

UNIVERSIDAD DE DEUSTO



INSTITUTO DE ESTUDIOS DEL OCIO

Programa de Doctorado en Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano

**MODELO PARA LA COMPRENSIÓN DE LA EXPERIENCIA DE OCIO
SERIO EN LA PRÁCTICA Y EN EL TURISMO SURF**

Diseño y aplicación al caso de Iquique, Chile.

Tesis doctoral presentada por Pablo Suazo Villalón

Dirigida por: Dra. Ana Goytia Prat

Deusto-Bilbao, a 20 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD DE DEUSTO



INSTITUTO DE ESTUDIOS DEL OCIO

Programa de Doctorado en Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano

**MODELO PARA LA COMPRENSIÓN DE LA EXPERIENCIA DE OCIO
SERIO EN LA PRÁCTICA Y EN EL TURISMO SURF**

Diseño y aplicación al caso de Iquique, Chile.

Tesis doctoral presentada por Pablo Suazo Villalón

Dirigida por: Dra. Ana Goytia Prat

La directora

El doctorando

Deusto-Bilbao, a 20 de mayo de 2020

DEDICATORIA

... a mis padres José y Margarita quienes me entregaron el amor y la educación desde el esfuerzo y la esperanza.

...a Vicente y Vicky, mi familia que son fuente de inspiración y razón de vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por su constante presencia.

De manera especial, quisiera agradecer a la Dra. Ana Goytia Prat que estuvo siempre orientándome con determinación desde lo académico y lo humano.

A Fernando Cabrales y Angélica Ramírez que siempre han estado para apoyarme desde las ideas, en el atrevimiento investigativo y en la amistad profunda.

A Beatriz Valenzuela y Gerald San Juan por la disponibilidad y el asesoramiento en los momentos cruciales.

Agradezco sinceramente a todos los que colaboraron y me acompañaron en cada parte de este proceso entregando ánimo, ayudando a resolver dudas, a plantear nuevas preguntas, por advertir y por estar siempre.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

INTRODUCCIÓN.....	xi
ESTRUCTURA DE LA TESIS.	xiii
CAPÍTULO I. LA INVESTIGACIÓN EN EL SURF Y LA INCORPORACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE OCIO COMO LÍNEA DE ESTUDIO.	1
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA A INVESTIGAR.....	4
2.1. Principales líneas de investigación del surf y del turismo surf.	9
2.1.1. Valor económico de la ola.....	10
2.1.2. Características físicas de la costa y del oleaje.....	14
2.1.3. Sub-cultura y comportamiento de los surfers.	16
2.1.4. Surf como ocio.	19
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	22
3.1. Objetivos de la investigación.....	24
3.1.1. Objetivo general.	24
3.1.2. Objetivos específicos.	24
CAPÍTULO II. APROXIMACIONES CONCEPTUALES SOBRE EL OCIO Y EL SURF. 27	
1. INTRODUCCIÓN.....	29
2. EL FENÓMENO DEL OCIO, OCIO EXPERIENCIAL Y OCIO SERIO.	30
2.1. Ocio entendido como tiempo libre.....	31
2.2. Ocio: de actividad a experiencia.	34
2.3. Ocio entendido como experiencia humana.	38
3. OCIO SERIO Y OCIO CASUAL.	44

3.1. El ocio casual.	45
3.2. El ocio basado en proyectos.....	45
3.3. El ocio serio y sus cualidades.....	46
4. EL SURF COMO DEPORTE Y SU EVOLUCIÓN HACIA EL TURISMO SURF Y LA INDUSTRIA DE SURF.	49
4.1. El surf como deporte.....	49
4.2. El turismo surf.....	51
4.2.1. La industria y el turismo de surf.	58
4.2.2. Las olas: esencia de la oferta de turismo de surf.....	61
4.2.3. La demanda de turismo de surf.	67
4.2.4. El turista surf.....	68
5. CARACTERÍSTICAS DEL SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO.....	72
5.1. La competencia percibida por el surfista en el contexto del fluir en el surf.....	72
5.2. La sub-cultura del surf.	82
5.3. Conexión con el medio-ambiente: El surf y la dimensión medio-ambiental ecológica del ocio autotélico.....	89
6. SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO SERIO.	94
6.1. El deporte como ocio serio.....	95
6.2. El surf como ocio serio. Cualidades y dimensiones.....	96
6.2.1. Perseverancia.....	97
6.2.2. Carrera.....	98
6.2.3. Identidad.	98
6.2.4. Único Ethos.	99
6.2.5. Beneficios.	99
6.2.6. Esfuerzos.....	100

6.3. Algunos estudios relacionados entre el ocio serio y el surf.....	101
CAPÍTULO III. PLANTEAMIENTO DEL MODELO PARA LA COMPRESIÓN DEL SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO SERIO Y METODOLOGÍA.	105
1. INTRODUCCION.....	107
2. DIMENSIONES EXPLICATIVAS DEL MODELO PARA LA COMPRESIÓN DEL SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO.	108
2.1. Cualidades del ocio serio en el marco de la propuesta del modelo.....	112
2.1.1. Perseverancia.....	112
2.1.2. Presencia de un itinerario (carrera) de ocio consolidado.....	112
2.1.3 Fuerte identificación del practicante con los objetivos perseguidos.....	113
2.1.4. Único Ethos.....	113
2.1.5. Beneficios duraderos a nivel individual y grupal.....	114
2.1.6. Esfuerzos significativos.....	114
2.2. Atributos de la práctica del surf propuestos para el modelo.....	114
2.2.1. Competencia percibida.....	115
2.2.2. Sub-Cultura surf.....	115
2.2.3. Conexión con el medio ambiente.....	116
3. JUSTIFICACIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN.....	117
3.1. Antecedentes: Escalas de medición de Ocio y de Ocio serio.....	117
3.1.1. Batería para el diagnóstico de Ocio (LDB).....	117
3.1.2. Escalas de Satisfacción (LSS) y de Motivación de Ocio (LMS).....	118
3.1.3. Escala de Beneficiosde Ocio (LBS).....	118
3.1.4. Escalas de medición de Ocio Serio.....	118
3.1.5. Escalas de medición de Ocio Casual.....	120
3.2. Proceso para la elaboración del constructo de la Escala de Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS).....	120

