un opuesto modo de conducta o estado final de existencia*". (Rokeach, 1973, en Gutiérrez Sanmartín, 1995). Para él un valor es una creencia según la cual las personas actúan por preferencia, es decir, es una concepción de lo preferible. Desde este punto de vista, los valores permiten elegir el camino a seguir y la forma de alcanzarlo, es decir, son una representación entre medios y fines, camino para conseguirlo y el camino es el fin último.

Aparte de Rokeach, también Schwartz y Bilsky han realizado interesantes aportaciones al tema de los valores. En este proyecto se va a utilizar la concepción de estos intelectuales a la hora de hablar del concepto de valor ya que, para estos autores, los valores son *“conceptos o creencias sobre estados finales o conductas deseables que trascienden las situaciones concretas, guían la selección o la evaluación de la conducta y los eventos, y están ordenados por su importancia relativa”* (Schwartz y Bilsky, 1987 en Gutiérrez Sanmartín, 1995).

Schwartz y Bilsky proponen una lista de valores, derivada de la primera propuesta de Rokeach, en ella, dividen los valores en instrumentales y terminales, de ahí que en su definición de valor hablen de “estados finales o conductas deseables”. No se va a adentrar, por el momento, en la lista de valores propuesta por estos autores ya que será utilizada en la metodología y será explicada más detalladamente en este apartado.

Hasta ahora se ha hablado de los valores en sí, sin llegar al tema de los valores en el deporte. Existen multitud de estudios y artículos sobre el deporte como transmisor de valores, pero, desde aquí, considerando la definición de valor de Schwartz y Bilsky, se ha de decir que el deporte en sí no es transmisor de valores sino que los valores están en la persona que lo practica.

Siguiendo a Heinemann (2001), decir que el deporte en sí mismo no tiene valores. Los valores del deporte son juicios subjetivos de las personas que lo practican sobre la base de los efectos que creen obtener.

Lo que unos consideran valores en un deporte, para otros puede ser todo lo contrario. Tocando ya el tema del Rugby, cuestión central del proyecto, lo que para unos su práctica puede suponer un modo de disciplina y amistad, otros sólo ven violencia y agresividad. Cada persona tiene una visión distinta de las ventajas y desventajas de cada deporte y de que los valores que pueden asociar a él pueden ser positivos o negativos.

La subjetividad de los valores se percibe también al participar en acontecimientos deportivos como espectador. En éstos, cada persona aprecia algo diferente: la emoción por el resultado del juego, el encuentro con personas con los mismos “gustos” deportivos, el ambiente en la grada, etc. Para cada uno el valor de “su” deporte, es el resultado de una mezcla, en cada caso diferente, y de una valoración de resultados, aportaciones y efectos muy variados. Por ello, en este

proyecto, no se pretenden conocer los valores que transmite el Rugby sino los valores que los propios jugadores asocian a la práctica de este deporte.

Concluyendo, el deporte supone un ámbito de gran importancia tanto en la sociedad como en la persona en sí. El hablar de valores en el deporte, tanto por su trascendencia social como por su importancia personal hace que, además de significar actividad física y fuente de desarrollo humano, al igual que el ocio, sus posibilidades y expresiones sean cada vez más características en la sociedad actual.

En el siguiente capítulo se va a hablar del Rugby, y se demostrará que, además de la imagen social de deporte agresivo y peligroso, esconde unos valores y una fuente de desarrollo y expresión desprovistos en cualquier otro deporte.

3. El Rugby.

Este capítulo está destinado a conocer mejor ese deporte “desconocido” que es el Rugby y defender su práctica como una experiencia de ocio libre, desarrolladora y satisfactoria.

3.1. Llegada y situación del Rugby en Euskadi.

En este apartado se va a intentar mostrar un poco tanto la situación como la evolución del Rugby en Euskadi. La siguiente frase de Henri Garcia (1963) refleja lo que supone el Rugby para la gente conocedora de este deporte: *“El Rugby es el rey de los deportes. Tal consagración, aplicada a un juego que está lejos de haberse popularizado en la mayor parte de nuestro planeta, podrá resultar sorprendente. (...) Nos complace este título de rey de los deportes porque, de cuantos juegos colectivos practica el hombre moderno, es el único que se mantiene exigente en cuanto a todas las calidades físicas y virtudes morales de nuestra especie”*.

Según la Carta de las Leyes del Rugby de la International Rugby Board (IRB)⁸, el Rugby es valorado como un deporte para todas las personas. Construye trabajo en equipo, entendimiento, cooperación y respeto por los compañeros y, su piedra angular es el placer de participar, la valentía y la habilidad que el juego demanda, el amor de un equipo deportivo que enriquece las vidas de todos los involucrados.

La propia IRB, al explicar el Rugby, muestra valores relacionados con este deporte, tema central de esta investigación, aunque, en este caso, se pretenden conocer los valores que los mismos jugadores asocian a su práctica.

Actualmente, el Rugby ha adoptado la era profesional, pero ha mantenido el carácter distintivo y las tradiciones del juego recreativo. En una época en la que, como se ha comentado en el capítulo anterior, muchas cualidades deportivas tradicionales están desapareciendo debido al negocio que existe hoy día en el deporte, el Rugby puede estar orgulloso de su habilidad para mantener altos estándares de deportividad, conducta ética y juego leal.

El Rugby, al igual que muchos otros deportes, ha llegado a Euskadi a través de los ingleses. Es en la época de la posguerra cuando el Rugby cala hondo en Bilbao,

⁸ Leyes del Juego de Rugby 2010, en <http://www.irblaws.com/ES/>. Última consulta 19/04/2010.

aunque ya se había jugado antes, a principios del S.XX, cerca de San Sebastián, en Atotxa, predecesor del Estadio de Anoeta. De la mano de Gaspar Codoñer Fortea, y otros socios del club deportivo, lograron formar un equipo de 15. Gracias a esto se fundó en 1946 la Federación Vizcaína de Rugby.

Más adelante se fundaron las federaciones Guipuzcoana y Alavesa, dando lugar a la Federación Vasca de Rugby en 1985, eje impulsor del Rugby en Euskadi.

Las selecciones de Euskadi, tanto masculina como femenina han conseguido multitud de triunfos a lo largo de sus andaduras.

A pesar de todo ello el Rugby en Euskadi sigue siendo un deporte minoritario. Muestra de ello se puede ver en el libro *Hábitos deportivos de la población de Bizkaia, año 2001*, en el que en una muestra de 511 personas para conocer los deportes más practicados ni siquiera aparece el Rugby. Aparece el ítem “otros” con un 4.1% de la población⁹. Siendo optimista se puede considerar que en ese porcentaje se encuentra el Rugby.

La mayoría de los clubes de Euskadi tienen una escuela de Rugby, siendo uno de los ejes a la hora de avanzar en la difusión de este deporte. Así, por ejemplo, y para mostrar la gran importancia que se le da a estas escuelas, el *Ordizia Rugby Elkartea* en su página web¹⁰ explica que: “Lo más importante para nuestros entrenadores son los chavales, todos y cada uno de ellos y el grupo que forman. Por encima del rugby está su desarrollo como persona. Creemos que la escuela de rugby constituye una actividad muy interesante para un niño en una edad tan importante. Por ello valoramos el compañerismo y el respeto entre cada niño y hacia el resto de personas vinculadas a este bello deporte”.

La escuela del *Arrasate Rugby Taldea*¹¹, también en su página web, afirma que: “El rugby es algo más que un deporte, enseña una manera de ser, fomenta el compañerismo y la amistad. Desde el club tratamos de transmitirles los valores del sacrificio, del espíritu de equipo, del compromiso, de la lealtad, de la honradez, etc. Este deporte es sobre todo un juego de evasión y no de colisión, enfocando nuestros

⁹ ISPIUZA URIBARRI, M. (2001). *Hábitos deportivos de la población de Bizkaia, año 2001*. Departamento de Sociología. Universidad del País Vasco, p. 42.

¹⁰ Página Web del Ordizia Rugby Elkartea:

<http://www.ordiziarugby.com/content/view/615/135/lang,es/>. Última consulta: 19/04/2010.

¹¹ Página Web del Arrasate Rugby Taldea:

<http://www.arrasaterugby.eu/web/arrasaterugby/cas/escuela.asp>. Última consulta: 20/04/2010.

entrenamientos en correr, evadirse del contrario para llegar a una meta ya para ser practicado en un contexto seguro y de seguridad. Contribuye al trabajo en equipo, entendimiento, cooperación y por último, respeto de los compañeros atletas”.

En el suplemento *Gazteleku*¹² del diario *Deia*, aparece un reportaje sobre la *Bilbao Rugby Eskola* en el que afirma que: “La Bilbao Rugby Eskola lleva años trabajando con niños y niñas para promocionar el deporte con mas valores morales y de respeto que puede existir”, y “El Rugby es un deporte de amigos, de valores...y eso es lo que el Universitario Bilbao Rugby está inculcando en su cantera”.

Serían múltiples los ejemplos que se pueden poner sobre las escuelas de Rugby en Euskadi, pero, solamente con estos tres, se puede ver como en ellas los valores y el desarrollo de la persona son unos de los ejes fundamentales. Por ello, además de pretender conocer los valores de los propios jugadores en este deporte, una vez sabidos, el poder aplicarlos a la educación en valores de las escuelas de Rugby será el fin último de este proyecto.

3.2. El Rugby como experiencia/ práctica de ocio.

Hasta ahora se ha intentado explicar todo lo que conlleva este proyecto: el deporte, el Rugby, los valores y el ocio. En este apartado se va a defender el Rugby como una práctica de ocio para sus jugadores, ya que, como se ha ido explicando a lo largo de estas hojas, actualmente el deporte se ha ido “comercializando” hasta tal punto que a veces parece más un negocio que la propia actividad en sí.

En el capítulo 1 se ha hablado del ocio y de sus diferentes coordenadas pero se ha dejado para éste un tipo de ocio que no se ha nombrado hasta ahora: el ocio serio.

El ocio serio, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de una actividad amateur, de voluntariado o de un hobby que los participantes encuentran tan importante y atractivo que, en la mayoría de los casos, se embarcan en una práctica de ocio con la intención de adquirir y expresar la destreza, conocimientos y experiencia necesaria en ella. (Stebbins, 2004).

Éste es el caso de los jugadores de Rugby estudiados, ya que, además de que este deporte no esté ni la mitad de profesionalizado que el fútbol, por ejemplo, la situación del Rugby en Euskadi, y en todo el terreno nacional, no llega a la

¹² GONDRA, A. *Los cimientos de la melé*. Gazteleku, nº 309, pp 2 y 3. Jueves 11/02/2010.

profesionalización. A las personas que juegan a este deporte, su práctica les supone una experiencia de ocio, concretando, un ocio serio.

Según Stebbins (2004), el ocio serio tiene una serie de características, las cuales se relacionan perfectamente con lo que supone para sus jugadores la práctica de Rugby. Estas características se relacionan con la superación de los miedos, el esfuerzo personal, los conocimientos y las habilidades adquiridas, los beneficios personales y duraderos que se han adquirido tales como la autorrealización, autoenriquecimiento o la autogratificación, y una determinada comunicación entre las personas practicantes. Existe una última característica que supone una relación entre todo lo citado hasta ahora: los participantes en un ocio serio tienden a identificarse estrechamente con las actividades elegidas.

Cualquier práctica de ocio serio tiene una serie de costes y beneficios en función de la experiencia de cada persona. Éstos suponen una balanza en la que cada uno tiene una opinión distinta acerca de la práctica que realiza. Por ejemplo, para un jugador de Rugby el tener los partidos los fines de semana puede suponer un coste, en cambio para otro un beneficio.

Además, según Stebbins (1993), los beneficios de una experiencia de ocio serio pueden ser individuales y/o sociales. Muchos de ellos se relacionan con las características antes expuestas por Stebbins. Los individuales son autoactualización, referido a la oportunidad de desarrollar talentos y conocimientos; autoconcepto, en el sentido de sentirse bien con uno mismo; autogratificación, refiriéndose a lo que compensa la actividad realizada a uno mismo; recreación/regeneración, relacionándolo también con el juego y recompensas económicas, refiriéndose a que, una persona que practica rugby puede recibir alguna remuneración por la práctica realizada pero no significa que la practique por el dinero que recibe.

En cuanto a los beneficios sociales, son la atracción social, refiriéndose a la camaradería y compañerismo en el equipo; logro de grupo, el ganar una partido no es cosa de uno sino del equipo en su conjunto; y contribución para el desarrollo y mantenimiento del grupo, se refiere a que todas las personas son importantes dentro de un equipo.

Todas estas características y beneficios se relacionan perfectamente con la experiencia de la práctica de Rugby entre los jugadores.

Después de haber dado unas pinceladas sobre este deporte y ver como fomentan algunos clubes su práctica, hablando de valores, conocimientos y demás, no cabe duda que para los jugadores de Rugby en Euskadi, su práctica supone un ocio serio.

A modo de conclusión decir que el deporte, como ámbito fundamental del ocio, influye e incide en la vida de las personas produciendo actividades y experiencias satisfactorias y desarrollando a las personas que lo practican. El Rugby, deporte una tanto desapercibido en nuestra sociedad, también supone una practica de ocio para sus jugadores provocando los mismos beneficios en las personas que lo practican.

BLOQUE II: ESTUDIO.

A lo largo de estas páginas se han ido explicando diferentes temas/cuestiones referentes al tema/objeto de estudio del presente proyecto. En este bloque se va a tratar de explicar y analizar exhaustivamente la metodología utilizada para conocer los valores que los jugadores de Rugby asocian a su práctica, así como formular unas propuestas de posibles líneas de trabajo en las que aplicar dichos valores.

4. Planteamiento del estudio.

En este capítulo se van a explicar todos los detalles acerca de la investigación llevada a cabo: el diseño de la muestra, la herramienta diseñada y el procedimiento que se ha llevado a cabo para su realización.

Como ya se ha ido explicando, el objetivo general de este proyecto es “conocer cuáles son los valores asociados a la práctica de Rugby”. Para ello se han realizado cuestionarios autoadministrados enviados por correo postal a todos los clubes de Euskadi.

4.1 Diseño de la muestra.

Con relación al objeto de estudio, cabe señalar que, actualmente, hay 1712 jugadores de Rugby en Euskadi, repartidos en 17 clubes. Éstos juegan tanto en categorías nacionales (División de Honor, División de Honor B, Primera Nacional, Liga Nacional Femenina, Liga Nacional Juvenil), como en las Ligas Vascas, en categoría masculina y femenina. La población objeto de estudio son los jugadores y jugadoras de la categoría sénior (mayores de 18 años), siendo un total de 811. El siguiente cuadro muestra perfectamente la relación de los jugadores que se van a estudiar y los clubes a los que pertenecen.

