TRABAJO Y OCIO: LA CIVILIZACIÓN HACIA EL TIEMPO DEL DEPORTE

Álvaro Rodríguez Díaz
Departamento de Sociología
Universidad de Sevilla
jalvaro@us.es

El tiempo del ocio y del consumo.

Con el nacimiento del trabajo asalariado en la Revolución Industrial, fue desapareciendo el autoconsumo tradicional. La energía eléctrica y el maquinismo permitieron una mayor productividad, que se organizó mediante la división del trabajo. La Revolución Industrial convirtió al trabajo en un valor social dominante. Tanto Karl Marx como Emile Durkheim y Max Weber acusaron al ocio pasivo de ser un mal social. El ocio se entendió peyorativamente, y sólo adquirió valores positivos cuando la vagancia dio paso al recreo organizado como una reposición necesaria para el trabajo. Thorstein Veblen fue el precursor crítico sobre las actividades de ocio de las clases altas, generando conceptos como el “consumo vicario” o subrayando la imitación simbólica de la burguesía respecto a la nobleza a finales del XIX. En la segunda mitad del siglo XIX el uso de los transportes públicos facilita el acceso a los primeros grandes almacenes en las periferias urbanas. Desde entonces hasta ahora, a inicios del siglo XXI, el tiempo de ocio ha estado atravesado por el mercado económico. Su dimensión es material pero también simbólica. Las iniciativas del ocio se han convertido en “gestoras de sensaciones” (Grossen, 2003). El ocio está ligado al consumo que se consolida a través de la producción de emociones. Las sensaciones distintas ante las mismas ofertas dependen de la posición de los sujetos en la estructura social, simbólica y económica.

Para la Teoría Económica Neoclásica el consumo era una función material y objetiva, que se basaba en un ajuste simple entre oferta y demanda de bienes. Pero sociólogos pioneros como Simmel o Weber apuntaron la importancia de los significados alegóricos por encima de los mercantiles. Durante el capitalismo actual, Baudrillard (1977, 1989), especialmente, hace hincapié en la funcionalidad simbólica y subjetiva del consumo. Se refiere al valor-signo que llevan implícitos los bienes y servicios consumidos, en un sistema de objetos dispuestos para una valoración diferenciada y jerárquica. Es una generación de *deseos* más que de *necesidades*. El consumo de símbolos es uno de los motores de la economía del ocio. Incluso algunas perspectivas económicas definen al tiempo libre pasivo como “tiempo estéril” (Castilla, Díaz, 1988: 38-39). Y es que el ocio inactivo, que no implica gastos, es improductivo para el mercado. El ocio se sobreentiende cada vez más como un ejercicio de compra de bienes que sirve también para vitalizar la economía. En España, se constata la existencia *in crescendo* de una industria del ocio que alimenta a una importante masa laboral¹. En las sociedades desarrolladas, el tiempo de no trabajo está ligado a los valores materiales, al rendimiento colectivo. En el mercado del ocio esa rentabilidad se basa en consumos que no son significativos para las economías personales, aunque se valoren como *bienes elementales*². Dumazedier (1971) señala que el ocio, en su triple acepción

¹ El crecimiento de la industria de la cultura y del ocio ha ido generando más empleo relativo. En España, entre 1993 y 1997, el crecimiento medio interanual del número total de asalariados en el sector del ocio fue del 7 %, mientras que para el total de la economía dicha tasa fue del 2 %. (García Gracia *et al.*, 2003: 509).

² Cabe señalar que en la consideración de “bien elemental” acaban clasificándose bienes que históricamente no fueron elementales, en cuanto no satisfacían necesidades absolutas. Dentro de lo que podríamos llamar sociología del *experimentalismo*, que propone que el ocio, más aún que un *bien elemental*, es una “motivación intrínseca”, es decir, algo innato, propio de una “necesaria libertad” del individuo. Esta hipótesis parte de la

de descanso, diversión y desarrollo de la personalidad, debiera caracterizarse por la realización de hechos fútiles, no productivos.

La controversia sobre la sociedad del ocio.

Una idea común es que se amplía generosamente la cantidad de tiempo de ocio a medida que avanza el modelo capitalista. Bajo una mirada superficial a la evolución del número de horas trabajadas, que pasó de las 80 horas semanales al inicio de la revolución industrial a las 40 horas de media actual, cabe interpretar un aumento del tiempo de ocio. Partiendo de la teoría keynesiana del “desempleo tecnológico”, Rifkin (1996) señala a las sociedades avanzadas como sociedades del *fin del trabajo*. Su argumento es que las nuevas tecnologías sustituyen al trabajo humano y vamos hacia una nueva sociedad donde no habrá productores sino consumidores, donde “el ocio será generalizado”. En esa misma línea, Handy (1986), abunda en la incertidumbre del futuro del trabajo humano, futuro que define como ocioso.