3.2.1. Cualidades de ocio serio.....	124
3.2.2. Atributos de la práctica de surf	125
3.3. Composición de las variables.	128
3.3.1. Variables: Atributos de la práctica.	128
3.3.2. Variables: Cualidades de ocio serio.....	131
4. METODOLOGÍA.....	136
4.1. Muestra objeto de estudio.	136
4.2. Instrumento para la recogida de datos.....	137
4.2.1. Traducción de los constructos.....	137
4.2.2. Estructura del cuestionario.	138
4.2.3. Validación de expertos.....	139
4.2.4. Recomendaciones para el ajuste de instrumento.	139
4.3. Procedimiento en el software estadístico.....	139
4.4. Validez y confiabilidad: Descripción del análisis de Componentes Principales (ACP).....	140
4.5. Utilización ACP (Análisis de Componentes Principales).	142
4.5.1. Estructura general: Análisis de Componentes Principales (ACP).	143
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.	145
1. INTRODUCCIÓN.....	147
2. RESULTADOS DE LAS CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS.....	147
3. PRUEBA DE KMO - BARTLETT Y REDUCCIÓN DE DIMENSIONES.....	150
3.1. Extracción de los factores o componentes.....	151
3.2. Comunalidades.	151
3.3. Varianza total explicada.....	152

3.4. Matriz de componentes rotados.....	154
3.5. Descripción de componentes.	155
3.5.1. Componente 1: “Salud y Naturaleza”.....	156
3.5.2. Componente 2: “Tribu surfer”.....	156
3.5.3. Componente 3: “Talento adquirido”.....	156
3.6. Dependencia de los factores.....	156
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	
FUTURAS.....	159
1. INTRODUCCIÓN.....	161
2. DISCUSIÓN.....	161
2.1. Componentes determinados.	162
2.2. Investigaciones de referencia.	165
3. CONCLUSIONES.....	166
3.1. Consecución de los objetivos.	168
3.1.1. Objetivo específico nº 1: Identificar las características del surf como experiencia de ocio.	169
3.1.2. Objetivo específico nº 2: Describir las cualidades y dimensiones del surf como experiencia de ocio.	169
3.1.3. Objetivo específico nº 3: Plantear un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio de los surfers.....	170
3.1.4. Objetivo específico nº 4: Demostrar la existencia de correlaciones entre las cualidades de ocio serio y los atributos de la práctica a proponer.	170
3.1.5. Objetivo específico nº 5: Verificar o descartar el modelo propuesto.	170
4. LIMITACIONES DEL ESTUDIO.....	171
5. LÍNEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN.....	172

REFERENCIAS.....173

ANEXO.....213

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1. Organizaciones que contribuyen a la investigación en el surf desde su respectiva actuación.	5
Tabla 2. Matriz de necesidades y satisfactores.	43
Tabla 3. Ingresos y ventas en la industria del Surf	59
Tabla 4. Número de surfers en EEUU y estimado a nivel mundial.	68
Tabla 5. Investigaciones que abordan el ocio serio y su relación con el surf.	101
Tabla 6. Elementos que influyen en la experiencia de ocio serio de acuerdo a los atributos propuestos en el Modelo.	117
Tabla 7. Escalas y Estadísticos.	123
Tabla 8. Cualidades de Ocio Serio y variables referidas (inglés).	124
Tabla 9. Cualidades de Ocio Serio y variables referidas (portugués).	125
Tabla 10. Variables para Competencia Percibida.	126
Tabla 11. Variables para Conexión con el Medio Ambiente.	126
Tabla 12. Variables para sub-cultura de Surf.	127
Tabla 13. Propuesta de variables a utilizar en el instrumento.	127
Tabla 14. Prueba de KMO y Bartlett.	150
Tabla 15. Comunalidades.	152
Tabla 16. Varianza total explicada.	153
Tabla 17. Matriz de componente rotado.	155
Tabla 18. IFSS.	157

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

Ilustración 1. Cualidades del ocio serio y recompensas personales.....	48
Ilustración 2. Cadena de Valor Turismo Surf.	55
Ilustración 3. Modelo de Flujo de Cuatro Canales.	73
Ilustración 4. Propuesta de modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf y en el turismo surf.....	109
Ilustración 5. Estructura ACP para el modelo de comprensión de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf.	143
Ilustración 6. Gráfico de sedimentación.	154

INTRODUCCIÓN.

El surf, desde las dimensiones deportiva, turística y como una industria, es un fenómeno en constante crecimiento. Su expansión genera impactos medioambientales, sociales y económicos, que se manifiestan en los destinos de surf y en los individuos que lo practican. En esta dirección, el surf provee algunas líneas de investigación que son definidas en esta tesis. Además, resulta interesante conocer e incorporar la experiencia de ocio con los otros elementos provenientes de la economía del surf y la psicología deportiva de los surfers. En extensión, este trabajo analiza el surf desde la perspectiva del ocio serio, estableciendo vínculos conceptuales y hallazgos empíricos que permiten definir la práctica del surf como una experiencia de ocio serio.

Para ello, se ha generado un itinerario que considera el desarrollo del surf como una actividad que surge desde la disposición personal que poseen los surfers para combinar la actividad física y sus relaciones interpersonales en un ambiente natural; el océano.

A partir de aquí la línea de acción persigue componer una metodología que permita llegar a definir un modelo que contribuya a comprender la experiencia de ocio serio de los surfers, considerando atributos que hemos determinado desde la observación de la práctica como son: la sub-cultura surf, la conexión con el medio ambiente y la competencia percibida.

En esa dirección hemos enfocado la pesquisa en vincular los atributos anteriormente descritos y las cualidades del ocio serio, con el fin de explorar sus dimensiones y sus relaciones, desde una mirada teórica y convertirlos en un eje central para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf y el turismo surf. Los atributos propuestos y las cualidades permiten demostrar lo beneficioso que puede ser el ocio en su amplia concepción para el desarrollo humano, tanto en actividades deportivas como recreativas.

En adhesión a lo expuesto se presta especial atención a las investigaciones desarrolladas por Cheng y Tsaur (2012), Barbieri y Sotomayor (2013), Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015) y Portugal, et. al., (2017). Dichas investigaciones contribuyeron a comprender la experiencia de ocio serio en la práctica del surf teórica y operativamente. Las aportaciones de estos autores están acompañadas de una revisión de la literatura asociada al surf y al turismo surf.

Se efectuó el mismo ejercicio con respecto a los conceptos de ocio y de ocio serio. Así mismo, se analizaron otras fuentes complementarias para el desarrollo de escalas de medición y se optó por el análisis de componentes principales (ACP) como herramienta estadística, la cual se ajustó de mejor manera al desafío empírico propuesto.

Por último, esperamos que desde esta investigación emanen respuestas que satisfagan nuestro interés de estudio, pero también esperamos que la propuesta del modelo planteado para la comprensión del ocio serio en la práctica del surf genere nuevas interrogantes y líneas de investigación. A nuestro juicio, es relevante exponer perspectivas teóricas y prácticas considerando tres dimensiones: por una parte, la inmersión del individuo en la disciplina deportiva del surf; en segundo lugar, las formas de expresión socio-cultural en las que se desenvuelve la práctica del surf y, por último; la vinculación de la práctica del surf con los escenarios naturales.

ESTRUCTURA DE LA TESIS.

La tesis se estructura en cinco capítulos.