Tabla 1: Frecuencia de licencias por club¹³

FRECUENCIA DE LICENCIAS POR CLUB			
PROVINCIA	CLUB	Nº JUGADORES	Nº JUGADORAS
Álava	Gaztedi R.T	44	24
Guipúzcoa	Arrasate R.T	25	
	Atletico San Sebastián	40	20
	Bera Bera R.T	70	
	Eibar Hierros Anetxe	44	18
	Hernani C.R.C	43	
	Ordizia R.E	44	
	Rugby Club Irún	29	
	Zarautz K.E	44	
Vizcaya	Arratiko Zerroat R.T	31	
	Durango R.T	41	28
	Elorrio R.T	24	
	Gernika R.T	51	
	Getxo Artea R.T	52	27
	Universitario Bilbao XV R. T	29	
	Uribealdea Rugby Kirol Elkartea	62	21
TOTAL		673	138
			811

Fuente: Elaboración propia.

Al no ser un número excesivamente elevado de jugadores lo que se va a pretender, en vez de realizar una muestra significativa, es estudiar el universo total de jugadores que se tienen en cuenta a la hora de plantear la investigación. Por ello, lo que se ha hecho ha sido enviar los cuestionarios a todos los clubes de manera que se pudiera tener el universo total.

Finalmente, han dado respuesta 10 clubes, de manera que la muestra queda determinada por 118 sujetos¹⁴ entre los 18 y 40 años, distribuidos como muestra la Tabla. 2.

¹³ Los espacios en gris significa que ese club no tiene equipo femenino.

¹⁴ Como suele ser habitual en las encuestas por correo, el índice de respuesta suele situarse entre el 10 y el 13%.

Tabla 2: Registro del nº de cuestionarios recibidos.

REGISTRO DE CUESTIONARIOS RECIBIDOS			
CLUB	Nº HOMBRES	Nº MUJERES	TOTAL
Arrasate Rugby Taldea	13		13
Atletico San Sebastian	11	4	15
Bera Bera RT	5		5
Durango RT		5	5
Eibar RT	10	10	20
Gaztedi RT		8	8
Getxo RT		5	5
Ordizia Rugby Elkartea	16	4	20
Universitario Bilbao Rugby	18		18
Uribealdea RKE		9	9
TOTAL	73	45	118

Fuente: Elaboración propia.

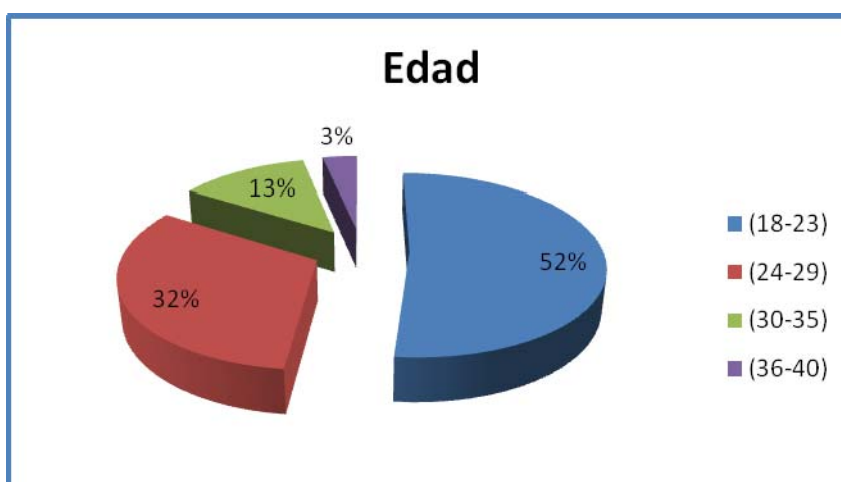
Se ha procurado que la muestra, aparte de centrar el estudio en solamente la categoría sénior, abarcara un abanico suficiente de edades y que hubiera un número representativo tanto de hombres como de mujeres, de manera que se puedan recoger las diferentes interpretaciones de los valores.

Gráfico 1: Distribución de jugadores por género.



La distribución de jugadores queda agrupado de la siguiente manera: 73 hombres, que significa un 62% de la población, y 43 mujeres, lo que supone un 38 % de la población.

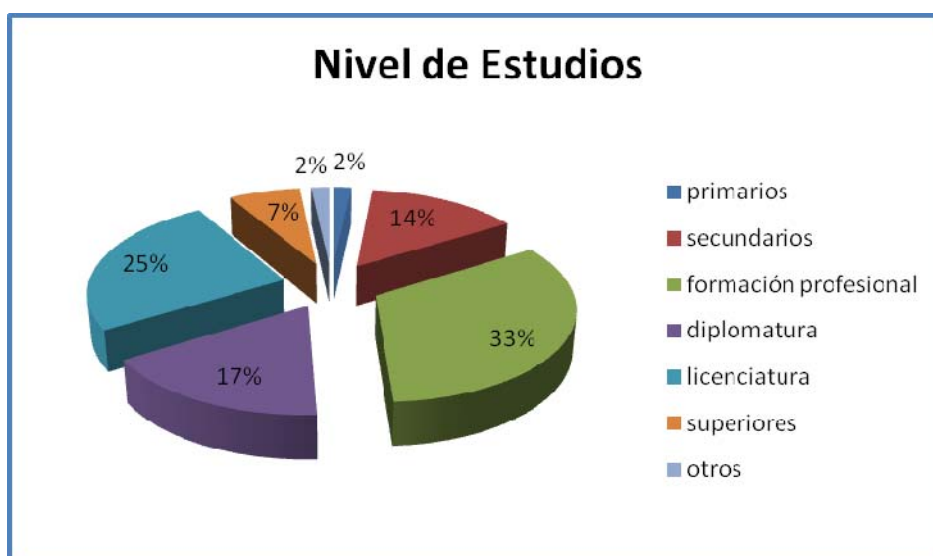
Gráfico 2: Distribución de jugadores por edad.



En cuanto la edad, como se ha comentado, los jugadores estudiados tienen entre 18 y 40 años. En intervalos de edad queda distribuido de la siguiente manera: un 52% de los jugadores tienen entre 18 y 23 años mientras que solamente un 3% tiene más de 36.

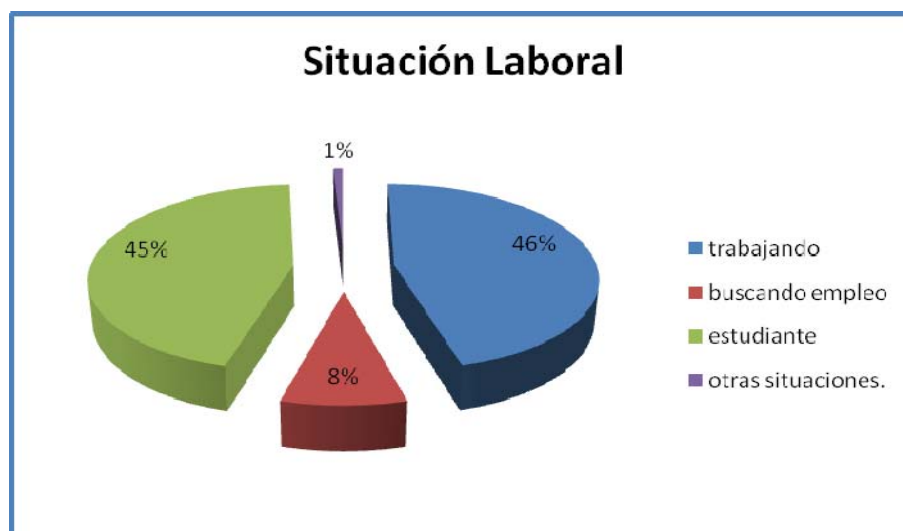
En cuanto al nivel de estudios, la mayoría de jugadores, concretamente un 33% tiene formación profesional, seguido de un 25% de jugadores que tienen una licenciatura.

Gráfico 3: Nivel de estudios de los jugadores.



Refiriéndose a su situación laboral, se mantienen muy igualados los jugadores que están trabajando, un 46%, con los que todavía están estudiando, un 45%.

Gráfico 4: Situación laboral de los jugadores.



4.2 . Herramienta diseñada.

En este apartado se va a explicar en profundidad la herramienta diseñada, de manera que se pueda entender mejor la explotación de datos posterior.

Los datos obtenidos en esta investigación fueron obtenidos a partir de la técnica cuantitativa de la encuesta, concretamente, como se ha dicho, se ha diseñado un cuestionario¹⁵ repartido a todo el universo de estudio. Es un cuestionario que ha sido elaborado para cumplir el objetivo general del proyecto y consta de tres partes:

- I. Ocio, deporte y Rugby.
- II. Valores.
- III. Datos sociodemográficos.

En la portada se presenta una breve introducción que explica la finalidad del cuestionario. En el primer apartado: "Ocio, deporte y Rugby" se hacen una serie de preguntas relativas a qué consideran los jugadores qué es el ocio y si el Rugby es para ellos una práctica de ocio. También se pretenden conocer cuestiones relativas al Rugby tales como si lo conocían antes de empezar a jugar, qué lo diferencia de otros deportes, cómo lo definirían en dos palabras, porqué empezaron a jugar, qué les ha

¹⁵ Ver ejemplo en el anexo 2

aportado y cuáles creen que son las prioridades para impulsar el Rugby en Euskadi. Este bloque finaliza con una pregunta acerca sobre si practican algún otro deporte aparte del Rugby para conocer un poco más acerca de la situación de los jugadores.

Tabla 3: Preguntas pertenecientes a la primera parte del cuestionario.

Nº DE VARIABLE	VARIABLE	RESPUESTA	OPCIONES
V. 1	¿Qué es para ti el ocio?	Abierta	
V. 2	¿Consideras el Rugby una práctica experiencia de ocio?	Cerrada	Sí / No
V. 3	¿Por qué?	Abierta	
V. 4	¿Conocías este deporte antes de empezar a jugar?	Cerrada	Sí / No
V. 5	¿Cómo lo conociste?	Abierta	
V. 6	¿Cómo describirías el rugby en dos palabras?	Abierta	
V. 7	¿Qué diferencia el Rugby de los demás deportes?	Abierta	
V. 8	¿Cuáles crees que son las prioridades para mejorar/impulsar el Rugby en Euskadi?	Abierta	
V. 9	¿Por qué empezaste a jugar al Rugby?	Abierta	
V. 10	¿Cuánto tiempo llevas jugando?	Cerrada	Menos de 1 año Entre 1 y 3 años Más de 3 años
V. 11	Desde que juegas ¿Qué te ha aportado?	Abierta	
V. 12	Actualmente ¿Practicas algún otro deporte asiduamente aparte del Rugby?	Cerrada	Sí / No
V. 13	¿Qué otros deportes practicas?	Abierta	

Fuente: Elaboración propia.

El apartado II, denominado “Valores”, consta de dos preguntas. La primera contiene 64 variables relativas a los objetivos que creen los jugadores que se deben perseguir en el Rugby aplicado a partir de la escala que utilizó Gutiérrez Sanmartín en su libro (1995), para conocer los valores en la actividad física y el deporte, y están diseñados para ser contestados a partir de la escala de Likert: Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutro, de acuerdo y totalmente de acuerdo (1-5).

Tabla 4: Objetivos que se deben perseguir en el Rugby (bloque II, pregunta 14).

Nº DE VARIABLE	VARIABLE	Nº DE VARIABLE	VARIABLE	RESPUESTA	OPCIONES
V. 1	Preocupación e interés por los demás.	V. 33	Enseñar a los demás aquello que uno domina mejor.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 2	Conseguir el éxito personal.	V. 34	Relacionarse con otros y hacer amigos.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 3	Deportividad, aceptar la suerte como veng.	V. 35	Jugar limpio	Cerrada	Del 1 - 5
V. 4	Buscar diversión en los partidos, sin importar el resultado.	V. 36	Ser constante.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 5	Mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos.	V. 37	Tener sentimiento de equipo.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 6	Pretender la salud a través de los entrenos.	V. 38	Conseguir una mayor belleza corporal.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 7	Llevarse bien con los demás, a pesar de las diferencias.	V. 39	Saborear la satisfacción que produce el triunfo.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 8	Conseguir beneficios económicos.	V. 40	Aprender a reconocer los errores cometidos.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 9	Hacer ejercicio como reto personal.	V. 41	Encontrar satisfacción en el trabajo bien realizado.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 10	Favorecer la igualdad como personas, a pesar de las diferencias.	V. 42	Descargar tensiones.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 11	Buscar imagen pública, aumentado la aprobación de los demás.	V. 43	Aprender de los mejores.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 12	Favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo.	V. 44	Reconocer el buen juego de los demás.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 13	Aprovechar el "juego sucio" cuando permita mejorar el resultado.	V. 45	Mostrar la capacidad propia ante las dificultades.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 14	Admitir la superioridad del que ha demostrado ser mejor.	V. 46	Libertad de expresión personal.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 15	Conformarse con el juego seguido por el equipo.	V. 47	Fomentar las posibilidades de cada uno.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 16	Pretender un buen resultado, aunque no se haya jugado bien.	V. 48	Adquirir capacidad de sufrimiento.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 17	Buscar los beneficios grupales antes que los personales.	V. 49	Mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 18	Aceptar sin discusión las decisiones de los árbitros.	V. 50	Promover la igualdad entre todos.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 19	Ayudar a los compañeros.	V. 51	Prestar ayuda a los demás.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 20	Entrenar y jugar duro para ganar.	V. 52	Aprender a tomar decisiones propias ante situaciones difíciles.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 21	Tolerar los fallos de otros miembros del equipo.	V. 53	Sentirse útil en la vida.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 22	Ganar al contrario con la mayor diferencia posible.	V. 54	Satisfacer los deseos de la familia.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 23	Irritarse y enfadarse para intimidar al contrario.	V. 55	Aprender a expresar sentimientos hacia los demás.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 24	Respetar los puntos de vista diferentes.	V. 56	Conocer los límites a los que uno es capaz de llegar.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 25	Controlar las emociones personales	V. 57	Rendir al máximo, aún arriesgando la propia salud.	Cerrada	Del 1 - 5

V. 26	Aceptar y cumplir las reglas del juego.	V. 58	Hacer ejercicio porque lo hacen otros compañeros.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 27	Adquirir autoridad sobre los demás.	V. 59	Participar de forma alegre y sana.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 28	Cooperar, jugar en equipo.	V. 60	Ser independiente.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 29	Mostrarse humilde ante los demás.	V. 61	Desarrollar la creatividad personal.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 30	Respetar a los adversarios.	V. 62	Conseguir un puesto importante.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 31	Adquirir una buena forma física.	V. 63	Adquirir mayor potencia física.	Cerrada	Del 1 - 5
V. 32	Demostrar superioridad sobre los demás.	V. 64	Aprender a denunciar una injusticia.	Cerrada	Del 1 - 5

Fuente: Elaboración propia.