En realidad, la relación que se suele establecer entre innovación tecnológica y aumento del desempleo es una suposición generalmente realizada con abundantes datos pero muy heterogéneos y dispares. La Teoría del la *Sociedad Sin Trabajo* ha sido refutada bajo la luz de datos homogéneos. En las sociedades postindustriales sobresalen cada vez más estudios que indican que el mercado de trabajo se amplía en cantidad. Sin esta evidencia no se explicarían fenómenos como el de la inmigración en los países desarrollados. A su vez, se constata que el tiempo de trabajo también se amplía, por lo que el ocio es cada vez más reducido. De un modo sistemático, Schor (1991) demuestra que en Estados Unidos el aumento en los gastos de consumo es también un aumento del tiempo de trabajo, precisamente para conseguir ingresos con los que adquirir más bienes y servicios. Schor cataloga el concepto de *hurried leisure class* o “clase ociosa apresurada” para indicar que el ocio se comprime cada vez más, en tiempos sucesivamente limitados, por lo que es necesario trabajar más para consumir más en menos tiempo. La comprobación de que el tiempo de trabajo aumenta en las sociedades postmodernas ha sido avalada por diferentes investigaciones en varios países occidentales durante la última década del siglo XX (Nazareth, 2002, e incluso quedó reflejado en un informe de la OCDE: VV. AA, 1995):

Son las clases del ocio apresurado las que comprimen su escaso tiempo libre para un consumo intenso que les proporciona los signos adecuados para mantener su posición distintiva ante el resto. De alguna manera el estatus alto supone asumir más roles personales, limitando la cantidad de tiempo libre. Por lo general, el presentarse socialmente como persona muy ocupada se interpreta como un signo de posición elevada. Pero, según Rojek (1995), en las sociedades avanzadas debe reformularse la histórica teoría vebleniana de la clase ociosa: hoy las clases trabajadoras disponen de más tiempo personal: “La nueva clase ociosa son los obreros”, llega a afirmar Dumazedier (1971: 16). Pero existe una diferencia cualitativa evidente, ya que los grupos más desfavorecidos, a pesar de su mayor tiempo libre, no poseen lo que Lobo y Parker (1999) denominan “capital de ocio”. Este concepto se asemeja a lo que Bourdieu (1988) llamó *capital simbólico* en su análisis de la distinción en los gustos sociales. Con otras palabras: el tiempo es cultural, en tanto que en su distribución se construyen relaciones sociales con sentidos diferenciados.

Toda actividad entendida como ocio, como la actividad deportiva, es una relación social. En términos materiales, la racionalización del ocio es la misma que la del trabajo. Ambos se alimentan mutuamente a través del consumo, que es lo que da sentido a tales prácticas. Ya en los años

descontextualización del sujeto al ignorar que el trabajo, por ejemplo, no es igual para todos, ni la remuneración ni los distintos usos de las prácticas. El enfoque del ocio visto desde el *experimentalismo* cae en el análisis de las actitudes, análisis más afín a la psicología como procedimiento.

sesenta, Lefebvre (1972) escribió sobre “la sociedad burocrática de consumo dirigido”, para señalar la racionalidad social y mercantil de la era moderna. Al deporte cabe inscribirlo como un hecho social propio de las relaciones sociales en el consumo de ocio.

El tiempo para el deporte civilizado

En el siglo XIX el deporte era una *necesidad relativa*, sólo relacionada con el estatus social de las elites ociosas occidentales. Les servía para expresar su separación social respecto a la masa trabajadora. También hacían gala de un gasto físico que no era productivo sino recreativo. Inicialmente, la burguesía opulenta emulaba las prácticas de los juegos de la aristocracia decadente, con la que comparaban sus formas y estilos. Aquellos juegos se racionalizaron, reconvirtiéndolos en deportes modernos. Después, el acceso al deporte fue un proceso sucesivo de imitación pero también de imposición. La historia del deporte occidental del siglo XX ha sido una paulatina ampliación de las prácticas desde las clases sociales superiores a las inferiores, de lo rico a los pobres, de los hombres a las mujeres, de los blancos a los negros... Desde el último tercio del siglo XX, la práctica deportiva se ha consolidado masivamente como una *necesidad elemental*, en tanto que práctica saludable ya accesible a toda la población.