En el capítulo I se detallan las líneas de investigación imperantes en el desarrollo de conocimientos en materia del surf, considerando el trabajo de investigadores que son surfistas, así como los aportes de diferentes organismos e instituciones ligadas al surf en esferas de desarrollo deportivo, de conservación de los recursos costeros y de los destinos de turismo surf. En consecuencia, se clasifican y describen las principales temáticas de investigación abordadas en el surf y en el turismo surf. También se señalan las zonas geográficas del mundo en donde se desarrollan estudios con mayor recurrencia. Para ello hemos retomado el trabajo realizado por Martin y Assenov (2013), quienes dimensionan la literatura generada en estos ámbitos.

Del análisis bibliográfico se desprenden diversas líneas de investigación identificando las siguientes: a) valor económico de la ola y la gestión para la sostenibilidad, b) sub-cultura y comportamiento de los surfers y c) condiciones físicas de las costas y de los oleajes. Esta sistematización permitió establecer una cuarta línea de investigación que reconoce la práctica del surf como una actividad de ocio serio. El aporte fundamental de este capítulo reside en reconocer dicha línea de estudio, analizando la experiencia de ocio serio y considerando los beneficios que ésta puede generar en los surfers. En este contexto, presentamos los elementos que ayudan a orientar el análisis, así como el planteamiento, delimitación del tema a investigar y los objetivos de la investigación.

En el capítulo II se exponen argumentos y definiciones que ayudan a explicar y ordenar las aportaciones conceptuales, las cuales configuran un marco teórico que responde al planteamiento del problema expresado en el capítulo anterior. En estas páginas se explica el fenómeno del ocio, en cuanto al ocio experiencial y ocio serio. Para ello se revisa la definición del ocio como tiempo libre, desembocando en la comprensión del ocio como experiencia

humana al analizar las diferencias, semejanzas, tipos y dimensiones del mismo. Esto nos indica que el uso eficiente del ocio genera experiencias positivas y gratificantes que permanecerán en el individuo, demostrando la relevancia que puede tener el ocio para el desarrollo humano. A continuación, se interpela al concepto de ocio serio, considerando las perspectivas del ocio casual y del ocio basado en proyectos. Luego se describen las cualidades de ocio serio propuestas por R. Stebbins (1992) exhibiendo sus distintas características en referencia a la experiencia de ocio. Las cualidades del ocio serio son: perseverancia, carrera, identidad, único ethos, beneficios y esfuerzos, las cuales son variables fundamentales para el desarrollo de nuestra investigación.

Después, se presenta un análisis sobre el surf, determinando antecedentes y alcances conceptuales en el ámbito del deporte, la industria y el turismo. Desde estas perspectivas se presentan particularidades respecto a los beneficios obtenidos de la práctica del surf, así como características de la oferta, la demanda y del surf como industria. Acá se manifiestan los elementos fundamentales del surf a través de la exposición de antecedentes que, desde el punto de vista teórico, permiten conocer conceptualmente el surf, junto con evidenciar su crecimiento alrededor del mundo como realidad económica y deportiva. También se hace referencia a las “olas” como elemento central del contexto espacial para el desarrollo de los destinos de turismo surf, lo cual se complementa con el “retail” (venta al por menor) y con la industria. Posteriormente, se identifica la composición de las diversas motivaciones que impulsan el consumo y la práctica del surf desde la óptica de mercado.

Siguiendo con el texto se presenta la vinculación entre el ocio serio y el surf, determinando en una primera parte, al surf como experiencia de ocio para luego, definir el surf como ocio serio, considerando las seis cualidades anteriormente señaladas. Los atributos de la práctica del surf se integran al análisis de las cualidades del ocio serio, los cuales se

fundamentan en el “flow” que genera el surf, la competencia percibida, la sub-cultura del surf y la dimensión medio-ambiental ecológica del ocio autotélico. El resultado de estos análisis nos indica que las cualidades del ocio, unidas a los atributos definidos de competencia percibida, la sub-cultura del surf y la conexión con el medio-ambiente, configuran los componentes de nuestro modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf. Para finalizar, se revisan estudios que han abordado la relación entre el ocio serio y el surf para obtener antecedentes que ayuden a fundamentar el contenido y la metodología de nuestra investigación.

En el capítulo III se desarrolla el planteamiento del modelo, determinando las dimensiones explicativas del mismo. Para ello se consideran las cualidades de ocio serio y los tres atributos de la práctica propuestos como núcleo fundamental del modelo que después es sometido al análisis empírico. Inmediatamente se presentan referencias respecto a las escalas para la medición del ocio y del ocio serio estableciendo ciertas herramientas que puedan ser la base para diseñar un instrumento con referencias medibles, acordes a la validez y la confiabilidad del proceso. Identificadas las variables y los ítems provenientes de distintas escalas y vertientes idiomáticas, se procedió a su traducción buscando las mejores aproximaciones lingüísticas diseñando la escala: Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS).

A partir del constructo diseñado se explica la composición de cada variable y sus respectivos ítems. Continuando se presenta la metodología, justificando la construcción del instrumento de medición y los argumentos para la elaboración del constructo definitivo y ajustado al modelo propuesto.

Con el instrumento elaborado se procede a su validación por expertos, los cuales entregan recomendaciones para su ajuste. Inmediatamente damos paso al trabajo de campo que

considera la población en estudio, el lugar y el periodo temporal de aplicación. Prontamente se expone el procedimiento empleado en el software estadístico que genera los resultados. El capítulo concluye con la descripción argumental respecto a la validez y confiabilidad del instrumento para el cual, se utiliza el análisis de componentes principales (ACP) describiendo su estructura y pertinencia estadística.

El capítulo IV exhibe los resultados obtenidos sobre las características psicográficas para después presentar la prueba de Kmo - Bartlett y la reducción de dimensiones. En este proceso se determina la extracción de los factores o componentes, las comunalidades, la varianza total explicada y la matriz de componentes rotados. Al final, se establecen los componentes obtenidos, denominándolos como factores. Éstos se describen y se rotulan de acuerdo a las variables resultantes que los componen para luego evaluar la dependencia de los componentes de acuerdo al Index of Fit of Factor Scales (IFFS).

Finalmente, en el capítulo V se procede a presentar la discusión de los resultados, determinando los hallazgos más relevantes de la investigación y su implicancia para el modelo. Por último, se detallan las conclusiones, las limitaciones de la tesis y las líneas futuras a investigar para cerrar con los apartados de referencias y anexo.

**CAPÍTULO I. LA INVESTIGACIÓN EN EL SURF
Y LA INCORPORACIÓN DE LA EXPERIENCIA
DE OCIO COMO LÍNEA DE ESTUDIO.**

1. INTRODUCCIÓN.

En este primer capítulo presentamos el planteamiento y delimitación del tema a investigar, considerando las principales líneas de investigación del surf y del turismo surf existentes. Para ello se realiza una sistematización que permite establecer contenidos y trabajos de investigación en las siguientes líneas:

- a) Valor económico de la ola y la gestión para la sostenibilidad,
- b) Características físicas de la costa y del oleaje, y
- c) Sub-cultura y comportamiento de los surfers.