La segunda pregunta de este mismo apartado contiene la escala de valores de Schwartz y Bilsky en la que se pretende que los jugadores respondan qué valores les ha aportado el Rugby de manera que puedan responder con las opciones: poco identificado, bastante identificado y muy identificado. Se ha pretendido que existan menos opciones de respuesta que en la pregunta anterior con el fin de hacer más ameno el cuestionario.

Tabla 5: Grado de identificación con estos valores (bloque II, pregunta 15).

Nº DE VARIABLE	VARIABLE	Nº DE VARIABLE	VARIABLE	RESPUESTA	OPCIONES
V. 1	Igualdad.	V. 29	Belleza.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 2	Armonía.	V. 30	Justicia social.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 3	Poder social.	V. 31	Independencia.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 4	Placer.	V. 32	Moderación.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 5	Libertad.	V. 33	Lealtad.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 6	Una vida Espiritual.	V. 34	Ambición.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 7	Sentido de pertenencia.	V. 35	Abierto.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 8	Estabilidad Social.	V. 36	Humildad.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 9	Excitación.	V. 37	Audacia.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 10	Dar sentido a la vida.	V. 38	Protección.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 11	Cortesía.	V. 39	Influencia.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 12	Fortuna.	V. 40	Respeto.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 13	Seguridad.	V. 41	Seleccionador de Propósitos.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 14	Autorrespeto.	V. 42	Saludable.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 15	Reciprocidad.	V. 43	Capaz.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 16	Creatividad.	V. 44	Aceptación.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 17	Paz.	V. 45	Honestidad.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 18	Tradición.	V. 46	Cuidado.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 19	Amor.	V. 47	Obediencia.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 20	Autodisciplina.	V. 48	Inteligencia.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 21	Distanciamiento de lo mundano.	V. 49	Servicio.	Cerrada	Del 1 - 3

V. 22	Seguridad por los demás.	V. 50	Gozo.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 23	Reconocimiento social.	V. 51	Devoción.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 24	Unión por la naturaleza.	V. 52	Responsabilidad.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 25	Desafíos Diarios.	V. 53	Curiosidad.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 26	Sabiduría.	V. 54	Perdón.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 27	Autoridad.	V. 55	Triunfo.	Cerrada	Del 1 - 3
V. 28	Amistad.	V. 56	Limpieza.	Cerrada	Del 1 - 3

Fuente: Elaboración propia.

El último apartado contiene cuestiones sociodemográficas con el fin de conocer el perfil de los jugadores estudiados. En el apartado “diseño de la muestra” ya se han analizado los datos pertenecientes a este bloque.

4.3. Procedimiento.

Una vez diseñada la herramienta metodológica, se ha buscado el contacto con todos los clubes antes mostrados en la tabla 1. Se ha podido contactar con prácticamente todos los clubes exceptuando el Rugby Club Irún, Zarautz K.E, Arratiko Zerroat R.T y Elorrio R.E. Al resto de clubes o bien, se les han mandado todos los cuestionarios por correo postal o se les han dado en partidos y concentraciones que han tenido. Finalmente, han contestado los que se muestran en la tabla 2.

Una vez obtenidos todos los cuestionarios se han pasado las preguntas abiertas a una base de datos en el programa Excel con el fin de poder categorizarlas con más facilidad. Las preguntas cerradas han sido pasadas en una base de datos del programa Spss con el fin de establecer las frecuencias y las tablas de contingencia necesarias y, con la primera pregunta 14 del apartado de valores, hacer un análisis factorial de componentes principales, para poder determinar el número de factores/valores asociados al Rugby.

En cada proceso han sido utilizados los análisis estadísticos más oportunos con el fin de atender a las características de la muestra y de las variables a estudiar y del cumplimiento de los supuestos matemáticos que en algunos casos se exigen para que dichos análisis puedan ser debidamente aplicados.

5. Análisis de los datos extraídos.

En este capítulo se van a analizar todos los datos obtenidos a través de los cuestionarios que se han repartido a los jugadores de Rugby de Euskadi.

5.1. El ocio y el Rugby entre los jugadores.

Las cuestiones analizadas en este apartado corresponden con la primera parte del cuestionario: "Ocio, deporte y Rugby". La mayoría de preguntas que se han planteado son abiertas con el fin de permitir a los jugadores estudiados una opinión abierta y libre sobre las cuestiones planteadas.

Con el fin de plantear una mejor comprensión y dinamismo de las preguntas planteadas en el cuestionario, aunque hayan tenido este orden, en el análisis se van a presentar de otro modo.

Gráfico 5: Concepción del ocio de los jugadores.

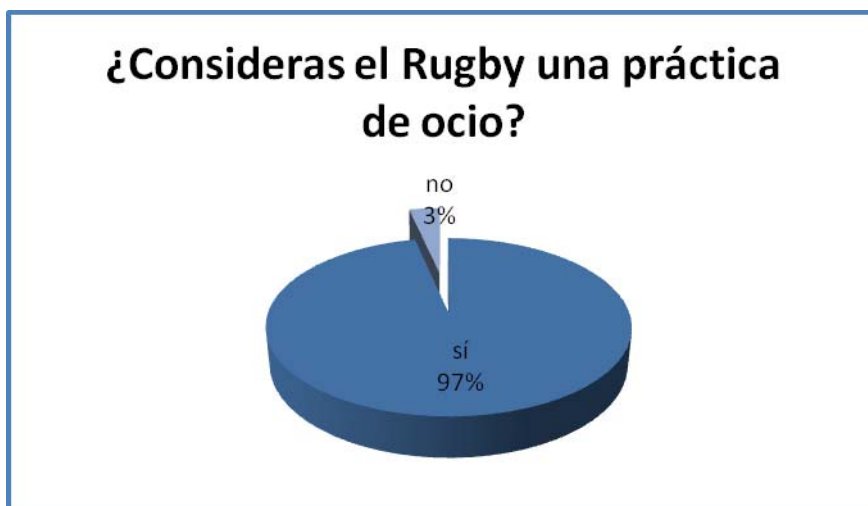


Como se ha ido viendo a lo largo de estas páginas, se parte de la concepción de que el Rugby supone una práctica de ocio para sus jugadores, por ello, antes de preguntarles directamente si creen que la práctica de este deporte les supone una práctica de ocio, se les ha preguntado qué es para ellos el ocio.

Como se puede ver en el gráfico 1, para un 34% de los encuestados, el ocio significa tiempo libre, pero matizan que es un tiempo libre en el que disfrutan y les

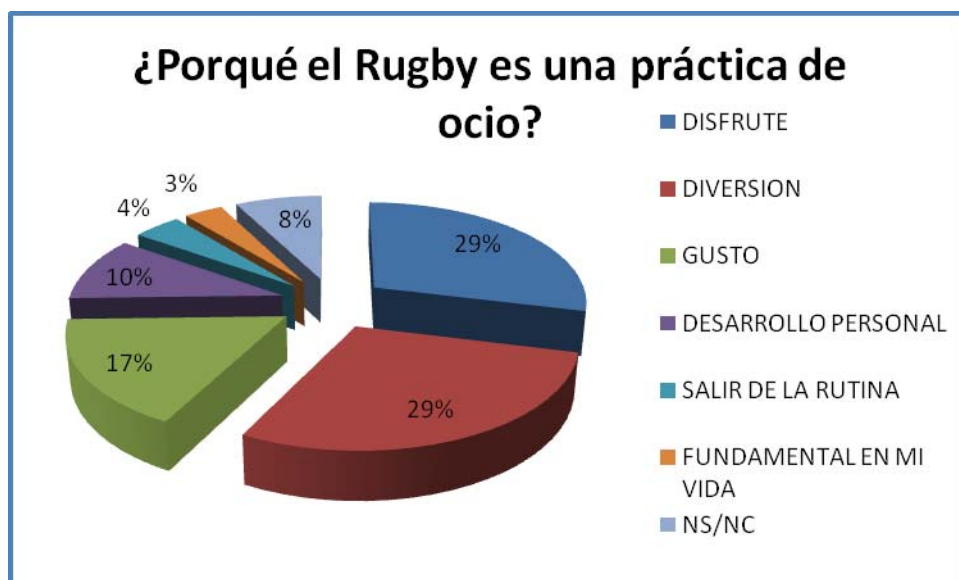
produce satisfacción. En otras categorías se identifica el ocio simplemente con tiempo libre o disfrute, en cambio, en la antes comentada se hace una matización propia de una buena experiencia de ocio: tiempo en el que se disfruta y produce satisfacción.

Gráfico 6: Consideración del Rugby como una práctica de ocio.



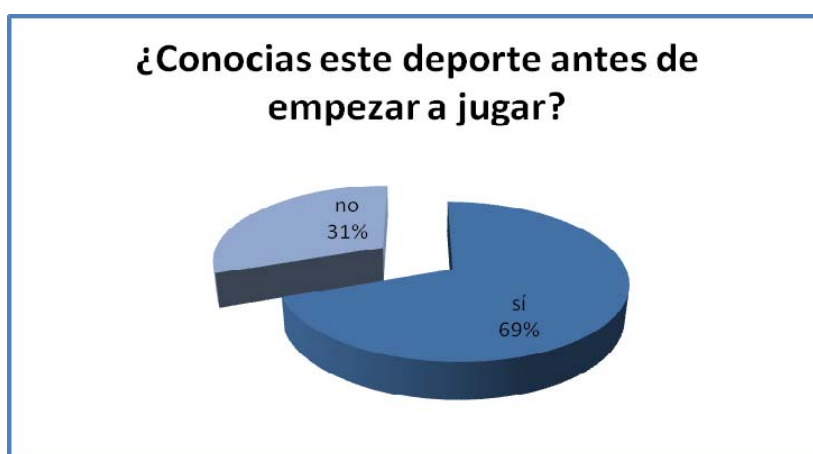
Aunque para una concepción del ocio no haya una opinión unánime de los jugadores, sí que coinciden prácticamente todos en que el Rugby les supone una práctica de ocio, concretamente un 97% opinan que sí, frente a un 3% que creen que la práctica de este deporte no les supone un momento de ocio.

Gráfico7: Razones para entender el Rugby como una práctica de ocio.



Una vez sabido que a prácticamente la totalidad de los jugadores consideran que el Rugby es una práctica de ocio, se les ha preguntado el por qué. Coinciden en un 29% los que afirman que es porque disfrutan y que es porque se divierten. Estos dos conceptos se pueden considerar sinónimos pero, en este caso, es necesario establecer categorías diferentes ya que nos estamos refiriendo a porqué el Rugby les supone una práctica de ocio y, como se ha estado hablando a lo largo de esta investigación, la experiencia de ocio es subjetiva, cada práctica es valiosa para la persona que la ejecuta, por lo que, en este caso el mantener estas cuestiones separadas ha parecido lo más oportuno.

Gráfico8: Conocimiento del Rugby antes de empezar a jugar.



Se sabe que este deporte no es tan conocido ni está tan desarrollado como otros, como por ejemplo el fútbol, el balonmano o el baloncesto, en cambio, un 69% de los encuestados ya conocían este deporte antes de empezar a jugar.

Al preguntarles cómo lo han conocido (gráfico 8), un 47% lo ha hecho a través de familiares que ya jugaban o amigos que ya estaban en el equipo y les han animado. Un 15% lo han conocido a través de multikirolak¹⁶ o en actividades o charlas informativas del colegio. Solamente un 14% lo ha visto a través de la T.V o en algún periódico, una de las causas de que el Rugby no sea tan conocido, su publicidad es escasa.

¹⁶ Multideporte.

Gráfico 9: Fuente de conocimiento del Rugby.

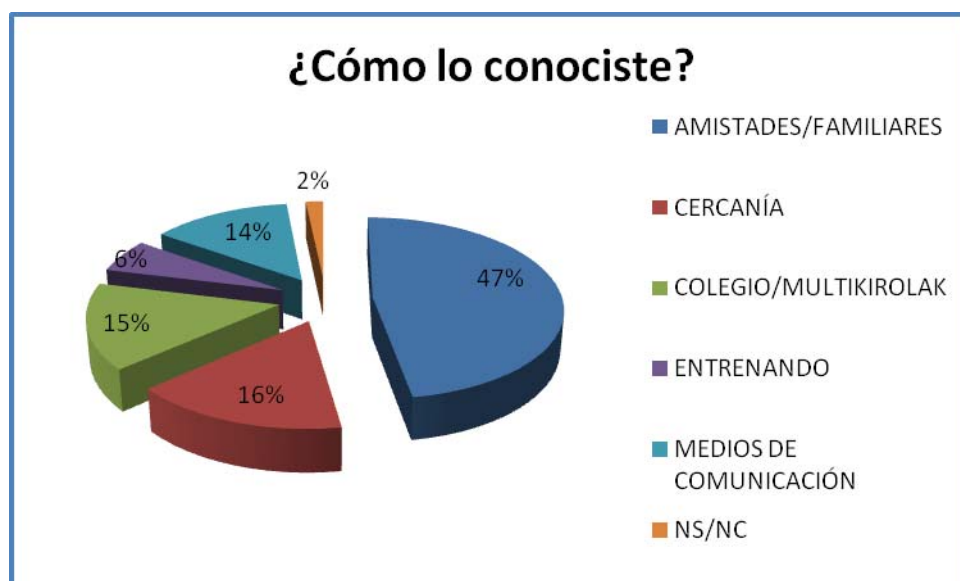
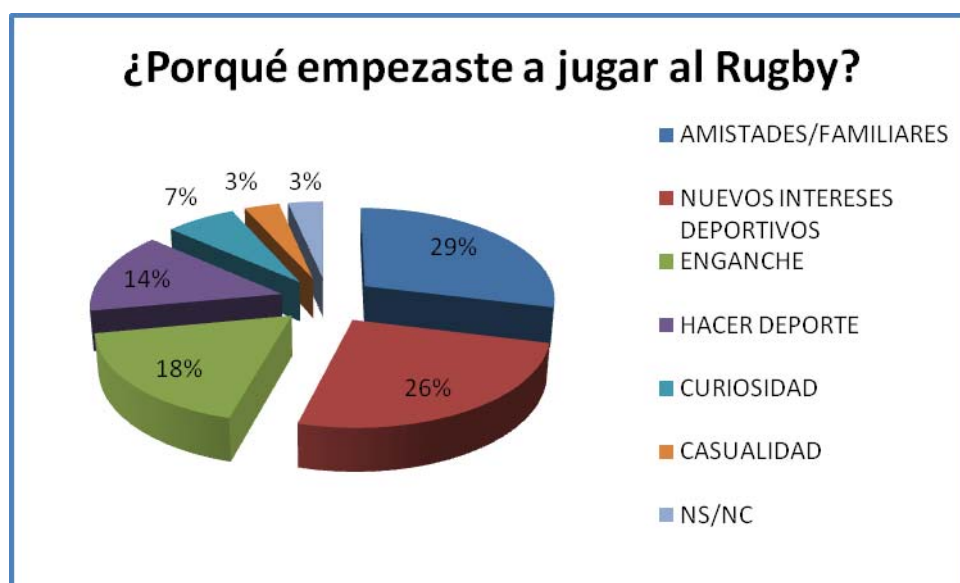


Gráfico10: Motivos de empezar a jugar al Rugby.