Norbert Elias nos proporciona una visión histórica de largo alcance sobre el deporte. Su *Teoría de la Civilización* descifra la evolución de la estructura psíquica de la sociedad, desde la Alta Edad Media hasta la actualidad. Es una evolución orientada al control de las emociones de los sujetos. Es un proceso de pacificación social. Ese esquema lo aplica al nacimiento del deporte moderno. Según Elias y Dunning (1992), el deporte se construyó históricamente como una *práctica educativa*. Los primeros juegos modernos tuvieron como objetivo el control social de los alumnos en las esas selectas *public schools* inglesas. El objetivo era impedir la violencia. A mediados del siglo XIX, los jóvenes estudiantes de la burguesía inglesa eran formados con una seria disciplina en centros escolares privados. Tradicionalmente, el tiempo libre era dedicado a los juegos populares, atávicos y rurales. Tales prácticas, sin apenas reglas, empezaron a entenderse como violentas. Las salvajadas y los heridos empezaron a ser un problema para una comunidad con una nueva vocación ordenada e industriosa. Cabe observar que buena parte de los juegos ancestrales estaban asociados a la religión y a la agricultura, campos de reglas que fueron descontextualizados al modernizarse la esencia de sus prácticas³.

En la búsqueda para encontrar las soluciones que atajaran aquellos *problemas juveniles*, los educadores de las clases altas remodelaron o simplemente inventaron el llamado deporte moderno, haciendo coincidir la calificación de *gentleman* a la de *sportman*. Los juegos folklóricos se deportivizaron. El deporte se insertó como una condición social restringida sólo a aquellos que disfrutaban de ocio, entendido como un consumo materialmente selecto del tiempo libre. De hecho, el obligado amateurismo del deporte olímpico, aprobado por el barón Pierre de Couberten y no suprimido hasta un siglo después, venía a dar el mensaje de que sólo aquellos que dispusieran de un generoso tiempo libre, aquellos que no tuvieran necesidad de *trabajar para vivir*, sólo las clases

³ Cabría sugerir que la Teoría de la Civilización debería completarse incluyendo la relación entre la antigua religión y el deporte moderno, en tanto que los “significados de excitación” se han trasladado de un escenario a otro. Esta relación categorial, entre lo sagrado y lo profano, en la que ciertamente no abundan ni Elias ni su discípulo Eric Dunning, ha sido profusamente formulada por diferentes enfoques de la sociología del deporte, tanto críticos, Brohm (1982), como consensuales (Bromberger, 2000).

elitistas y ociosas, podrían participar en el deporte olímpico. La clase ociosa, que definió Veblen⁴, dedicada a los *sports*, nace y se desarrolla en los centros educativos distinguidos cuando se incorpora una nueva pedagogía civilizada de la acción social. Esas nuevas formas regladas de ocupar el tiempo libre fueron históricamente imitadas por las clases sociales inferiores. Como afirma Dumazedier: “Los juegos reservados hacia 1880 a la juventud burguesa han pasado al pueblo como virtudes educativas” (1971: 28).

La formalización del tiempo libre está en la base del nacimiento del deporte. Es el control de los cuerpos en espacios determinados con reglas fijas y productivas, tal como indica Foucault (1984) cuando se refiere a la gobernación del poder basándose en el panóptico utilitarista de Bentham. Ese control espacial se expresaba en la disposición del terreno de los deportistas adolescentes en las escuelas inglesas, disposición diseñada para permitir la atenta vigilancia de sus profesores y tutores⁵. Ese proceso de civilización era consecuente con el proceso de la industria y del mercado, que se racionalizaban. El *fair play* era un nuevo valor, un contrato entre nobles, tan aplicable al comercio como al deporte. El proceso de civilización evitó la guerra continua entre caballeros. El fin de la inseguridad se estableció mediante pactos políticos, para los que se crearon organizaciones, jueces y normas. Esa misma racionalización es la que acontece en la evolución de los juegos tradicionales que se metabolizan en deportes modernos mediante instrumentos burocráticos como las federaciones, árbitros y reglas. En los juegos preindustriales existían ciertas reglas, a veces minuciosas, pero no conformaban un sistema universal de reglas, consensuado y claramente imparcial. En realidad, la racionalización del deporte fue similar a la de la economía, la cultura, la educación o la ciencia política. Cada uno de esos campos tiene sus reglas de juego, que coinciden en que son racionales y formales. Johan Huizinga indica que: “El espíritu y la costumbre de la vida parlamentaria inglesa han sido siempre deportivos” (1995: 244).