En nuestra reflexión se expone una cuarta línea de investigación, que hemos denominado “el surf como ocio”, revelando la importancia de comprender el surf como experiencia de ocio y las conexiones con las otras líneas de investigación enunciadas.

Luego se presenta el planteamiento del problema y los objetivos de la investigación.

2. PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA A INVESTIGAR.

Como todo constructo epistemológico nuevo, el surf se ha abordado por distintos tipos de autores. En esa dirección, “las investigaciones científicas sobre el surf aumentaron significativamente desde mediados de los años 1990” (Scarfe, Elwany, Mead y Black, 2003, p. 6). Uno de los grupos que han colaborado en este proceso, son los investigadores surfers, los cuales observan la disciplina más allá de lo deportivo y de lo recreativo. Ellos confían plenamente en los valores que beneficia el surf y en el aporte del turismo de surf para los destinos, tanto en materia de generación de recursos económicos como en la preservación de las olas y sus entornos naturales.

Dentro de los investigadores que son surfistas destacamos a: Ralf Buckley (2002); Neil Lazarow (2007); Jess Ponting (2008); Chad Nelsen (2006); y Tony Butt (2001), quienes se orientan por este camino y promueven el campo de estudio; sus trabajos son fundamentales para definir la investigación en surf y turismo surf (Martin y Assenov, 2013).

Por otra parte, tal y como se resume en la tabla 1, destaca la existencia de diferentes organismos e instituciones ligadas al surf en ámbitos de su desarrollo deportivo, así como otras ligadas a la conservación de los recursos costeros, al fortalecimiento de la industria y de los destinos de turismo surf, y también, aquellas instituciones dedicados solamente a la investigación.

Dichas organizaciones, desde sus particulares perspectivas y contextos de actuación, animan el constructo teórico y la investigación aplicada al turismo de surf, permitiendo no sólo la construcción de conocimiento, sino que además regulan e incentivan la práctica deportiva y recreativa del surf. Cada una de las organizaciones contribuye directa o indirectamente al

incremento de la investigación y al desarrollo óptimo del surf como anteriormente se ha señalado.

Organización	Propósito
Surfrider Foundation	Organización sin fines de lucro compuesto por una red de voluntarios-activistas dedicados a proteger y disfrutar de océanos, olas y playas.
International Surf Association	Organización encargada establecer reglas para competencias internacionales y promover el surf en todo el mundo.
Surfers against Sewage	Es una organización medioambiental que busca proteger los océanos, olas y playas del Reino Unido a través de acciones comunitarias y con la participación voluntaria de sus miembros. Trabaja para que todos los individuos puedan disfrutar de manera segura y sostenible los espacios costeros. Se desempeña en conservación, educación e investigación científica sobre uso ambiental de las zonas litorales.
Surf city Networks	Con la participación de 14 ciudades miembros Arica (Chile), Durban (Sudáfrica), Ericeira (Portugal), Hossegor (Francia), Gold Coast (Australia), Las Palmas de gran Canaria (España), Newcastle (Australia), Santos (Brasil), Montañita (Ecuador), Viña del Mar (Chile), New Plymouth (Nueva Zelanda), Viana do Castelo (Portugal) , Huanchaco (Perú) y Lacanau (Francia). La Red tiene por misión impulsar la actividad económica local (industria, turismo y empleo local) a través del surf mediante el intercambio de conocimientos de ideas y la cooperación en proyectos entre las ciudades del surf. La Red está liderada por la ciudad de Donostia-San Sebastián que cuenta con una amplia experiencia en gestión de la innovación.
Center For Surf Research	El Centro de Surf depende la Universidad Estatal de San Diego y tiene propósito desarrollar investigación en turismo de surf con énfasis en el desarrollo sostenible considerando aspectos sociales y económicos de las comunidades de destino y el uso sostenible de sus recursos. Además, trabaja en difundir el conocimiento especializado a los gobiernos, a los agentes de la industria del surf, a desarrolladores turísticos, a las comunidades de destino y a los turistas en general.
Save the waves Coalition	Es una organización global sin fines de lucro dedicada a la protección y preservación del medio ambiente costero, con énfasis en las zonas de rompientes y esta comprometida en educar al público en general acerca del valor de las olas.

Tabla 1. Organizaciones que contribuyen a la investigación en el surf desde su respectiva actuación.

Fuente: Adaptado de (Mach, 2009, pp 5-10).

En tercer lugar, es necesario señalar el rol de las universidades con respecto a la investigación. En su actuación las universidades tienen encomendado la creación de conocimiento a través de la producción de investigación básica y aplicada. Por su carácter de gestores del conocimiento las universidades abordan nuevas áreas de estudio, considerando las

oportunidades y los desafíos que les impone la vinculación con sus entornos territoriales. El estudio del surf y del turismo surf, con sus alcances, desafíos e impactos, forman parte de una corriente de estudio que podríamos considerar en gestación acelerada, esencialmente en zonas de prácticas intensivas del surf. En este sentido, los países que han desarrollado un mayor volumen de investigación y estudios sobre turismo de surf son: Australia, Nueva Zelanda, Reino Unido, Indonesia y los EE.UU.

Los Estados Unidos y Australia se benefician de la presencia de universidades con los investigadores interesados en el tema. Sin embargo, paulatinamente se abren nuevos spots de surf que merecen ser estudiados e investigados en países tales como “Omán, Mozambique, Papua Nueva Guinea y la India. Incluso, podemos observar que los avances tecnológicos en materia de trajes para surf han permitido que lugares extremadamente fríos como Noruega, Islandia y Rusia se aventuren en el surf” (Towner, 2013, p. 57), generando oportunidades para la investigación.

A este respecto Martín y Assenov (2013) nos señalan que más de un tercio de todos los artículos (13) se generan en Australia destacándose como el país más prolífero en estudios y artículos para revistas atribuidos a universidades, seguido por los Estados Unidos y Sudáfrica (4 cada uno), y el Reino Unido, y Nueva Zelanda (3 cada uno). La Universidad de Griffith, Australia, es el líder en la investigación del turismo de surf (7), seguida de la Universidad Nacional de Australia y la Universidad de Waikato de Nueva Zelanda con 3 cada uno.

La actuación de las universidades en cuanto a difusión de la investigación se completa con el papel que juega la docencia. A este respecto, se observa que el desarrollo de la ciencia del surf y el estudio del turismo surf se complementa con la existencia de carreras o ciclos lectivos impartidos por instituciones académicas en esta área. En esta dirección, citaremos algunos programas de estudios que están directamente relacionados con el surf, sin desconocer

que existen otros centros académicos en los cuales el estudio del surf forma parte adicional en planes de estudios más amplios, en donde el surf es considerado dentro de las materias de la ciencia del deporte, la gestión turística, la administración de empresas, la ciencia medioambiental, entre otras. Algunas universidades y sus programas de estudios en surf son:

- a) *Diploma of Sport Management (Surfing Studies) (Australia)*. El plan de estudios proporciona un equilibrio entre la teoría de la gestión deportiva, el estudio de la cultura del surf (surf estudios) y los componentes prácticos para el desarrollo personal. También implica experiencia laboral en la industria.