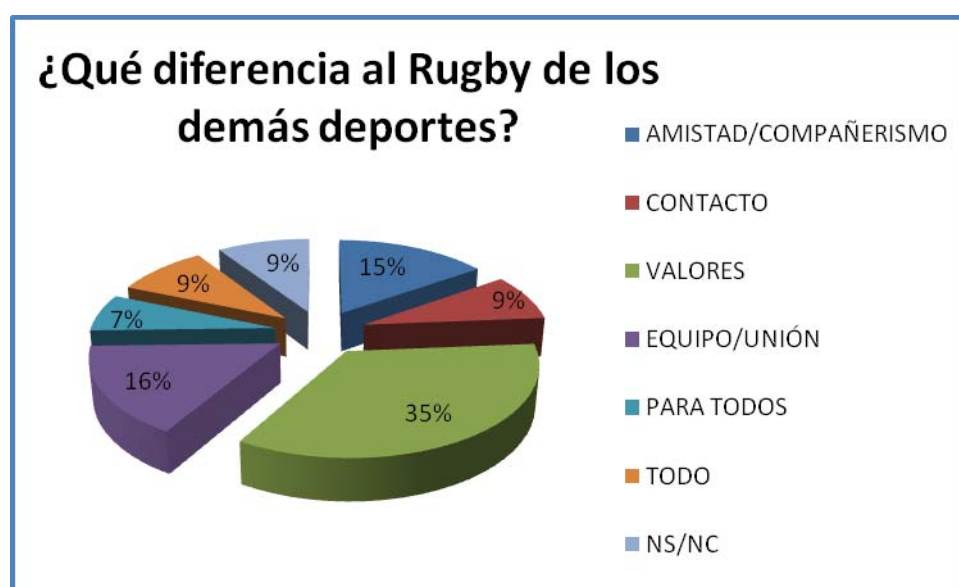
Un 29% empezaron a jugar al Rugby por los mismos motivos que se han comentado, que tenían familiares que habían jugado o juegan, o amigos que les han animado por estar en el equipo o por diversos motivos. Un 26% empezó a jugar por tener nuevos intereses deportivos, esto significa que muchos hacían otros deportes pero querían cambiar ya que la práctica que hacían no les aportaba lo mismo.

Gráfico11: Tiempo que llevan jugando al Rugby.



Se les ha preguntado cuánto tiempo llevan jugando para tener una idea de cuánto conocen el Rugby y la experiencia que tienen en este deporte. Como se puede ver en el gráfico, la mayoría, concretamente un 74%, lleva más de tres años jugando, lo que significa que, aparte de que la mayoría tenga conocimientos suficientes sobre los valores que les pueda aportar o no, es un deporte que “engancha”.

Gráfico12: Elementos diferenciadores del Rugby.



Con esta pregunta se ha intentado conocer qué opinan los jugadores acerca del Rugby, es decir, porqué jugar al Rugby, qué lo diferencia del resto de los deportes. Coincidiendo con el tema principal de esta investigación, un 35% afirma que son los valores lo que lo diferencia del resto de deportes. Se ha categorizado por valores este

ítem ya que los jugadores hablaban de respeto, nobleza, disciplina, lealtad, etc. Un 16% afirma que la diferencia se encuentra en la unión de los jugadores, que es más una familia que un equipo. Comentar también, aunque no es un porcentaje muy elevado, que un 9% dice que es un deporte para todos, en el que todo el mundo puede jugar: niños, mayores, hombres, mujeres, gordos, flacos, etc.

Es relevante comentar en este punto que un 64% de los jugadores no practica ningún otro deporte aparte del Rugby. El 36% restante practica deportes puntualmente, tales como trekking/montaña, pádel o ciclismo, pero el principal es el Rugby.

A continuación se va a analizar la pregunta 6: “¿Cómo describirías el Rugby en dos palabras?”. Al pedirles a los encuestados que respondiesen con dos palabras, el número de respuestas pasa a multiplicarse x2, es decir, en vez de N=118, pasa a ser N= 236.

Al tener un número tan elevado de respuestas y no poder categorizarlas correctamente debido a su diferencia e importancia en esta pregunta, se ha hecho un cuadro en el que se muestran todas las respuestas, su frecuencia y porcentaje.

Tabla 6: Definición de Rugby.

¿Cómo definirías el Rugby en dos palabras?	Frecuencia	%	¿Cómo definirías el Rugby en dos palabras?	Frecuencia	%
AMISTAD/COMPAÑERISMO	28	23,3	FUERZA	4	3,3
COMBATE	8	6,7	IMPRESIONANTE	13	10,8
COMPROMISO	3	2,5	INTENSIDAD	2	1,7
CONSTANCIA	5	4,2	MOTIVACIÓN	4	3,3
CONTACTO	5	4,2	NOBLEZA/RESPECTO	17	14,2
DEPORTE	17	14,2	OCIO	3	2,5
DISCIPLINA	7	5,8	PARA TODOS	10	8,3
DIVERSIÓN	15	12,5	PASIÓN	9	7,5
EQUIPO	13	10,8	SUPERACIÓN	7	5,8
ESFUERZO	17	14,2	VALORES	2	1,7
FORMA DE VIDA	2	1,7	NS/NC	45	37,5
TOTAL				120	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Lo que más describe al Rugby, según sus jugadores son la amistad y el compañerismo, con un 11.9% de las respuestas, y el esfuerzo, la nobleza y el respeto y, lógicamente, que es un deporte con un 7.2% las tres respuestas.

Aunque no hayan tenido la misma repercusión, existen ítems que han sido considerados y que son estimables de comentar en este punto. La diversión ha sido considerada como un descriptor del Rugby, como se puede ver, aparte de ser un deporte duro y que requiere de un gran esfuerzo, sus jugadores consideran que la diversión está por encima de este tipo de cosas.

El concepto de equipo también es importante ya que, en este deporte se valora mucho la unión entre los jugadores, como se ha ido viendo a lo largo de este análisis.

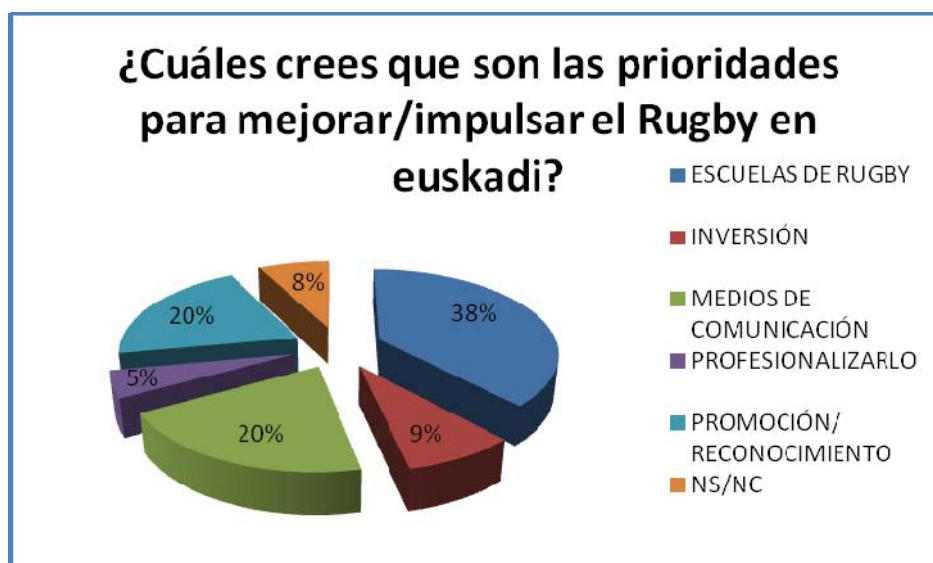
Gráfico13: Beneficios del Rugby.



También se ha querido conocer qué les ha aportado el Rugby, ya que, es un dato importante a la hora de hablar de valores en este deporte. Un 41% ha respondido que les ha aportado amigos y compañeros, tanto dentro como fuera del campo. Un 20% afirma que les ha aportado valores, en este caso también se ha categorizado este ítem con este nombre ya que coincidían las respuestas con la pregunta anterior: respeto, disciplina, nobleza, lealtad, etc.

Aún así no todo el mundo ha respondido de esta manera a esta cuestión, un 3% responde que el Rugby le ha aportado lesiones, algo lógico en un deporte como éste.

Gráfico14: Prioridades para mejorar/impulsar el Rugby en Euskadi.



Ésta quizás sea una de las preguntas más importantes ya que indica qué creen los propios jugadores que se debe hacer para impulsar y mejorar la situación del Rugby en Euskadi. En este caso se van a tratar todos los ítems ya que todos son importantes.

Un 38% responde que la prioridad es centrarse las Escuelas de Rugby, reforzando la cantera. Creen que lo importante es mostrar y enseñar el Rugby a los más pequeños. Un 20% dice que tiene que haber una mayor difusión y aparición del Rugby en los medios de comunicación ya que ésta es mínima. También coinciden en un 20% los que creen que se le debe dar una mayor promoción y reconocimiento, tanto desde las instituciones como desde las propias federaciones y pueblos dónde hay clubes de Rugby. Un 9% dice que la prioridad está en una mayor inversión para los clubes y un 5% afirma que la cosa está en profesionalizarlo.

Concluyendo la explotación de datos del bloque I, decir que las cuestiones claves son:

- Para un 34% de los jugadores, el ocio significa tiempo libre, pero matizando que es tiempo que les produce satisfacción y en el que disfrutan.
- Un 97% consideran el Rugby como una práctica de ocio.
- El Rugby es una práctica de ocio porque los jugadores disfrutan y se divierten.
- Un 69% ya conocían este deporte antes de empezar a jugar.
- Un 47% han conocido el rugby a través de familiares que jugaban o ya habían jugado o amigos que les animaron o estaban en un equipo.

- Un 29% empezó a jugar al Rugby por los mismos motivos citados en la fuente de conocimiento del deporte.
- Un 74% lleva más de tres años jugando.
- Los valores son lo que diferencia el Rugby de los demás deportes, compartido por un 35% de los encuestados.
- Lo que más describe el Rugby son la amistad y el compañerismo que hay entre los jugadores.
- La principal aportación del Rugby a los jugadores son los amigos y compañeros, con un 41% de las respuestas.
- El 38% cree que la prioridad para impulsar y mejorar la situación del Rugby en Euskadi se encuentra en las escuelas de Rugby.

5.2 Análisis de los valores asociados al Rugby.

En este apartado se van a analizar las cuestiones referentes al bloque II del cuestionario: "Valores".

En la primera pregunta de este bloque aparecen una lista de objetivos y se les pide a los jugadores que respondan con su grado de aceptación cuáles creen que se deben perseguir o no en el Rugby. Como se ha dicho, las opciones de respuesta son: Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutro, de acuerdo y totalmente de acuerdo.

Para conocer estos datos se va a aplicar un análisis factorial de componentes principales con rotación varimax, para determinar los valores en el Rugby que subyacen en cada factor.

En una primera aproximación a este análisis se ha podido comprobar que muchas de las variables propuestas tenían un nivel de varianza explicada muy inferior a 0,5, es decir, su carga explicativa era prácticamente nula, por lo que se ha decidido eliminarlas del análisis. Se ha optado por incluir todas las variables con un nivel de varianza superior a 0,4 que, aunque no lleguen a 0.5, se ha estimado incluirlas por su importancia en el tema estudiado.

Las variables que no han llegado al nivel de varianza explicada y que, por tanto, han sido excluidas del análisis, han sido:

- V. 1 Preocupación e interés por los demás.
- V. 2 Conseguir el éxito personal.
- V. 3 Deportividad, aceptar la suerte como venga.

- V. 4 Buscar diversión en los partidos, sin importar el resultado.
- V. 11 Buscar imagen pública, aumentando la aprobación de los demás.
- V. 14 Admitir la superioridad del que ha demostrado ser mejor.
- V. 18 Aceptar sin discusión las decisiones de los árbitros.
- V. 19 Ayudar a los compañeros.
- V. 24 Respetar los puntos de vista diferentes.
- V. 26 Aceptar y cumplir las reglas del juego.
- V. 34 Relacionarse con otros y hacer amigos.
- V. 38 Conseguir una mayor belleza corporal.
- V. 46 Libertad de expresión personal.
- V. 55 Aprender a expresar sentimientos hacia los demás.
- V. 57 Rendir al máximo, aún arriesgando mi propia salud.
- V. 59 Participar de forma alegre y sana.
- V. 60 Ser independiente.
- V. 61 Desarrollar la creatividad personal.
- V. 64 Aprender a denunciar una injusticia.

Hay que tener en cuenta que muchos de los objetivos son bastante similares, en algunos temas se dio el caso de que al ser dos objetivos medianamente similares uno carecía de carga explicativa. Un ejemplo es la variable V. 19 “Ayudar a los compañeros” que ha sido eliminada del análisis y la V. 28 “Cooperar, jugar en equipo” que tenía una fuerte carga explicativa.

Una vez establecidas las variables que son susceptibles de analizar se ha establecido el criterio a priori de extraer 6 factores que explican un 51,38% del total de la varianza, distribuidos del siguiente modo:

Tabla 7: Factor 1 - Esfuerzo y Desarrollo.

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
Esfuerzo y desarrollo	12,98%
Variables	Saturación
V. 45 Mostrar la capacidad propia ante las dificultades.	0,687
V. 5 Mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos.	0,673
V. 44 Reconocer el buen juego de los demás.	0,672
V. 41 Encontrar satisfacción en el trabajo bien realizado.	0,666
V. 40 Aprender a reconocer los errores cometidos.	0,664
V. 51 Prestar ayuda a los demás.	0,654
V. 47 Fomentar las posibilidades de cada uno.	0,645
V. 43 Aprender de los mejores.	0,627
V. 20 Entrenar y jugar duro para ganar.	0,604
V. 63 Adquirir mayor potencia física.	0,576
V. 49 Mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo.	0,575
V. 48 Adquirir capacidad de sufrimiento.	0,559
V. 33 Enseñar a los demás aquello que uno domina mejor.	0,558
V. 56 Conocer los límites a los que uno es capaz de llegar.	0,553
V. 6 Perseguir una buena salud a través de los entrenamientos.	0,545
V. 42 Descargar tensiones.	0,53
V. 53 Sentirse útil en la vida.	0,524
V. 50 Promover la igualdad entre todos.	0,501
V. 29 Mostrarse humilde ante los demás.	0,489
V. 39 Saborear la satisfacción que produce el triunfo.	0,463
V. 12 Favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo.	0,45
V. 25 Controlar las emociones personales	0,442
V. 17 Buscar los beneficios grupales antes que los personales.	0,373

Fuente: Elaboración propia.