Los juegos primarios, las apuestas y el alcohol fueron suprimidos en la socialización de los jóvenes, gracias también a los primeros periódicos de la época victoriana, que apoyaron la destitución de esas prácticas insanas. El *pánico moral* que conllevaba el desorden industrial fue una preocupación inherente a los primeros analistas de lo social. Las revoluciones burguesas del XIX socavaron los cimientos de la teocracia y la irracionalidad, ofreciendo otra estabilidad alternativa basada en el Estado liberal, en el mercado y en la ciencia. El conde de Saint Simon y Auguste Comte inauguran la sociología como una reflexión para encontrar un modelo de estabilidad comunitaria, que había proporcionado el *Ancien Régime* y que se diluía en el incierto clima que ofrecía el nuevo sistema industrial y laico. Es justamente esa misma preocupación moral la que late en los educadores europeos que amoldaron las maneras tradicionales de divertirse, estériles y arbitrarias, hacia otras coordenadas que empezaban a ser productivas y métricas. Se impuso la competición y la clasificación, en un proceso similar al de la economía que implantaba el récord como medida. El deporte se hizo productivo y se basó en *rankings*. El problema para la

⁴ Curiosamente, Thorstein Veblen fue uno de los más encarnizados críticos contra el deporte que entendía como una “barbaridad” utilizada por las “clases ociosas depredadoras”. Afirma: “Las cualidades espirituales que adornan el espíritu atlético... no benefician a la comunidad” (Veblen, 1979: 130). El autor hace una despiadada crítica a la muestra de proeza física que exhiben las clases altas en el deporte. De alguna manera la teoría del “ocio deportivo” de Veblen es una teoría contraria a la posterior teoría de la civilización de Elias. Para Veblen, el deporte no es sino un atavismo que queda de la violencia del guerrero, una violencia individual y depredadora, como la caza, que equipara el temperamento violento de las clases altas al de los estratos sociales más marginales y primarios.

⁵ Christian Pociello expresa sus dudas ante la “disciplina moral” por la que apuesta Elias, al indicar que en realidad muchos de los juegos rurales se urbanizaron: “Ils se développent essentiellement dans les cultures urbaines avec la codification de leurs règles” (Pociello 1995: 27). De otro lado, lo que pasó, asegura, es que muchas de las regulaciones fueron implementadas voluntariamente por los mismos jóvenes de la elite victoriana, sin obligada imposición de los tutores.

modernidad industrial era la holgazanería o el no hacer nada. El ejercicio físico suponía una idónea manera para controlar el tiempo, mediante una disciplina lúdica e higiénica. Ese mismo proceso se extendió por occidente. En la España de la Ilustración, Jovellanos parte del escenario costumbrista de la inacción que observa como viajero por el país, y la plantea como una preocupación social que desencaja con las maneras del liberalismo burgués emergente. Los ilustrados españoles fueron los primeros en procurar que el tiempo de ocio de la población se remitiera a juegos civilizados y competitivos.

El trabajo y la norma del consumo deportivo

El ocio deportivo, en su doble variante de práctica y espectáculo, se instaura en las grandes empresas occidentales, fomentando la competición bajo un modelo de inspiración anglosajona, en lo que fue un proceso evolutivo y geográficamente lento. Proporcionalmente, los espectadores aumentaron más que los practicantes. A la larga, el espectáculo deportivo alcanzó a legitimarse como ocupación en los domingos, sustituyendo a las erráticas y tradicionales maneras de pasar el tiempo. El deporte llegaba como un ingrediente de la modernidad, presentado como una reconocida manera de ocupar el día de ocio⁶. Los distintos gobiernos consensuaron tal acuerdo: fomentar la exhibición deportiva es fomentar la ética moderna. La competición y la salud física eran dos pilares para una nueva era de progreso lineal. La institucionalización del deporte como modo de ocupación del tiempo libre obedecía a la *funcionalidad* de los hechos: el espectáculo congregaba identidades comunes, sentimientos de adhesión que se representaban en lo que Zurcher (1982) llamó la “orquestración de las emociones”.