<http://courses.scu.edu.au/courses/diploma-of-sport-management-surfing-studies/2014>.

- b) *Surf Science and Technology Plymouth University (Reino Unido)*. Es un grado de dos años relativo a la ciencia y tecnología del surf. El programa es una innovación que pronto podría convertirse en un modelo para otros grados no convencionales. Este curso suministra una oportunidad para que los interesados en el surf alcancen un conocimiento académico riguroso en aspectos científicos, técnicos y de gestión de negocios.

<https://www5.plymouth.ac.uk/courses/undergraduate/fdsc-surf-science-and-technology>.

- c) *Licenciado en Ciencia y Tecnología del Surf Edith Cowan University, Australia*. Esta licenciatura se ofrece en el Campus Suroeste (Bunbury) a tiempo completo o su equivalente a tiempo parcial en Ciencias (Ciencia y Tecnología de Surf). Tiene una duración de 3 años y proporciona oportunidades a los interesados en el surf para que aprendan los aspectos científicos y tecnológicos de la industria del surf. Los estudiantes adquieren las habilidades necesarias para el manejo en esta industria diversa y en expansión. Los contenidos impartidos incluyen: ciencias, tecnología de materiales,

gestión de eventos, biología humana, estudios de negocios, así como temas sobre las tendencias en el surf. <http://www.basesurfcamp.com/university-surf-study>.

- d) *Curso Experto en Marketing y Management del Surf y Deportes Deslizantes, Universidad de Mondragón (España)*. El plan de estudio proporciona una formación profesional multidisciplinar para la industria, el comercio del surf y deportes de deslizamiento. El plan de estudio contempla conocer sobre la cultura del surf, su evolución hasta convertirse en deporte de masas y actividad de ocio de consumo. También se imparten conceptos avanzados sobre marketing aplicado, gestión comercial y producción de eventos, así como conceptos básicos de tecnología de materiales y diseño de producto. Al finalizar el Master los participantes deberán desarrollar un proyecto final sobre la industria, el comercio del surf y los deportes de deslizamiento. <http://www.mondragon.edu>.

Lamentablemente, la docencia e investigación son inexistentes en determinadas zonas del mundo, debido a que las universidades no han explorado las oportunidades de estudios que brinda el turismo surf. Esta realidad se evidencia en el trabajo realizado por Martin y Assenov (2013). Los autores exponen el ejemplo de Indonesia, que siendo uno de los destinos de surf más prolíficamente investigados en el mundo, hasta el año 2010 carecía de investigación sobre turismo de surf atribuido a alguna universidad de Indonesia. Esto refleja que el estudio del turismo surf tiene un largo camino que recorrer, siendo un campo nuevo e interesante para investigar.

Cabe señalar que no existen evidencias de estudios para Sudamérica, lo que nos motiva para pesquisar y aventurar en investigaciones en esta materia, teniendo en consideración las cuatro líneas de investigación que señalaremos a continuación. Igualmente es necesario mencionar que las investigaciones que relacionan el surf desde distintas áreas de análisis se

convierten en oportunidades para otros destinos o destinos menos reconocidos en turismo de surf, por ejemplo, en la zona insular de África, las costas de América del Sur, la India y el sudeste de Asia. Lo anterior nos señala que el crecimiento internacional del surf requiere respuestas interdisciplinarias para comprender su desarrollo, lo que puede estimular a estudiantes de pregrado y posgrado en compañía de sus profesores a estudiar lo dinámico y multidimensional del surf y del turismo surf.

2.1. Principales líneas de investigación del surf y del turismo surf.

Los temas claves en el turismo de surf incluyen la investigación costera, el ecoturismo, el turismo sostenible, la gestión del turismo y la economía. En estos temas las materias más prolíficas son la sostenibilidad, la gestión y la realización de eventos de surf.

El trabajo de sistematización realizado por Martin y Assenov (2013) expone que la investigación en turismo de surf tiene lugar a través de un amplio espectro de campos, entre ellos el turismo deportivo, el turismo de aventura, el turismo marino, el turismo sostenible, el turismo de costa, el marketing turístico, la gestión del turismo, la gestión de la industria de viajes, la gestión de zonas costeras, los eventos deportivos, y la planificación turística.

En lo que se refiere a las Ciencias Sociales, el surf se ha estudiado desde la geografía humana, la antropología, la economía, la sociología, la psicología hasta las ciencias políticas. En ciencias físicas y naturales la ecología y la oceanografía, ocupan otro lugar destacado (Martin y Assenov, 2013).

Al explorar la orientación de la literatura relacionada al turismo surf podemos apreciar que la investigación en este rubro ha estado determinada por tres grandes líneas de investigación. A estas tres líneas se añade una cuarta que hemos considerado en esta tesis y que definimos al final de este apartado. Este análisis respecto a las líneas de investigación es un

ejercicio referencial que permite evidenciar lo novedoso que es el estudio del surf y del turismo surf, identificando a los investigadores que han contribuido a su itinerario epistemológico.

2.1.1. Valor económico de la ola.

Los estudios para estimar el valor económico del surf y el turismo de surf están en aumento (Murphy y Bernal, 2008). Ellos fijan su atención en los beneficios e impactos económicos, ambientales y sociales del turismo de surf para el desarrollo de localidades y/o ciudades. Towner (2013) facilita ejemplos de autores que demuestran el impacto económico positivo del turismo surf en Hawái (Miller 1984; Markrich, 1988), en Australia (Buckley, 2002); o en España (Murphy, 2008; Dolnicar y Fluker, 2003). Los estudios coinciden en señalar que las economías costeras pueden incrementar los ingresos y las oportunidades en torno a la industria turística, con especial referencia al surf y el valor de las olas.