Factor 1: *Esfuerzo y desarrollo*. Este factor, que explica un 12,98% de la varianza, se encuentra definido por 23 variables cuyas saturaciones oscilan entre 0,687 y 0,373, siendo el primero y más importante de los obtenidos a partir de la factorización ya que, aparte de ser el que tiene un mayor porcentaje de varianza, es el que más variables contiene.

Se ha denominado por *Esfuerzo y desarrollo* ya que contiene variables referidas a adquirir capacidad de sufrimiento, mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo, adquirir mayor potencia física, enseñar a los demás aquello que uno domina mejor o perseguir una buena salud a través de los entrenamientos; son variables que hacen referencia al esfuerzo y, por otra parte, también contiene variables relacionadas con controlar las emociones personales, buscar los beneficios grupales antes que los

personales, promover la igualdad entre todos o saborear la satisfacción que produce el triunfo; que hacen referencia al desarrollo.

Tabla 8: Factor 2 – Deseo de logro.

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
Deseo de logro	10,09%
Variables	Saturación
V. 13 Aprovechar el “juego sucio” cuando permita mejorar el resultado.	0,717
V. 62 Conseguir un puesto importante.	0,634
V. 23 Irritarse y enfadarse para intimidar al contrario.	0,628
V. 8 Conseguir beneficios económicos.	0,576
V. 32 Demostrar superioridad sobre los demás.	0,546
V. 58 Hacer ejercicio porque lo hacen otros compañeros.	0,542
V. 16 Pretender un buen resultado, aunque no se haya jugado bien.	0,529
V. 54 Satisfacer los deseos de la familia.	0,488
V. 27 Adquirir autoridad sobre los demás.	0,479
V. 37 Tener sentimiento de equipo.	-0,43
V. 30 Respetar a los adversarios.	-0,386

Fuente: Elaboración propia.

Factor 2: *Deseo de logro*. En este factor, con una explicación del 10,09%, se aglutinan variables con saturaciones que van desde 0,717 hasta 0,386.

Se ha nombrado como *Deseo de logro* ya que contiene variables que hacen referencia a conseguir beneficios económicos, satisfacer los deseos de la familia, adquirir autoridad sobre los demás, respetar a los adversarios, tener sentimiento de equipo, etc. Son variables que pueden resultar un tanto contradictorias, por ello, el denominarlo por “deseo” de logro hace que se entienda que es un deseo que no siempre tiene porqué perseguir el mismo tipo de logro sino que a veces puede ser por el equipo, otras por satisfacer a la familia, etc.

Tabla 9: Factor 3 – Tolerancia y triunfo.

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
Tolerancia y sentimiento de equipo.	8,37%
Variables	Saturación
V. 7 Llevarse bien con los demás, a pesar de las diferencias.	0,633
V. 21. Tolerar los fallos de otros miembros del equipo.	0,486
V. 22 Ganar al contrario con la mayor diferencia posible.	0,429

Fuente: *Elaboración propia.*

Factor 3: *Tolerancia y triunfo.* Este factor, con solamente 3 variables, explica un 8,37% de la varianza y las saturaciones van de 0,633 a 0,429.

Se ha denominado *Tolerancia y sentimiento de equipo* ya que las variables de este factor hacen referencia a llevarse bien con los miembros del equipo y a ganar los partidos.

Tabla 10: Factor 4 – Cooperación e iniciativa.

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
Cooperación e iniciativa	7,58%
Variables	Saturación
V. 28 Cooperar, jugar en equipo.	0,593
V. 52 Aprender a tomar decisiones propias ante situaciones difíciles.	-0,561

Fuente: *Elaboración propia.*

Factor 4: *Cooperación e iniciativa.* Este factor solamente contiene 2 variables, pero explican un 7,58% de la varianza total. Las saturaciones, con un nivel de significación alto, son 0,593 y 0,561.

Se ha nombrado a este factor por *Cooperación e iniciativa* porque una de las variables hace referencia a cooperar y jugar en equipo y la otra a aprender a tomar decisiones propias.

Tabla 11: Factor 5 -

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
Retos personales y de equipo	7,4%
Variables	Saturación
V. 15 Conformarse con el juego seguido por el equipo.	0,511
V. 9 Hacer ejercicio como reto personal.	-0,491
V. 10 Favorecer la igualdad como personas, a pesar de las diferencias.	-0,426

Fuente: Elaboración propia.

Factor 5: *Retos personales y de equipo.* Con 1 variable más que el factor anterior, éste explica un 7,4% de la varianza total y las saturaciones se sitúan entre 0,511 y 4,26.

El quinto factor se ha denominado de esta manera ya que contiene variables que hablan de retos personales y a la vez de conformarse con el juego seguido por el equipo y el favorecer la igualdad de los demás.

Tabla 12: Factor 6 – Juego y ejercicio.

NOMBRE DEL FACTOR	Porcentaje de varianza explicada:
<i>Juego y ejercicio</i>	4,92%
Variables	Saturación
V. 31 Adquirir una buena forma física.	-0,506
V. 35 Jugar limpio	0,496
V. 36 Ser constante.	0,415

Fuente: Elaboración propia.

Factor 6: *Juego y ejercicio.* Este último factor es el que una menor carga explicativa tiene, concretamente un 4,92%. Las saturaciones se encuentran entre 0,506 y 0,415.

Se ha denominado por juego y ejercicio al último factor ya que contiene variables referidas a adquirir una buena forma física, a un juego limpio y a ser constante.

Esta técnica ha ayudado a agrupar los objetivos con características comunes que los jugadores creían que se debían perseguir en el Rugby. Además, el análisis factorial ha ayudado a desechar aquellas variables que carecían de carga significativa en su aplicación al Rugby.

El que se hayan formado estos factores no significa que los jugadores de Rugby estén de acuerdo con todos los objetivos propuestos, por lo que se va a hacer una media de sus respuestas en cada factor con el fin de conocer cuál es el factor más importante para ellos, es decir, cuales son exactamente los objetivos que se deben perseguir en el Rugby según sus jugadores.

Una vez hechas las medias¹⁷ con las respuestas de los jugadores, éstas indican que los factores que contienen los objetivos que ellos opinan que se deben perseguir en el Rugby son el de *Esfuerzo y desarrollo* y *Cooperación e iniciativa*.

Para los propios jugadores, la prioridad en el deporte que practican está en aprender de los mejores, mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos, favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo, buscar beneficios grupales antes que los personales, entrenar y jugar duro para ganar, reconocer el buen juego de los demás, prestar ayuda a los demás, fomentar las posibilidades de cada uno, jugar en equipo, aprender a tomar decisiones difíciles...es decir, lo que buscan en el Rugby es superarse, desarrollarse, esforzarse y trabajar en equipo: crecimiento personal y grupal.

Con la siguiente pregunta del bloque II del cuestionario se pretende conocer cuáles son los valores que los jugadores identifican con la práctica de Rugby, es decir, qué valores consideran que les ha aportado este deporte.

Como se ha comentado, se ha utilizado la escala de para poder conocer los valores de los jugadores, ya que, aparte de haber sido una escala adaptada y mejorada de la de Rokeach, se ha utilizado en diferentes estudios y sociedades, por lo que su flexibilidad y adaptabilidad ha permitido que en este caso fuera perfectamente válida.

Para conocer este dato se han hecho las medias de cada valor, sabiendo que las respuestas se situaban entre 1 y 3, siendo 1: poco identificado, 2: bastante identificado y 3: muy identificado. Se ha estimado admitir los valores en los que su media se sitúe por encima de 2.5, es decir, lo más próximo al ítem "muy identificado". De manera que, los valores que los jugadores asocian a la práctica de Rugby sean los que se encuentren por encima de esta media.

¹⁷ Ver anexo 5.

En la siguiente tabla se muestran todos los valores con sus respectivas medias:

Tabla 13: Media de respuesta de los valores identificados por los jugadores de Rugby en relación a su práctica.

VALORES	MEDIA	VALORES	MEDIA
Igualdad.	2,4	Belleza.	1,4
Armonía.	2,2	Justicia social.	1,6
Poder social.	1,3	Independencia.	1,7
Placer.	2,6	Moderación.	2,2
Libertad.	2,2	Lealtad.	2,6
Una vida Espiritual.	1,3	Ambición.	2,2
Sentido de pertenencia.	2	Abierto.	2,2
Estabilidad Social.	1,8	Humildad.	2,4
Excitación.	2,1	Audacia.	2,5
Dar sentido a la vida.	1,8	Protección.	2,1
Cortesía.	2	Influencia.	1,7
Fortuna.	1,4	Respeto.	2,7
Seguridad.	2,1	Seleccionador de Propósitos.	1,8
Autorrespeto.	2,4	Saludable.	2,5
Reciprocidad.	2,1	Capaz.	2,3
Creatividad.	2,1	Aceptación.	2,2
Paz.	1,7	Honestidad.	2,3
Tradición.	1,9	Cuidado.	1,9
Amor.	1,8	Obediencia.	2,4
Autodisciplina.	2,5	Inteligencia.	2,1
Distanciamiento de lo mundano.	1,6	Servicio.	1,9
Seguridad por los demás.	2	Gozo.	2,5
Reconocimiento social.	1,6	Devoción.	2,1
Unión por la naturaleza.	1,6	Responsabilidad.	2,6
Desafíos Diarios.	2	Curiosidad.	2
Sabiduría.	1,9	Perdón.	2,1
Autoridad.	1,8	Triunfo.	2,3
Amistad.	2,8	Limpieza.	1,9

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la escala utilizada, y como muestra la tabla 13, los valores asociados al Rugby por los propios jugadores son:

Tabla 14: Valores con mayor grado de identificación por los jugadores.

VALORES	MEDIA
Amistad.	2,8
Respeto.	2,7
Responsabilidad.	2,6
Placer.	2,6
Lealtad.	2,6
Autodisciplina.	2,5
Saludable.	2,5
Audacia.	2,5
Gozo.	2,5

Como se puede observar son todos valores positivos, valores relacionados con el desarrollo y la satisfacción, factores claves en la concepción humanista del ocio.

5.3. Propuestas de líneas de trabajo.

En este punto del proyecto y, una vez recolectada y explotada toda la información necesaria, se propondrán una futura línea de trabajo en las que poder desarrollar y aplicar tantos los conocimientos adquiridos como los valores que se han descubierto a partir del análisis de los datos.

Recuérdese que:

- El ocio ocupa un lugar cada vez más importante en la vida de las personas, por lo que el tiempo destinado al ocio ha aumentado en las últimas décadas: aumento de la calidad de vida.

- Según la WLRA el ocio es un área de la experiencia humana con recursos para la autorrealización, un factor de desarrollo humano, una señal de calidad de vida, un creciente factor económico, una fuente de salud y bienestar y un derecho humano básico.

- Ocio humanista: el principal foco es la persona, su satisfacción y su desarrollo.

- La experiencia de ocio es personal y subjetiva, cada persona vive su experiencia de un modo diferente.

- El deporte se ha configurado como actividad de ocio integrada en las actividades diarias.

- Los valores son *“conceptos o creencias sobre estados finales o conductas deseables que trascienden las situaciones concretas, guían la selección o la*

evaluación de la conducta y los eventos, y están ordenados por su importancia relativa” (Schwartz y Bilsky, 1987 en Gutiérrez Sanmartín, 1995).

- Considerando la definición de valor de Schwartz y Bilsky, se ha de decir que el deporte en sí no es transmisor de valores sino que los valores están en la persona que lo practica.

- Los valores del deporte son juicios subjetivos de las personas que lo practican sobre la base de los efectos que creen obtener (Heinemann, 2001).

- El Rugby es valorado como un deporte para todas las personas. Construye trabajo en equipo, entendimiento, cooperación y respeto por los compañeros y, su piedra angular es el placer de participar, la valentía y la habilidad que el juego demanda, el amor de un equipo deportivo que enriquece las vidas de todos los involucrados (IRB).

- Las escuelas de Rugby son una solución para los clubes para crear “cantera” y poder captar la mayor gente posible a este deporte.

- Los jugadores de Rugby practican un ocio serio.

- Para un 38% de los jugadores la prioridad para mejorar e impulsar el Rugby en Euskadi está en las Escuelas de Rugby, reforzando la cantera. Creen que lo importante es mostrar y enseñar el Rugby a los más pequeños. Un 20% dice que tiene que haber una mayor difusión y aparición del Rugby en los medios de comunicación ya que ésta es mínima. También coinciden en un 20% los que creen que se le debe dar una mayor promoción y reconocimiento, tanto desde las instituciones como desde las propias federaciones y pueblos dónde hay clubes de Rugby. Un 9% dice que la prioridad está en una mayor inversión para los clubes y un 5% afirma que la cosa está en profesionalizarlo.

Estas ideas básicas ayudan a comprender mejor y a orientar las líneas futuras de trabajo en las que aplicar los valores conocidos en la investigación.

Siguiendo lo que han dicho los jugadores, la prioridad se encuentra en las escuelas de Rugby. Como escribe en su editorial la revista *En la línea 22*¹⁸: *“la mayor luz que vemos es la gran cantidad de jóvenes que están optando por la práctica de Rugby en España, y el gran trabajo que están llevando a cabo en las escuelas y canteras de muchos clubes, y ya no sólo clubes históricos y de división de honor, sino*

¹⁸ *En la línea 22 nº1, enero de 2009, editorial, presentación de la revista.*

que incluso han nacido escuelas de Rugby que aportan mucho al crecimiento de este deporte.”

Las futuras líneas de trabajo deben centrarse en la satisfacción y el desarrollo de la persona y, teniendo en cuenta que el ocio es un derecho humano fundamental, todo el mundo debe tener cabida en ellas.

Los valores, al ser concepciones subjetivas de las personas son difíciles de fomentar y transmitir, por ello, se ha acudido a los jugadores de Rugby, ya que nadie mejor que ellos sabe lo que le aporta la práctica que realizan.

Con todo ello se propone: *Implantar un plan de acción en las escuelas de Rugby estableciendo un modelo de educación con los valores que se han conocido.*

Si las escuelas de Rugby son un eje fundamental en el desarrollo y crecimiento de este deporte, son el foco de atención en el que poder aplicar los valores conocidos. Aunque también se deben tener en cuenta el resto de factores que han considerado los jugadores.