Con la instauración del tiempo de ocio obrero, las clases trabajadoras crean sus clubes apoyados por la patronal en sus fábricas. El Sevilla FC fue fundado en 1905 al amparo y en el lugar de la fábrica de vidrios La Trinidad. Muchos de los clubes españoles que aparecieron a principios del siglo XX - Recreativo de Huelva, Athletic de Bilbao, Atlético de Madrid ...- tuvieron sus raíces en la afición de propietarios industriales que extendieron a las prácticas de sus empleados. La ocupación inerte del tiempo libre fue sustituida por el tiempo controlado mediante el deporte. Además se aseguraba extender el énfasis en la competición, que desde el trabajo industrial se trasladó fuera del horario laboral a los campos de juego, donde las empresas seguían compitiendo de otra manera a través de los trabajadores-futbolistas. En esa evolución de la racionalidad, las clases trabajadoras, siguiendo la estela de las clases altas, asumieron las prácticas deportivas como ejercicios de *autodominio social*, en contra de otros modos vulgares de distracción como la ebriedad, las mancebías o la cita de vaquillas.

A principios del siglo XX, en las fábricas pesadas, la cadena de montaje fordista facilitó la reducción del horario laboral, gracias al aumento de la productividad al desplazarse mecánicamente los materiales. Ello contribuyó a abaratar costes de producción, lo que finalmente permitió aumentar los salarios para frenar las abundantes rotaciones ante un trabajo rutinario y fatigoso. La norma salarial -Five dollars day- impuesta por Henry Ford, era una norma ética en tanto que pretendía impulsar el consumo a través del salario. Es lo que Coriat (1993) denominó “la norma de consumo”. Se solicitaba a los trabajadores que los valores en el tiempo libre fueran los mismos del

⁶ Ruiz de Olabuénaga (1996) destaca dos clasificaciones de los estilos de vida ociosa, atendiendo a las variables de espacio y tiempo, para lo que establece cuatro tipos mayoritarios de ocios: El ocio hogareño coyuntural, el hogareño cotidiano, el extrahogareño coyuntural y el extrahogareño cotidiano. Si bien la mayor parte de las personas que hacen deporte estarían encuadradas en una actividad que se realiza fuera del hogar y coyunturalmente también se pueden incluir los estilos deportivos de ocio en el resto de los tipos. Al contrario que el turismo, por ejemplo, que sólo podría entenderse como un ocio *extrahogareño y coyuntural*, el deporte puede localizarse en todos los tipos, incluso en el “hogareño” ya que por ejemplo, En España, una cuarta parte de los practicantes de actividad física la ejercen en su propio domicilio.

tiempo de trabajo. Así, la moral fabril rechazaba a los empleados que gastaban su tiempo libre en beber alcohol o en juegos de azar y no empleaban su salario en, por ejemplo, comprarse un coche, llevando una vida familiar decorosa y deportiva. La norma salarial era una norma de consumo y era también una norma de ocio. El control del tiempo de los sujetos se convirtió en una necesidad productiva⁷. El deporte actuó como un instrumento adecuado para ejercer ese control extralaboral.

En cierto sentido, la domesticación deportiva pretendía evitar las emociones negativas, especialmente las que se expresaban agresivamente. Por eso, uno de los análisis más comunes sobre el deporte es aquel que lo identifica como liberador de tensiones, como una escapada respecto al estrés de la actividad cotidiana. Las tareas laborales crean suficientes tensiones como para que el sujeto experimente libremente una actividad física, también como espectador, y así olvidarse de los problemas diarios. Pero esta supuesta funcionalidad del deporte está cargada de ciertos malentendidos comunes. El deporte, tanto de práctica como de espectáculo, también genera tensiones, tantas o más que las laborales o familiares, e impiden el relajamiento y la necesaria abstracción. Este razonamiento ilustra la idea de que las emociones dominantes en cada sociedad son las mismas para el negocio que para el ocio. Obsérvese la proliferación de prácticas deportivas organizadas por empresas para sus cuadros altos y medios, prácticas normalmente relacionadas con actividades en la naturaleza, en juegos de riesgo más o menos controlados, donde se simulan capacidades ejecutivas que se aplican al trabajo de oficina. La especialización de los trabajadores ha hecho también que se hayan especializado los aficionados. En el estadio de fútbol actual se observa un consumo distinto según los espectadores, según los distintos modos de uso segmentado ante el mismo servicio de entretenimiento: “Al igual que los deportistas (productores) se han especializado, también lo han hecho los aficionados (consumidores)” (Rodríguez Díaz, 2003: 110).