La economía del surf es una dimensión relevante de investigación, impulsada por entidades como la Fundación Surfrider y Save the Waves. Esta línea de investigación se denomina “surfnomics” (Thomas, 2015) y forma parte esencial de los estudios del turismo de surf, interesándose por el valor económico de las olas y por la preservación de las mismas como recurso intrínseco de la actividad del surf, vinculado al turismo. La economía del surf trata de cuantificar el valor de las olas, tanto en términos de su valor para los surfistas y las empresas como su valor de no-mercado. La importancia económica del turismo de surf ha motivado el interés por conocer el valor cuantitativo que representa una ola para las localidades que tienen este recurso. Bajo la denominación del “valor de la ola” los investigadores de vanguardia en turismo de surf han demostrado la importancia que tiene esta actividad para las comunidades locales, a las cuales el turismo surf contribuye con dividendos económicos significativos (Lazarow, 2007; Lazarow y Tomlinson, 2009; Durham y Driscoll, 2010). En extensión, “Además, de aumentar la actividad económica en su entorno inmediato, las olas también

aumentan la actividad económica en las ciudades cercanas” (McGregor y Wills, 2016, p. 20). La existencia de la llamada economía del surf está generando información útil para los análisis de las diversas repercusiones socio-económicas e incluso ambientales, convirtiéndose en una interesante opción de investigación. Un ejemplo, destacado es el estudio elaborado por Nelsen, Pendleton y Vaughn (2007), que determinan la incidencia económica de las olas en las comunidades costeras siendo un referente en la materia. De acuerdo a lo planteado por Josh Berry (2013) en referencias a Canarias “las olas tienen una importante vertiente económica, impulsando la promoción exterior de un territorio que vive del turismo”. En consecuencia, las olas son un importante polo de atracción para turistas y visitantes locales ya que, sin su existencia, no se desplazarían turistas hacia esas zonas.

Ahora bien, “el impacto y los valores de las actividades turísticas como el surf son difíciles de medir, debido a la falta de datos y estudios disponibles” (Murphy y Bernal, 2008, p. 3). También se advierte que no en todos los destinos poseen datos y estudios disponibles que puedan nutrir de forma adecuada el desarrollo de investigaciones en turismo surf. La escasa información y su difícil levantamiento repercuten en ocasiones sobre los tomadores de decisión y sobre los encargados de la gestión pública (gobiernos), quienes no creen que el turismo surf sea una posibilidad frente a diferentes alternativas de desarrollo o simplemente una opción a sectores económicos considerados tradicionales en los territorios.

Uno de los principales desafíos para la surfnomics, es la definición de un constructo metodológico válido para tal efecto. La validación metodológica no solamente es relevante, sino que es necesaria para incrementar la captura y el procesamiento de información referida a indicadores económicos y ambientales. Esta carencia es especialmente evidente en zonas en donde no existen antecedentes cuantitativos ni cualitativos sobre el turismo surf, como son algunos territorios insulares y los spots de surf de países en vías de desarrollo. Por ello se hace

difícil determinar las aproximaciones del valor económico de las olas. Sin embargo, los componentes tanto metodológicos como la información disponible son esenciales en la realización de estudios para medir el valor económico en localidades con potencial de turismo surf (Coffman y Burnett, 2009).

Por su parte, la industria del surf tiene una velocidad exponencial frente al desarrollo de los estudios e investigaciones. Esto condiciona que mucha literatura y conocimiento solamente estén validados por la edición de guías de viaje de surf, historias y autobiografías de surf (Towner, 2013). Esta información, en ciertos casos, es utilizada para la generación de estrategias para el desarrollo de destinos turísticos relacionados al surf, validando dicha información como eficaz para la toma de decisiones por parte de gestores públicos y de los agentes privados de las localidades. En suma, concordando con lo señalado por Murphy y Bernal (2008), para que el surf y el turismo de surf sean considerados elementos importantes en el desarrollo de una localidad costera se requerirá más investigación sobre su valor económico y consistentemente en esa dirección los gobiernos y la industria deberían proporcionar información, en relación al desempeño del turismo surf.

La línea de estudio de los surfnomics concuerda y se relaciona positivamente con otras investigaciones que se realizan desde distintas ópticas y campos interdisciplinarios. Así, junto con el estudio del valor turístico del surf aparecen estudios sobre las dimensiones físicas ligadas a la sostenibilidad de las zonas de surf.

Por consecuencia, el conocimiento desarrollado desde el punto de vista de la economía de surf, ha confirmado que el turismo surf es una posibilidad concreta para el desarrollo de los bordes costeros. Muchas ciudades y/o localidades intentan convertirse en destinos de surf y para ello requieren procesos de ordenamiento territorial y una gestión turística competitiva y sostenible. Un ejemplo en esta dirección es la investigación realizada por Tantamjarik, (2004),

en la cual se analizan los impactos socio-ambientales en las comunidades locales y el aporte que genera el turismo surf en materia económica, teniendo en cuenta los componentes del desarrollo sostenible como son: lo social, lo económico y lo medioambiental. En un amplio sentido, la investigación en turismo surf también se ocupa de la preocupación por las visiones internas de los spots surf, las cuales tienen relación directa con los impactos generados en la comunidad local y en el entorno natural de las olas. Asimismo, se puede estudiar la gestión sostenible, ayudando a mitigar los errores relacionados al desenvolvimiento del turismo surf en relación al bienestar de la mayoría de los actores comprometidos en un destino surf (O'Brien y Ponting, 2013).

En agregación, destacan los trabajos de investigación que se han llevado a cabo para entender los perfiles de los surfers de acuerdo a sus comportamientos, auxiliando a la industria turística en la comprensión de las necesidades y expectativas de los turistas surf (Dolinar y Fluker, 2003^a, 2003^b, 2004). Se advierten investigaciones relacionadas con el costo-viaje, mediciones sobre la percepción y comportamiento de los locales frente a los visitantes, así como análisis sobre la inclusión o exclusión de los grupos locales en el tratamiento equitativo del desarrollo turístico. De este modo, al observar el contexto de análisis del “surf” podemos identificar investigaciones sobre el impacto económico tanto de la industria del surf como en el turismo de costa. Algunas de ellas, como por ejemplo las elaboradas por Kelly (2008) o Lazarow y Tomlinson (2009) entre muchas otras, están orientadas a la medición del impacto del gasto y consumo de los turistas. Estudios, como por ejemplo los desarrollados por Wagner, Nelsen, y Walker (2011) y Nelsen, et al. (2007), han confirmado que el turismo costero supone una proporción considerable de todo el gasto turístico en zonas costeras.

2.1.2. Características físicas de la costa y del oleaje.

Esta área de investigación responde a los impactos medioambientales que generan “las actividades turísticas y no turísticas sobre las zonas litorales, para lo cual es necesario dar soluciones ambientalmente sensibles a la protección del litoral y a la mitigación de impactos en los desarrollos costeros” (Scarfe, et al., 2003, p. 2).

En este sentido, los arrecifes artificiales contribuyen a mitigar los efectos e impactos que se producen en los ecosistemas marinos, incluyendo sobre la dinámica de las olas. Los arrecifes artificiales permiten recomponer espacios, no solo para la conservación del medio natural, sino que además impulsan actividades turísticas asociadas a la práctica del submarinismo y también para el surf. En esta línea destaca especialmente el área de estudios relacionados a la construcción de arrecifes artificiales y a las características de las olas, lo que especialistas han denominado “la ciencia del surf”.