Antes de comenzar, se da por hecho que las escuelas de Rugby ya están consolidadas, no se trata aquí de “crear” una escuela de rugby sino mejorar su situación haciendo énfasis en ciertos aspectos importantes.

FASE 1: CAPTACIÓN.

En Euskadi, todos los clubes tienen una escuela de Rugby, los grandes tienen más gente que los pequeños clubes, pero todos, en su medida, trabajan con los niños. Destacar que no todos tienen una escuela “oficializada” propia del club, en este caso trabajan con los niños a través de multikirolak o deporte escolar, de ahí la afirmación anterior.

Muchos clubes han hecho planes de captación de nuevos jugadores para las escuelas, incluso, la Federación Española de Rugby lleva ejecutando un programa llamado "Tren de Valores" en colaboración con RENFE desde hace tres años, ellos entregan un material, práctico y didáctico, para que un monitor del club pueda acudir a los colegios para fomentar la práctica del Rugby en el Primer Ciclo de Secundaria, con un coordinador de la Federación Vasca. Pero, con todo esto, no basta para impulsar este deporte. No sólo hay que captar a los niños, sino también a los padres, es necesarios hacerles ver que hay una alternativa a los deportes más consolidados.

En Euskadi, la mayoría de clubes se encuentran en pueblos no muy grandes, la cercanía es uno de los factores claves, el dar a conocer ese deporte a todo el pueblo.

Con todo esto, las acciones propuestas son:

Revitalizar el Rugby en la localidad: Hacer charlas informativas en los colegios, tanto a niños como a padres, a través de los mismos jugadores, carteles de todos los partidos y de la existencia de la escuela en los lugares más recurridos de la localidad, introducir el Rugby en multikirolak y en deporte escolar pudiendo brindar una posterior alternativa de continuar con la actividad empezando en la escuela del club.

FASE 2: ESTRUCTURA

Es muy frecuente la visión de: “si juegas al Rugby sabes enseñar Rugby”, rotundamente no. Un club en el que las funciones estén bien definidas y establecidas siempre va a funcionar mejor que uno en el que “todos valen para todo”. En lo referente a los niños es necesario ser más cautelosos todavía.

Definir las funciones: Es necesario tener monitores formados, de lo contrario una primera acción sería “educar y formar monitores”. Lo óptimo sería que éstos también fuesen jugadores ya que nadie puede transmitir mejor este deporte.

FASE 3: EDUCACIÓN Y FORMACIÓN.

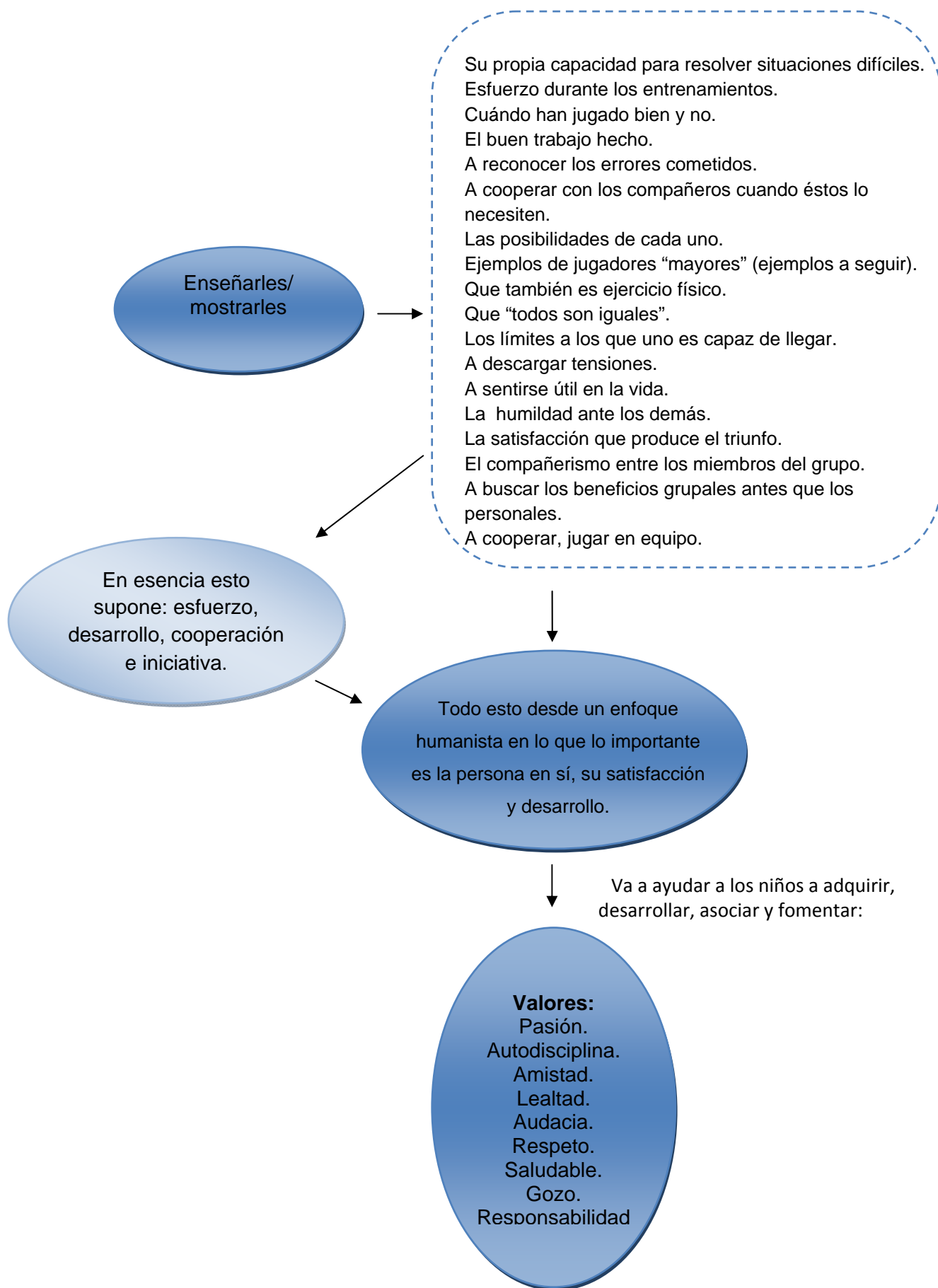
Ésta es la fase principal, la fase en la que se explica cómo desarrollar y transmitir los valores que los jugadores de Rugby asocian a su práctica.

Recuérdese que el deporte de por sí no es transmisor de valores. Porque los niños hagan Rugby no significa que se les vayan a transferir los valores antes conocidos.

Retomando los principales factores extraídos en el análisis, es necesario transmitirles a los niños el esfuerzo, el desarrollo, la cooperación y la iniciativa, es decir, la importancia de luchar por los objetivos perseguidos, el crecer cómo persona, el trabajo en equipo y el saber tomar decisiones ¿Cómo?

Mediante el siguiente gráfico se muestra cómo enseñarles y transmitirles a los niños los valores asociados al Rugby mediante los objetivos que creen los jugadores que se deben perseguir en este deporte, de manera que, además de aprender un nuevo deporte se eduquen y aprendan valores que nos les puede transmitir cualquier otra práctica deportiva.

Gráfico 15: Transmisión de los valores en las escuelas de Rugby.



FASE 4: DESARROLLO.

Es necesario difundir y mostrar tanto a los niños como a sus padres la importancia educativa y de desarrollo que tiene la educación en valores. En la etapa escolar, es cuando los niños más absorben la información y cuando realmente “se forman”. Por ello, es necesario dar importancia a los valores que este deporte puede aportar a los niños ya que, en la etapa que se encuentran, además de hacer deporte, necesitan aprender.

6. Conclusiones.

Con este proyecto se ha pretendido dar una imagen lo más social posible del Rugby, el poder dar a conocer un deporte, para unos tan querido, para otros tan salvaje y agresivo.

Desde un principio se ha hablado del concepto y la importancia del ocio ya que se pretendía explicar y demostrar que el Rugby es una práctica y una experiencia de ocio para sus jugadores, por ello, antes de nada, se les ha preguntado a los jugadores cual era su concepción sobre el ocio. Para muchos era tiempo libre, para otros diversión y entretenimiento, incluso los había los que lo consideraban una actividad.

En un principio se ha matizado que el ocio no es tiempo libre. El tiempo libre es tiempo desocupado, por lo que se puede cuantificar. El ocio no implica tiempo desocupado, es cualitativo, refiriéndose más concretamente a la experiencia de la persona o del colectivo en sí que a la propia actividad. Un 34% de los encuestados consideraba el ocio tiempo libre pero matizaba que era un tiempo de satisfacción y en el que disfrutaban.

Efectivamente, se ha visto que prácticamente la totalidad, exactamente el 97%, consideraban el Rugby una práctica de ocio. Al preguntarles el porqué de esta consideración, coincidían en un 29% los que decían que es porque disfrutaban y los que se divierten. La experiencia de ocio es subjetiva, es valiosa para la persona que la practica. Los jugadores de Rugby disfrutaban, se divierten, es decir, tienen una experiencia de ocio satisfactoria practicando Rugby.

Desgraciadamente un 31% de los jugadores no conocían el Rugby antes de empezar a jugar, factor importante a la hora de considerar el desarrollo o no e influencia de un deporte.

Un 74% lleva más de tres años jugando lo que indica que es un deporte que engancha. Al suponer una práctica de ocio para sus jugadores, concretamente un ocio serio, de ahí la continuidad y el tiempo que llevan jugando. Recuérdese que el ocio serio implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de una actividad amateur en la que los jugadores encuentran tan importante y atractivo que, en la mayoría de los casos, se embarcan en una práctica de ocio con la intención de adquirir y expresar la destreza, conocimientos y experiencia necesaria en ella.

Coincidiendo con el tema central de la investigación, un 35% afirma que son los valores lo que lo diferencia del resto de los deportes. Valores tales como respeto, lealtad o disciplina, coincidiendo con los valores que se han conocido a partir de la explotación de datos siguiendo la escala de Schwartz y Bilsky. Además, al pedirles que definan el Rugby en dos palabras, los jugadores también utilizan valores para definir este deporte.

Además, también coincidiendo con todo lo comentado, cuando se les pregunta por los beneficios del deporte practicado, además de amistades y compañeros, hablan de valores. El Rugby es un deporte en el que los valores tienen una importancia muy significativa para sus jugadores.

Recuérdese la pregunta que se les hacía a los jugadores de cuales creían que eran las prioridades para mejorar e impulsar la situación del Rugby en Euskadi, aunque no eran las opiniones más compartidas, se hablaba de más aparición en los medios de comunicación, de más promoción y reconocimiento, de una mayor inversión por parte de las instituciones pertinentes, de intentar profesionalizarlo y, sobre todo, cuestión que a mi parecer dignifica aun más este deporte: el centrarse en los niños. El dar la oportunidad de conocer el Rugby a los más pequeños, el inculcar la “cultura Rugby” desde que se está a la escuela.

Hoy en día los valores ocupan una gran parte de investigaciones y manifestaciones en la sociedad. El educar en valores es una nueva forma de educación que permite una visión más amplia del mundo en el que nos encontramos.

Como se ha comentado, el deporte supone un ámbito de gran importancia tanto en la sociedad como en la persona en sí. El hablar de valores en el deporte, tanto por su trascendencia social como por su importancia personal hace que, además de significar actividad física y fuente de desarrollo humano, al igual que el ocio, sus posibilidades y expresiones sean cada vez más características en la sociedad actual.

Mediante la enseñanza de las acciones expuestas en el gráfico 16 y desde un enfoque humanista, los niños adquirirán los valores que los propios jugadores asocian a la práctica de Rugby. Ya no se trata de hablar de valores y afirmar que los valores son importantes, ahora ya existe una base teórica y práctica que ha ayudado a conocer cuáles son esos valores realmente. Es necesario difundir y mostrar tanto a los niños como a sus padres la importancia educativa y de desarrollo que tiene la educación en valores. En la etapa escolar, es cuando más absorben la información y cuando realmente “se forman”. Por ello, es necesario dar importancia a los valores que

este deporte puede aportar a los niños ya que, en la etapa que se encuentran, además de hacer deporte, necesitan aprender.

Aquí concluye el presente proyecto que, con una investigación acerca de los valores asociados al Rugby ha pretendido dar una imagen lo más social posible de este deporte, el saber que detrás de un deporte tan “agresivo y peligroso” se esconden unos valores dignos de mencionar y transmitir a las generaciones futuras practicantes del mismo.

BIBLIOGRAFÍA.

ARGYLE, M. (1996). *The social psychology of leisure*. Penguin Books. Nueva York.

CUENCA CABEZA, M. (2009). *Ocio Humanista*. Documentos de Estudios de Ocio, nº 16. Bilbao: Universidad de Deusto.

CUENCA CABEZA, M. (2006). *Aproximación multidisciplinar a los estudios de ocio*. Documentos de estudios de Ocio, nº 31. Bilbao: Universidad de Deusto.

DE LA CRUZ AYUSO, C. (2006). *Una lectura ética sobre la incidencia del ocio en nuestra sociedad*. En M. CUENCA (2006). *Aproximación multidisciplinar a los estudios de ocio*. Documentos de estudios de Ocio, nº 31. Bilbao: Universidad de Deusto.

DÍAZ, J. A. (2008). *Euskal kirolaren eta selekzioen historia. Historia del deporte y las selecciones vascas*. Durango: Unión de Federaciones Deportivas Vascas.

ELZO IMAZ, J. *Permanencia y evolución de valores en España 1981-2008*. Congreso Hablemos de Drogas. Mesa Redonda: Estado de la Cuestión, nuevo contexto social. Disponible en: http://www.congresohablemosdedrogas.es/userfiles/pdf/C2009_MR1_Javier_Elzo.pdf . Última consulta 28 de febrero de 2010.

EN LA LÍNEA 22, nº1, enero de 2009, editorial, presentación de la revista.

ESTUDIOS DE OCIO (2008). *¿Qué es el ocio?* Documentos de estudios de ocio. Especial 20 aniversario. Bilbao: Universidad de Deusto.

GARCÍA, H. (1963). *El Rugby*. Colección Plinto, publicaciones del Comité Olímpico Español. Madrid.

GONDRA, A. (2010). *Los cimientos de la melé*. Gazteleku nº 309, pp. 2 y 3. Suplemento diario Deia.

GUTIÉRREZ SANMARTIN, M. (1995). *Valores Sociales y Deporte. La actividad física y el deporte como transmisores de valores sociales y personales*. Gymnos Editorial. Madrid.

HEINEMANN, K. (2001). *Los Valores del Deporte. Una perspectiva sociológica*. Apunts nº 64, pp. 17-25.

HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, M. *Conceptualización del ocio*. Museo del juego. Disponible en: http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/000000045/docu2.pdf . Última consulta: 28/02/2010.