De hecho, cualquier historia del deporte puede interpretarse como una evolución de los valores dominantes en cada sociedad. El trabajo y el juego son, a fin de cuentas, representaciones socialmente afines, modos de relación legítima que no se pueden contradecir sino que se reproducen mutuamente. El trabajo y el deporte son ejercicios sociales que se desenvuelven bajo las mismas coordenadas culturales. Gerard Vinnai observa el paralelismo de la organización del trabajo y la organización del deporte profesional: “*Los 22 atletas proveen a los millares que colman las tribunas de actividades reguladas por normas, que se asemejan a las vigentes durante el cumplimiento del trabajo*” (Vinnai, 1974: 32). En otro sentido, la especialización de los jugadores, profesionales o aficionados, amoldados a una función concreta en el terreno de juego (lateral derecho, portero, media-punta, pivot...), observan un paralelismo con la especialización en la empresa. El ocio que se basa en el espectáculo se sirve de los mismos ingredientes que los servidos en la organización económica, donde la división de parcelas se orienta a la productividad común, y ese es uno de los ejes más patentes del proceso de civilización deportiva.

⁷ Los regímenes estatistas de inspiración leninista también impusieron el control del tiempo libre de sus ciudadanos subordinados. No es casual que la primera encuesta del tiempo, dirigida por Strumilin en 1924, fuera realizada en el Moscú de los soviets para planificar mejor la tutela del Estado sobre la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- BAUDRILLARD, J. (1977): *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Méjico.
- BAUDRILLARD, J. (1989): *Crítica de la economía política del signo* siglo XXI, Méjico.
- BOURDIEU, P. (1988): *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus, Madrid.
- BROHM, J. M. (1982): *Sociología política del deporte*. Fondo de Cultura Económica. Méjico.
- BROMBERGER, C. (2000). “El fútbol como visión del mundo y como ritual”, en Roque, M. A. (ed.) *Nueva antropología en las sociedades mediterráneas*. Barcelona: Icaria, pp 253- 274.
- CASTILLA, A. ; DÍAZ, J. A. (1988): *Ocio, trabajo y nuevas tecnologías*. Fundesco, Madrid.
- CORIAT, B. (1993): *El taller y el cronómetro. Ensayo sobre el taylorismo, el fordismo y la producción en masa*. Siglo XXI. Madrid.
- ELIAS, N., DUNNING, E. (1992), *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. F.C.E. Madrid.
- GROSSEN, K. (2003): “Economía de las sensaciones o gestión de las emociones”, en Apraiz, Iribar (eds.) *Experiencias y técnicas en la gestión del ocio*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- HANDY, CH. (1986): *El futuro del trabajo humano*. Ariel. Barcelona.
- INFORMES OCDE (1995): *Nuevas orientaciones en la organización del trabajo. La dinámica de las relaciones industriales*. Ministerio de Trabajo y Seguridad Social. Madrid.
- LEFEBVRE, H. (1972): *La vida cotidiana en el mundo moderno*. Alianza, Madrid.
- LOBO, F.; PARKER, S. (1999): *Late career unemployment: impacts on self, family and lifestyles*. HM Leisure Planning, Victoria, Australia.
- NAZARETH, T. C. (2003): “Una orientación vital para el ocio y el desarrollo humano: una perspectiva para el siglo XXI”, en Viso y Madariaga (eds.) *Ocio para todos: reflexiones y experiencias*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- POCIELLO, C. (1995): *Les cultures sportives*. Presses Universitaires de France, París.
- RIFKIN, J. (1996): *El fin del trabajo* Paidós. Madrid.
- RODRÍGUEZ DÍAZ (2003): Los jóvenes ultras del fútbol andaluz, en *Anduli. Revista Andaluza de Ciencias Sociales*. 2, págs. 107-124.
- ROJEK, C. (1995): *Decentring leisure. Rethinking the Leisure Theory*. Sage, Londres.
- RUIZ DE OLABUÉNAGA, J. I. (1996): “Los desafíos del ocio”, en VV.AA., *Los desafíos del ocio*, Universidad de Deusto, Bilbao.
- SCHOR, J. (1991): *The overworked american. The unexpected decline of leisure*. Basic Books Harper Collins, New Haven.
- VEBLEN, T. (1979): “El deporte como conducta depredadora atávica” en Lüschen y Weis *Sociología del deporte*. Miñón, Valladolid.
- VINNAI, G. (1974): *El fútbol como ideología*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- ZURCHER, (1982): “The staging of emotion: a dramaturgical analysis”, en *Symbolic interaction*, 51-22.