Según la literatura consultada hace unos 15 años que se vienen publicando más de una docena de artículos científicos sobre el diseño y construcción de los arrecifes de usos múltiples (Slotkin, et al., 2008), además, se han recabado más de ocho tesis de doctorado y masters (Scarfe, et al., 2003, p. 22). Obviamente trabajos de investigación continúan desarrollándose en materias de arrecifes artificiales para usos múltiples. Como antecedente podemos señalar que Narrow Neck - Gold Coast - Australia es un arrecife multipropósito pionero en esta materia que ha generado excelentes resultados.

Algunos investigadores tales como Scarfe, et al (2003), entre otros, han trabajado en el constructo de la ciencia del surf aplicando conocimientos en pro de definir parámetros que permitan a través de modelamientos comprender la dinámica de las olas. Dicho esfuerzo favorece la construcción e implementación de los arrecifes artificiales y la protección de las

costas. En suma, estos estudios responden a mitigar los impactos a través de la protección costera en complemento con la valoración económica (Rafanelli, 2004) para los destinos de surf. También se observan análisis sobre los efectos generados por el cambio climático (Raybould, Anning, Ware y Lazarow, 2013), las mareas, la dinámica de las olas (Rattanapitikon, Quang Tran y Shibayama, 2015) y su monitoreo, así como la erosión y los efectos sobre los espacios naturales de la costa producto de desarrollos inmobiliarios (Bicudo y Horta, 2009), catástrofes naturales y mejoramientos de infraestructuras asociadas al disfrute de deportes acuáticos.

También existen investigaciones en relación a las infraestructuras que puedan dañar el entorno, como pueden ser los rompeolas, malecones, escolleras o simplemente acciones de mitigación (Slotkin, Chambliss, Vamosi y Lindo, 2008) mal diseñadas, además existen investigaciones referidas a cambios ambientales y físicos en las zonas litorales (Orams, 1999). Es preciso señalar la urgencia de mitigar los impactos antrópicos para proteger el recurso ola en especial, los impactos derivados de las acciones de las administraciones gubernamentales. Algunas intervenciones modifican la morfología de los bordes costeros a través de la construcción de barreras artificiales, espigones, colectores de aguas servidas, muelles, puertos, entre otros, los cuales impiden la dinámica natural de las olas. Esto puede provocar la disminución del movimiento del oleaje, afectando el recurso natural de gran valor para los lugares costeros. Los impactos negativos también se derivan de las negligencias, las cuales afectan a los escenarios naturales; faltas que, en reiteradas oportunidades, no contemplan ninguna propuesta de compatibilidad y remediación. A esto se deben añadir los problemas de contaminación como derrames de petróleo, basura etc., que dependen de otros actores de los destinos de costa.

En otro sentido, algunas investigaciones que involucran al surf y al turismo de surf se interesan por los factores inherentes a la dinámica de las costas, debido a los cambios en los ciclos de las marejadas invernales y las diferencias de estación (verano-invierno), así como a las condiciones meteorológicas, las corrientes, los fenómenos de El Niño (Espejo, 2011) y La Niña, los desastres naturales como huracanes, tsunamis, y terremotos.

Otro elemento de estudio sobre las olas, son los análisis respecto a su dinámica en tanto a su origen y término. Es interesante observar la investigación de Mead y Black (2002), quienes describen las partes constitutivas de una ola: su velocidad, que depende directamente de la profundidad; la dirección de propagación, que cambia por razones del fondo marino (refracción); y la altura de la ola, que aumenta en relación a la longitud de onda.

Estos estudios se realizan en diferentes partes de mundo (Hart, Joshi, Duffy, Guihen, y White, 2011) siendo de especial interés los trabajos elaborados en Australia, EE. UU y Nueva Zelanda. Producto del conocimiento de las dinámicas y comportamientos de las olas, se ha logrado la mejora de las técnicas y habilidades para surfear, beneficiando a los surfers para que puedan incrementar su rendimiento en sus deslizamientos. Por último, estos estudios han contribuido a generar ciertas clasificaciones sobre los tipos de olas, estableciendo olas para novatos y olas para experimentados.

2.1.3. Sub-cultura y comportamiento de los surfers.

El acto de surfear forma vínculos y genera experiencias en armonía entre distintos individuos (Taylor, 2007). Tales experiencias se basan en entendimientos mutuos y en la apreciación de las habilidades que, a través del tiempo, han constituido formas de relacionarse; primero con las olas y después con el resto de practicantes del surf (Smith, 2010). En este contexto se concibe la sub-cultura surf la que “tiene una rica historia y un sistema único de

rituales, elementos distintivos del lenguaje, elementos simbólicos, una jerarquía tribal relajada y características de estilo de vida únicas que han sido ampliamente imitadas y compartidas en todo el mundo” (Kampion, 2003, p. 46).

Ahora bien, el crecimiento del número de aficionados y la profesionalización de la actividad ha motivado el desarrollo de toda una industria, asociada a ciertos estereotipos que han ido configurando elementos tangibles de la sub-cultura de los surfers (Lanagan, 2002). “El surf, como lo conocemos hoy en día, es producto de la evolución de los elementos y de las practicas sociales en la dinámica del deporte” (Naranjo y Oliveros, 2014, p. 302). Esto ha originado que el surf se observe con una mirada comercial, al transformarse en una práctica deportiva que proporciona un estilo de vida alternativo (Farmer, 1992), formando una sub-cultura, con su lenguaje, su moda y su estilo de vida (Reis y Jorge, 2012).

En contra respuesta Smith (2010, p. 39) explica que “la música, el vestido, la jerga, las películas no son de ninguna manera esenciales para el acto de montar una ola con una tabla de surf. Esas cosas no son "surfear", sino que vienen del surf”.

Puede ser discutible que la sub-cultura surf se entienda, muchas veces, sólo como la difusión de la imagen de los surfers. Sin embargo, muchos estudios como los elaborados por Warren y Gibson (2017), Anderson (2016) y Ripley (2018) vinculan la industria del “retail” (vestuario) con la sub-cultura del surf. No obstante, la imagen del surf y de los surfistas, es aceptada por los consumidores contribuyendo al desarrollo del “retail” y de la industria en general, aunque se manipule la esencia del surf para obtener ganancias financieras (Iatarola, 2011). Por consiguiente, el surf es “más que un deporte, el surf es una forma de vida que tiene una gran influencia en el mundo de la moda, la música y las marcas” (Moutinho, Dionísio y Leal, 2007, p. 672). El tema de la industria del “retail” en el surf será abordado en mayor detalle en el siguiente capítulo.

Existen ejemplos que demuestran la riqueza de las temáticas investigadas en el ámbito de la sub-cultura de surf. Como el estudio de Paik (2014) que nos habla de la construcción de tablas de surf con aplicación de tecnología o el estudio de Roberts y Ponting (2018) quienes critican la construcción de parques con olas artificiales, argumentando que dichos proyectos no forman parte de la esencia del surf al, no tener contacto directo con el océano.