ISPIZÚA URIBARRI, M. (2001). *Hábitos deportivos de la población de Bizkaia, año 2001*. Bilbao: Departamento de Sociología, Universidad del País Vasco.

MAIZTEGUI, C y PEREDA, V. (2000). *Ocio y Deporte Escolar*. Documentos de estudios de Ocio, nº 12. Bilbao: Universidad de Deusto.

RUIZ LLAMAS, G., Y CABRERA SUÁREZ, D. *Los valores en el deporte*. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re335/re335_03.pdf. Última consulta: 02/04/2010.

SAMARANCH, F. (1991). Cuatro ensayos sobre Aristóteles: política y ética, metafísica. Paideia, Fondo de Cultura Económica. México.

STEBBINS, ROBERT A. (1993). *Serious Leisure: a perspective for our time*. Estados Unidos.

STEBBINS, ROBERT A. (2004). *Ocio serio: ¿Debemos fomentarlo?* ADOZ, Revista de Estudios de Ocio nº 28, pp. 47-50. Bilbao.

VEBLEN, T (1951). *Teoría de la clase ociosa*. Traducción de VICENTE, H. Sección de obras de sociología, fondo de cultura económica. México

WLRA (1997). *Carta internacional para la educación del ocio*, en S. GORBEÑA, V.J. GONZÁLEZ y Y. LÁZARO (1997). *El derecho al ocio de las personas con discapacidad* (pp. 243-252). Documentos de Estudios de Ocio nº 4. Bilbao: Universidad de Deusto.

WEBGRAFÍA.

CARTA EUROPEA DEL DEPORTE:

http://deportegalego.es/adjuntos/cEnlacesDescargas/103_2_carta.pdf. Última consulta: 14/04/2010.

CONSEJO DE EUROPA:

http://www.coe.int/t/dg4/sport/Resources/texts/spchart2_en.asp#TopOfPage . Última consulta: 29/04/2010.

EUSTAT:

http://www.eustat.es/elementos/ele0004700/ti_Actividades_de_ocio_en_la_CA_de_Eu_skadi_realizadas_casi_o_todos_los_dias_y_los_fines_de_semana_por_actividad_y_sexo_2004/tbl0004755_c.html. Última consulta: 12/03/2010.

FEDERACIÓN VASCA DE RUGBY: <http://www.euskadirugby.org/>. Última consulta: 22/04/2010.

INTERNATIONAL RUGBY BOARD (IRB): <http://www.irblaws.com/ES/> . Última consulta: 20/04/2010.

NACIONES UNIDAS: <http://www.un.org/es/documents/udhr/>. Última consulta: 12/03/2010

PÁGINA WEB ORDIZIA RUGBY ELKARTEA:

<http://www.ordiziarugby.com/content/view/615/135/lang.es/> . Última consulta: 19/04/2010.

PÁGINA WEB ARRASATE RUGBY TALDEA:

<http://www.arrasaterugby.eu/web/arrasaterugby/cas/escuela.asp> . Última consulta:
20/04/2010.

REAL ACADEMIA DE LA LENGUA:

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ocio. Última consulta:
11/03/2010.

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=experiencia. Última
consulta: 13/04/2010.

ANEXOS

**Federación Vasca de Rugby**Pº ANOETA, 24 EDIF. "TXURI URDIN" DONOSTIA-SAN SEBASTIAN
secretaria@euskadirugby.org - www.euskadirugby.org**Temporada
2009/2010****CUADRO DE LICENCIAS POR CLUB****Federación Vasca de Rugby**

Club	Lic. Tot.	Jug Nac	Sen	Jun	Jug Aut.	Sen	Jun	Juv.	Cad	Inf.	Ale.	Ben	Pre Ben	Jab.	Jrs Tot.	Esc Tot.	Ent Tot.	Asp	Mon	Pro	Nac	Tot. Arb.	Eva	Asp	Pro v	Nac	Tot. Dir.	
Euskadiko Rugby Federakuntza	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
TOTAL	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Álava

Club	Lic. Tot.	Jug Nac	Sen	Jun	Jug Aut.	Sen	Jun	Juv.	Cad	Inf.	Ale.	Ben	Pre Ben	Jab.	Jrs Tot.	Esc Tot.	Ent Tot.	Asp	Mon	Pro	Nac	Tot. Arb.	Eva	Asp	Pro v	Nac	Tot. Dir.	
Arabako Federazioa	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
Gaztedi R.T.	123	0	0	0	91	44	6	23	18	0	0	0	0	0	24	0	4	3	0	1	0	0	0	0	0	0	4	
Sin club	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	2	0	
TOTAL	127	0	0	0	91	44	6	23	18	0	0	0	0	0	24	0	4	3	0	1	0	4	1	1	0	2	4	

Guipuzcoa

Club	Lic. Tot.	Jug Nac	Sen	Jun	Jug Aut.	Sen	Jun	Juv.	Cad	Inf.	Ale.	Ben	Pre Ben	Jab.	Jrs Tot.	Esc Tot.	Ent Tot.	Asp	Mon	Pro	Nac	Tot. Arb.	Eva	Asp	Pro v	Nac	Tot. Dir.	
A.V.E. Opla	21	0	0	0	21	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Arrasate R.T.O.	40	0	0	0	32	25	4	3	0	0	0	0	0	0	0	6	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
Atlético San Sebastián	140	41	30	10	63	10	4	24	18	7	0	0	0	0	20	0	8	7	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
Bera Bera R.T.	152	40	32	8	99	38	8	27	26	0	0	0	0	0	0	9	4	1	1	3	0	0	0	0	0	0	4	
Eibar Rugby Taldea	113	32	25	5	55	12	5	15	23	0	0	0	0	0	18	0	5	4	0	0	1	0	0	0	0	0	3	
Euskadiko Rugby Federakuntza	7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
Gipuzkoako Federazioa	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Hernani C.R.E.	110	32	27	5	67	16	3	23	25	0	0	0	0	0	0	0	8	8	0	0	0	0	0	0	0	0	3	

**Federación Vasca de Rugby**

Pº ANOETA, 24 EDIF. "TXURI URDIN" DONOSTIA-SAN SEBASTIAN

secretaria@euskadirugby.org - www.euskadirugby.org

*Temporada
2009/2010***CUADRO DE LICENCIAS POR CLUB**

Club	Lic. Tot.	Jug Nac	Sen	Jun	Jug Aut.	Sen	Jun	Juv.	Cad	Inf.	Ale.	Ben	Pre Ben	Jab.	Jra s Tot.	Esc Tot.	Ent. Tot.	Asp	Mon	Pro	Nac	Tot. Arb.	Eva	Asp	Pro v	Nac	Tot. Dir.
Ordizia R.E.	124	60	43	16	54	1	0	22	30	1	0	0	0	0	0	0	4	3	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Rugby Club Irún	65	0	0	0	60	29	3	0	26	2	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
Sin club	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32	1	21	5	5	0
Zarautz K.E.	76	33	25	4	40	19	1	20	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1
TOTAL	882	238	182	48	493	173	28	134	148	10	0	0	0	0	38	0	45	33	4	4	4	32	1	21	5	5	36

Vizcaya

Club	Lic. Tot.	Jug Nac	Sen	Jun	Jug Aut.	Sen	Jun	Juv.	Cad	Inf.	Ale.	Ben	Pre Ben	Jab.	Jra s Tot.	Esc Tot.	Ent. Tot.	Asp	Mon	Pro	Nac	Tot. Arb.	Eva	Asp	Pro v	Nac	Tot. Dir.
Arratiko Zekorrek Rugby Taldea	54	0	0	0	50	31	1	2	14	2	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Durango Rugby Taldea	129	33	28	5	54	13	2	12	23	4	0	0	0	0	28	0	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	8
Elorrio Rugby Taldea	29	0	0	0	27	24	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Gernika Rugby Taldea	125	32	29	3	84	22	12	20	25	5	0	0	0	0	0	0	5	4	1	0	0	0	0	0	0	0	4
Getxo Rugby Taldea	146	62	52	10	47	0	1	20	25	1	0	0	0	0	27	0	4	1	1	0	2	0	0	0	0	0	6
Sin club	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	3	2	7	0
Universitario Bilbao XV R.T.	92	0	0	0	87	29	7	22	24	5	0	0	0	0	0	0	3	2	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Uribealdea Rugby Kirol Elkarte	115	40	38	2	45	24	3	0	14	4	0	0	0	0	21	0	7	6	1	0	0	0	0	0	0	0	2
TOTAL	702	167	147	20	394	143	27	78	125	21	0	0	0	0	76	0	28	21	3	0	4	12	0	3	2	7	25
TOTAL	1712	405	329	68	978	360	61	235	291	31	0	0	0	0	138	0	77	57	7	5	8	48	2	25	7	14	66
TOTAL	1712	405	329	68	978	380	61	235	291	31	0	0	0	0	138	0	77	67	7	6	8	48	2	26	7	14	66

Anexo 2: Herramienta diseñada

Estudio sobre los valores asociados al Rugby: El caso de Euskadi

El objetivo de este cuestionario es conocer cuáles son los valores que los propios jugadores de Rugby atribuyen a este deporte.

PRESENTACIÓN

Este cuestionario va a ser cumplimentado por una muestra significativa de los jugadores de Rugby de Euskadi. Intentando buscar representación en equipos tanto masculinos como femeninos y en clubes de diferentes categorías.

Al finalizar el estudio se obtendrán un conjunto de valores que proporcionarán claves sobre beneficios, prácticas, motivos... es decir, una imagen del rugby lo más social posible: los valores que se asocian al rugby. Este resultado dará a conocer una realidad que servirá tanto a federaciones como a clubes a promover un mayor desarrollo y captación a este deporte.

La información extraída nos permitirá extraer unas conclusiones útiles y de interés para los profesionales que trabajan en temas relacionados con este deporte, por ello pedimos su colaboración en la cumplimentación del cuestionario.

A continuación se explican las partes del cuestionario y se detallan aquellos aspectos necesarios para su correcta cumplimentación.

El cuestionario se rellena en 10 minutos. Intente no dejar respuestas en blanco. No hay respuestas buenas o malas sino situaciones distintas.

La información es confidencial y nadie va a tener acceso a ella, únicamente el personal participante en la investigación.

El cuestionario consta de tres bloques:

- I. Ocio, deporte y Rugby.
- II. Valores.
- III. Datos sociodemográficos.

BLOQUE I: OCIO, DEPORTE Y RUGBY.

Este bloque consta de 13 preguntas relacionadas con el Ocio, el Deporte y el Rugby. Nos gustaría saber cual es su opinión y situación respecto al tema.

1. ¿Qué es para ti el ocio?

2. ¿Consideras el rugby una práctica/experiencia de ocio?

Sí No

3. ¿Por qué?

4. ¿Conocías este deporte antes de empezar a jugar?

Sí. No.

5. ¿Cómo lo conociste?

6. ¿Cómo describirías el Rugby en dos palabras?

7. ¿Qué diferencia al Rugby de los demás deportes?

8. ¿Cuáles crees que son las prioridades para mejorar/impulsar el Rugby en Euskadi?

9. ¿Por qué empezaste a jugar al Rugby?

10. ¿Cuánto tiempo llevas jugando?

- Menos de 1 año.
 Entre 1 y 3 años.
 Más de 3 años.

11. Desde que juegas ¿Qué te ha aportado?

12. Actualmente, ¿Practicas algún otro deporte asiduamente aparte del Rugby? (por lo menos cada 15 días) Si la respuesta es afirmativa vete a la pregunta 13, si es negativa salta a la 14.

Sí. No.

13. ¿Qué otros deportes practicas?

1 _____
2 _____
3 _____

BLOQUE II: VALORES.

En este bloque hay dos apartados que contienen una serie de listas de valores u objetivos, en todos ellos debes responder desde el punto de vista de lo que te ha aportado el Rugby como jugador.

14. De la lista que aparece a continuación, marca tu grado de aceptación relacionándolo con el Rugby, es decir, si se deben perseguir o no estos objetivos en el Rugby. Debes responder todas las cuestiones. Las posibilidades de respuesta son las siguientes:

1: Totalmente en desacuerdo	2: En desacuerdo	3: Neutro	4: De acuerdo	5: Totalmente de acuerdo
-----------------------------	------------------	-----------	---------------	--------------------------

1. Preocupación e interés por los demás.	1	2	3	4	5
2. Conseguir el éxito personal	1	2	3	4	5
3. Deportividad, aceptar la suerte como venga.	1	2	3	4	5
4. Buscar diversión en los partidos, sin importar el resultado.	1	2	3	4	5
5. Mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos.	1	2	3	4	5
6. Pretender la salud a través de los entrenos.	1	2	3	4	5
7. Llevarse bien con los demás, a pesar de las diferencias.	1	2	3	4	5
8. Conseguir beneficios económicos.	1	2	3	4	5
9. Hacer ejercicio como reto personal.	1	2	3	4	5
10. Favorecer la igualdad como personas, a pesar de las diferencias.	1	2	3	4	5
11. Buscar imagen pública, aumentado la aprobación de los demás.	1	2	3	4	5
12. Favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo.	1	2	3	4	5
13. Aprovechar el "juego sucio" cuando permita mejorar el resultado.	1	2	3	4	5
14. Admitir la superioridad del que ha demostrado ser mejor.	1	2	3	4	5
15. Conformarse con el juego seguido por el equipo.	1	2	3	4	5
16. Pretender un buen resultado, aunque no se haya jugado bien.	1	2	3	4	5
17. Buscar los beneficios grupales antes que los personales.	1	2	3	4	5
18. Aceptar sin discusión las decisiones de los árbitros.	1	2	3	4	5
19. Ayudar a los compañeros.	1	2	3	4	5
20. Entrenar y jugar duro para ganar.	1	2	3	4	5
21. Tolerar los fallos de otros miembros del equipo.	1	2	3	4	5
22. Ganar al contrario con la mayor diferencia posible.	1	2	3	4	5
23. Irritarse y enfadarse para intimidar al contrario.	1	2	3	4	5
24. Respetar los puntos de vista diferentes.	1	2	3	4	5
25. Controlar las emociones personales	1	2	3	4	5
26. Aceptar y cumplir las reglas del juego.	1	2	3	4	5
27. Adquirir autoridad sobre los demás.	1	2	3	4	5
28. Cooperar, jugar en equipo.	1	2	3	4	5
29. Mostrarse humilde ante los demás.	1	2	3	4	5
30. Respetar a los adversarios.	1	2	3	4	5
31. Adquirir una buena forma física.	1	2	3	4	5
32. Demostrar superioridad sobre los demás.	1	2	3	4	5
33. Enseñar a los demás aquello que uno domina mejor.	1	2	3	4	5
34. Relacionarse con otros y hacer amigos.	1	2	3	4	5
35. Jugar limpio	1	2	3	4	5
36. Ser constante.	1	2	3	4	5
37. Tener sentimiento de equipo.	1	2	3	4	5
38. Conseguir una mayor belleza corporal.	1	2	3	4	5
39. Saborear la satisfacción que produce el triunfo.	1	2	3	4	5
40. Aprender a reconocer los errores cometidos.	1	2	3	4	5
41. Encontrar satisfacción en el trabajo bien realizado.	1	2	3	4	5
42. Descargar tensiones.	1	2	3	4	5
43. Aprender de los mejores.	1	2	3	4	5
44. Reconocer el buen juego de los demás.	1	2	3	4	5
45. Mostrar la capacidad propia ante las dificultades.	1	2	3	4	5

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 46. Libertad de expresión personal. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 47. Fomentar las posibilidades de cada uno. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 48. Adquirir capacidad de sufrimiento. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 49. Mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 50. Promover la igualdad entre todos. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 51. Prestar ayuda a los demás. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 52. Aprender a tomar decisiones propias ante situaciones difíciles. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 53. Sentirse útil en la vida. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 54. Satisfacer los deseos de la familia. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 55. Aprender a expresar sentimientos hacia los demás. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 56. Conocer los límites a los que uno es capaz de llegar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 57. Rendir al máximo, aún arriesgando la propia salud. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 58. Hacer ejercicio porque lo hacen otros compañeros. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 59. Participar de forma alegre y sana. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 60. Ser independiente. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 61. Desarrollar la creatividad personal. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 62. Conseguir un puesto importante. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 63. Adquirir mayor potencia física. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 64. Aprender a denunciar una injusticia. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

15. En cada uno de los valores de la siguiente lista señala tu grado de identificación con los mismos, siendo las posibilidades de respuesta las siguientes:

1: Poco identificado	2: Bastante identificado	3: Muy identificado
----------------------	--------------------------	---------------------

Recuerda, debes responder todas las cuestiones y, siempre relacionando estos valores con el Rugby, es decir, valores que te ha aportado el Rugby.

Igualdad	Autodisciplina	Influencia
Armonía	Distanciamiento de lo mundano	Respeto
Poder social	Seguridad por los demás	Seleccionador de Propósitos.
Placer	Reconocimiento social	Saludable.
Libertad	Unión por la naturaleza	Capaz.
Una vida Espiritual	Desafíos Diarios	Aceptación.
Sentido de pertenencia	Sabiduría	Honestidad.
Estabilidad Social	Autoridad	Cuidado.
Excitación	Amistad	Obediencia.
Dar sentido a la vida	Belleza	Inteligencia.
Cortesía	Justicia social.	Servicio.
Fortuna	Independencia.	Gozo.
Seguridad	Moderación.	Devoción.
Autorrespeto	Lealtad.	Responsabilidad.
Reciprocidad	Ambición.	Curiosidad.
Creatividad	Abierto.	Perdón.
Paz	Humildad.	Triunfo.
Tradición	Audacia.	Limpieza.
Amor	Protección.	

**BLOQUE II: CUESTIONES
SOCIODEMOGRÁFICAS**

Este bloque consta de 6 preguntas relacionadas con el perfil del participante en el estudio.

16. Edad: _____

17. Sexo: H M

18. Club en el que juegas:

19. Lugar de Residencia:

20. Situación laboral actual:

- Trabajando
- Buscando empleo
- Estudiante
- Percibía una pensión de jubilación o unos ingresos de prejubilación
- Dedicado a las labores del hogar

- Incapacitado permanente
- Percibiendo una pensión distinta a la de jubilación (o prejubilación)
- Realizando sin remuneración trabajos sociales, actividades benéficas...
- Otras situaciones

21. Estudios:

- Estudios primarios
- Estudios secundarios
- Formación profesional
- Diplomatura
- Licenciatura
- Superiores
- Otros: _____

**Eskerrik Asko sure
kolaborazioagatik**

**Muchas Gracias por su
colaboración**

Anexo 3: Tablas de Frecuencias

1. ¿Qué es el ocio?

DATOS	F	%
TIEMPO LIBRE (DISFRUTE Y SATISFACCION)	40	33,9
DIVERSION Y ENTRETENIMIENTO	30	25,4
DISFRUTE	18	15,3
TIEMPO LIBRE	18	15,3
ACTIVIDAD	8	6,8
AFICION	2	1,7
NS/NC	2	1,7
TOTAL	118	100,0

3. ¿Por qué?

DATOS	F	%
DISFRUTE	34	28,8
DIVERSION	34	28,8
GUSTO	20	16,9
DESARROLLO PERSONAL	12	10,2
SALIR DE LA RUTINA	5	4,2
FUNDAMENTAL EN MI VIDA	4	3,4
NS/NC	9	7,6
TOTAL	118	100,0

5. ¿Cómo lo conociste?

DATOS	F	%
AMISTADES/FAMILIARES	56	47,5
CERCANÍA	19	16,1
COLEGIO/MULTIKIROLAK	18	15,3
ENTRENANDO	7	5,9
MEDIOS DE COMUNICACIÓN	16	13,6
NS/NC	2	1,7
TOTAL	118	100,0

7. ¿Qué diferencia al Rugby de los demás deportes?

DATOS	F	%
AMISTAD/COMPAÑERISMO	18	15,3
CONTACTO	10	8,5
VALORES	41	34,7
EQUIPO/UNIÓN	19	16,1
PARA TODOS	8	6,8
TODO	11	9,3
NS/NC	11	9,3
TOTAL	118	100,0

8. ¿Cuáles crees que son las prioridades para impulsar el Rugby en Euskadi?

DATOS	F	%
ESCUELAS DE RUGBY	45	38,1
INVERSIÓN	10	8,5
MEDIOS DE COMUNICACIÓN	24	20,3
PROFESIONALIZARLO	6	5,1
PROMOCIÓN/ RECONOCIMIENTO	24	20,3
NS/NC	9	7,6
TOTAL	118	100,0

9. ¿Porqué empezaste a jugar al Rugby?

DATOS	F	%
AMISTADES/FAMILIARES	34	28,8
NUEVOS INTERESES DEPORTIVOS	30	25,4
ENGANCHE	21	17,8
HACER DEPORTE	17	14,4
CURIOSIDAD	8	6,8
CASUALIDAD	4	3,4
NS/NC	4	3,4
TOTAL	118	100,0

11. ¿Qué te ha aportado el Rugby?

DATOS	F	%
AMISTAD / COMPAÑERISMO	48	40,7
VALORES	24	20,3
CRECIMIENTO PERSONAL	16	13,6
SATISFACCION	10	8,5
DIVERSION	7	5,9
LESIONES	3	2,5
NS/NC	10	8,5
TOTAL	118	100,0

Anexo 4: Factores extraídos.

	Matriz de Componentes					
	1	2	3	4	5	6
Mostrar la capacidad propia ante las dificultades.	,687	,043	-,243	-,064	-,038	-,130
Mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos.	,673	-,045	,027	-,108	-,179	,078
Reconocer el buen juego de los demás.	,672	-,202	-,262	,196	-,105	,100
Encontrar satisfacción en el trabajo bien realizado.	,666	-,261	-,193	,239	,027	,007
Aprender a reconocer los errores cometidos.	,664	-,205	-,029	,247	-,103	-,158
Prestar ayuda a los demás.	,654	-,181	,119	-,153	-,076	,072
Fomentar las posibilidades de cada uno.	,645	-,031	-,214	-,203	,003	,047
Aprender de los mejores.	,627	-,083	-,320	,132	,081	-,045
Entrenar y jugar duro para ganar.	,604	,105	,268	-,091	,083	-,246
Adquirir mayor potencia física.	,576	,214	-,150	-,147	-,122	-,087
Mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo.	,575	,167	,041	-,211	-,003	-,123
Adquirir capacidad de sufrimiento.	,559	-,104	-,319	-,097	,015	-,252
Enseñar a los demás aquello que uno domina mejor.	,558	,169	,254	,041	,155	-,148
Conocer los límites a los que uno es capaz de llegar.	,553	,173	-,130	-,509	-,068	,016
Perseguir una buena salud a través de los entrenamientos.	,545	,019	,252	-,167	-,222	,147
Descargar tensiones.	,530	-,061	-,006	,182	-,202	-,180
Sentirse útil en la vida.	,524	,336	-,156	-,131	-,130	,183
Promover la igualdad entre todos.	,501	-,157	,224	,080	-,012	,429
Mostrarse humilde ante los demás.	,489	-,002	,041	,373	,266	-,130

Saborear la satisfacción que produce el triunfo.	,463	,236	,187	,214	-,138	-,176
Favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo.	,450	-,368	,415	-,181	-,126	,044
Controlar las emociones personales	,442	,048	-,366	,206	,302	,103
Buscar los beneficios grupales antes que los personales.	,373	-,262	-,283	,312	,109	-,048
Aprovechar el "juego sucio" cuando permita mejorar el resultado.	,019	,717	-,101	,180	,001	,080
Conseguir un puesto importante.	,357	,634	-,003	-,086	-,052	,020
Irritarse y enfadarse para intimidar al contrario.	,026	,628	,206	,203	-,080	,299
Conseguir beneficios económicos.	,030	,576	-,178	,170	,076	,324
Demstrar superioridad sobre los demás.	,408	,546	,271	,209	,097	-,153
Hacer ejercicio porque lo hacen otros compañeros.	,162	,542	-,212	,237	,005	-,095
Pretender un buen resultado, aunque no se haya jugado bien.	,271	,529	,077	-,209	,273	-,020
Satisfacer los deseos de la familia.	,392	,488	-,052	,139	-,116	,175
Adquirir autoridad sobre los demás.	,116	,479	,164	,215	-,319	-,128
Tener sentimiento de equipo.	,335	-,430	-,211	,174	-,309	,018
Respetar a los adversarios.	,360	-,386	,014	-,069	,349	-,234
Llevarse bien con los demás, a pesar de las diferencias.	,468	-,234	,633	-,192	,115	,124
Tolerar los fallos de otros miembros del equipo.	,425	-,217	,486	,069	,282	-,015
Ganar al contrario con la mayor diferencia posible.	,334	,304	,429	,058	,321	,055
Cooperar, jugar en equipo.	,089	-,083	,261	,593	-,053	-,006

Aprender a tomar decisiones propias ante situaciones difíciles.	,406	,086	-,229	-,561	,144	,101
Conformarse con el juego seguido por el equipo.	,239	,414	-,121	-,168	,511	,021
Hacer ejercicio como reto personal.	,457	,096	-,115	-,102	-,491	,028
Favorecer la igualdad como personas, a pesar de las diferencias.	,394	-,203	,255	,020	-,426	,263
Adquirir una buena forma física.	,409	-,203	,051	,057	,059	-,506
Jugar limpio	,404	-,406	-,174	,156	,261	,496
Ser constante.	,393	-,392	-,056	,114	,302	,415

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 6 components extracted.

Anexo 5: Medias de los factores.

NOMBRE DEL FACTOR	Factor 1
Esfuerzo y desarrollo	
Variables	Media
V. 45 Mostrar la capacidad propia ante las dificultades.	4,2
V. 5 Mostrar la mayor destreza posible en los entrenamientos.	4,07
V. 44 Reconocer el buen juego de los demás.	4,33
V. 41 Encontrar satisfacción en el trabajo bien realizado.	4,4
V. 40 Aprender a reconocer los errores cometidos.	4,33
V. 51 Prestar ayuda a los demás.	4,28
V. 47 Fomentar las posibilidades de cada uno.	4,07
V. 43 Aprender de los mejores.	4,29
V. 20 Entrenar y jugar duro para ganar.	4,38
V. 63 Adquirir mayor potencia física.	4,03
V. 49 Mejorar el concepto que uno tiene de sí mismo.	3,99
V. 48 Adquirir capacidad de sufrimiento.	4,21
V. 33 Enseñar a los demás aquello que uno domina mejor.	3,69
V. 56 Conocer los límites a los que uno es capaz de llegar.	3,96
V. 6 Perseguir una buena salud a través de los entrenamientos.	3,93
V. 42 Descargar tensiones.	4,17
V. 53 Sentirse útil en la vida.	3,72
V. 50 Promover la igualdad entre todos.	4,3
V. 29 Mostrarse humilde ante los demás.	3,98
V. 39 Saborear la satisfacción que produce el triunfo.	4,07
V. 12 Favorecer el compañerismo entre los miembros del grupo.	4,4
V. 25 Controlar las emociones personales	3,79
V. 17 Buscar los beneficios grupales antes que los personales.	4,14
MEDIA TOTAL	4,1

NOMBRE DEL FACTOR		Factor 2
Deseo de Logro		
Variables	Media	
V. 13 Aprovechar el "juego sucio" cuando permita mejorar el resultado.	2,36	
V. 62 Conseguir un puesto importante.	2,86	
V. 23 Irritarse y enfadarse para intimidar al contrario.	2,38	
V. 8 Conseguir beneficios económicos.	1,93	
V. 32 Demostrar superioridad sobre los demás.	2,86	
V. 58 Hacer ejercicio porque lo hacen otros compañeros.	2,45	
V. 16 Pretender un buen resultado, aunque no se haya jugado bien.	3,18	
V. 54 Satisfacer los deseos de la familia.	2,58	
V. 27 Adquirir autoridad sobre los demás.	2,63	
V. 37 Tener sentimiento de equipo.	4,53	
V. 30 Respetar a los adversarios.	4,37	
MEDIA TOTAL		2,92

NOMBRE DEL FACTOR		Factor 3
Tolerancia y triunfo		
Variables	Media	
V. 7 Llevarse bien con los demás, a pesar de las diferencias.	4,24	
V. 21. Tolerar los fallos de otros miembros del equipo.	4,02	
V. 22 Ganar al contrario con la mayor diferencia posible.	3,31	
MEDIA TOTAL		3,86

NOMBRE DEL FACTOR		Factor 4
Cooperación y desarrollo		
Variables	Media	
V. 28 Cooperar, jugar en equipo.	4,93	
V. 52 Aprender a tomar decisiones propias ante situaciones difíciles.	4,29	
MEDIA TOTAL		4,61

NOMBRE DEL FACTOR		Factor 5
Retos personales y de equipo		
Variables	Media	
V. 15 Conformarse con el juego seguido por el equipo.	3,03	
V. 9 Hacer ejercicio como reto personal.	3,72	
V. 10 Favorecer la igualdad como personas, a pesar de las diferencias.	4,02	
MEDIA TOTAL		3,59

NOMBRE DEL FACTOR		Factor 6
Juego y ejercicio		
Variables	Media	
V. 31 Adquirir una buena forma física.	4,16	
V. 35 Jugar limpio	4,34	
V. 36 Ser constante.	4,33	
MEDIA TOTAL		4,28