Por su parte, la perspectiva señalada por Ford y Brown (2006) entiende la sub-cultura del surf a través de itinerarios narrativos que van surgiendo de la práctica y de las relaciones entre los aficionados con la naturaleza y con los integrantes de la comunidad, la cuál se manifiesta en una actividad asociada a un estilo de vida fácil y libre (Lawler, 2010). Resulta interesante conocer que

el imaginario cultural de los surfers y de la cultura o sub-cultura del surf es una manera de comprender el fenómeno social íntimo que posee el surf, abarcando dimensiones más allá de lo puramente personal, a pesar de que el surf sigue siendo un compromiso principalmente íntimo entre una persona y la naturaleza (Highton, 2014, p. 39).

Por esta razón algunas de las investigaciones sobre el surf intentan ofrecer comprensión sobre el significado social del surf y los factores que lo generan. A este respecto señalamos el trabajo de tesis de Smith (2010), quien nos ofrece un interesante aporte al incorporar un análisis del surf más allá de lo estrictamente económico. “No cabe duda de que esta línea de investigación requiere considerar aspectos de la teoría social, considerando que los surfistas y la sub-cultura del surf reflejan patrones más amplios de su sociedad” (Taylor, 2007, p. 944).

La sub-cultura surf también se analiza desde las interacciones que se generan, debido a la incorporación de nuevos grupos de personas a la práctica del surf, destacando los estudios sobre mujeres de Mercer (2006), Reese (2009), Comer (2010) Olive, Mccuaig y Phillips (2013)

y Fendt (2015) y personas con capacidades diferentes de: Lopes (2015) y Moore, Clapham y Deeney (2018).

Por último, existen en la literatura un amplio repertorio relativo a biografías de surfers y a la historia del surf, las cuales ilustran distintos periodos que han marcado la disciplina, desde el origen hasta la actualidad, tales como los desarrollados por Finney y Houston (1996) Brown y Kampion (1997), Powell (2006), Warshaw (2010), Neushul y Westwick (2013) y Melekian (2016). Es así, que antecedentes sobre historias personales de surfers locales se entremezclan con la biografía de grandes competidores del surf.

2.1.4. Surf como ocio.

Es importante considerar el desarrollo del surf como una actividad que potencia el desarrollo humano. Tal desarrollo se relaciona con la cantidad de tiempo, el esfuerzo, las ganas y la necesidad que tiene el ser humano por aumentar sus capacidades físicas, para adentrarse en la aventura, superarse y, sobre todo, disfrutar de la libertad de acción para actuar y participar en actividades profesionales, y en aquellas que no lo son. Se pueden encontrar diferentes investigaciones que se enfocan a la libertad, desde la satisfacción de necesidades, pasando por la creatividad hasta el tiempo libre del que se dispone para llevar a cabo diferentes acciones, y para este caso; deportivas (Getz y McConnell, 2011; Ó'Connor y Brown, 2010). El surf también se puede relacionar mediante la perspectiva de ciclos vitales, con el desarrollo y las necesidades humanas (Hood y Carruthers, 2007). Sobre la base de esta clasificación podremos más adelante determinar en mejores condiciones la justificación de nuestra investigación, no sin antes analizar cada una de las aproximaciones enunciadas de acuerdo a los estudios disponibles en la revisión bibliográfica.

En esta línea se observan los trabajos que relacionan el surf y el ocio, los cuales han sido elaborados por Cheng y Tsaur (2012), Barbieri y Sotomayor (2013) Beaumont y Brown (2015) y Portugal, Martins, Campos y Melo (2017) y desde el punto de vista del surf y el desarrollo que genera en la persona por Nieri (2012).

Para nuestro propósito, consideramos las investigaciones que hablen del surf como experiencia de ocio serio y que estén asociadas a la repercusión de la recreación en los surfers como el estudio de Cheng y Tsaur (2012), así como el trabajo de Barbieri y Sotomayor (2013) que exploran el comportamiento en viajes y preferencias de destinos de surf y, por último, el artículo de Portugal, et al., (2017) el cual describe los atributos de un destino de surf y el comportamiento de los surfers. En este sentido, el surf de acuerdo a su condición “responde a experiencias y sensaciones que están fuertemente asociadas a necesidades cambiantes, innovadoras y a la disposición para asumir riesgos físicos y sociales por el beneficio que tal experiencia pueda reportar” (Zuckerman, 1979, p. 10). Es así como el surfer o turista de surf escoge el destino a visitar sobre la base en la experiencia que desea vivir. El lugar escogido engloba varias características como los recursos naturales que tiene el destino, especialmente la ola, así como la gestión sostenible del turismo, la ubicación, las características de la oferta que proveen los prestadores de servicios de turísticos, la seguridad, las infraestructuras, la conectividad y, toda condición que pueda potenciar su experiencia de ocio serio.

Las experiencias que tienen los surfistas son, en su mayoría, recuerdos enriquecedores asociados a un estilo de vida, el cual es fundamental para el significado de las experiencias (Suendermann, 2015). Los recuerdos pasados quedan en la memoria, sobre todo experiencias emocionales relacionadas con sus historias como surfistas profesionales, novatos o simplemente como alguien que quiere divertirse con la práctica de esta actividad.

El surf como experiencia de ocio es importante debido a que pasa de ser un “pasatiempo” a convertirse en una vivencia de calidad. Podríamos decir que el surf es una experiencia de ocio, en cuanto a que el surf ha destacado como deporte y como un estilo de vida reconocido a nivel mundial en donde sus participantes obtienen beneficios o buscan simplemente el deseo de relajarse. Esto indica que el significado social y sub-cultural del surf ha influido en la identidad de las personas, en sus emociones, en los estilos de vida y en las experiencias sensoriales (Smith, 2010). Por otra parte, el surf como ocio considera: valores, la disponibilidad de sus recursos para vivir la experiencia, las oportunidades que se generan y que niveles de participación mantiene (Holt, 2012).

Arrancamos de la premisa que el ocio es considerado un tipo de vivencia que no debe ser obligatoria o impuesta y que debe ser satisfactoria para la persona. Este tipo de experiencias son capaces de influir positivamente en la esfera personal del sujeto (Cuenca, 2014). Visto de esta forma, por medio de la vivencia de ocio, a través de diferentes actividades, se puede llegar a la autorrealización personal. También se producen cambios en los sentidos, gracias a las experiencias vividas, y se originan sentimientos gratificantes de satisfacción en todos los ámbitos de la vida cotidiana. Es por eso que los eventos emocionantes nos llevan a conseguir experiencias memorables, debido a que las emociones están íntimamente vinculadas con la memoria (Justel, Psyrdellis y Ruetti, 2013).

En consecuencia, el surf como una experiencia de ocio se puede relacionar con los beneficios que genera. Estos beneficios se expresan en el surf en su forma recreativa y en la obtención de bienestar (Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu, 2015). Por tanto, las investigaciones también pueden considerar los estados de activación y de acción. La experiencia de libertad, que perciben los practicantes, promueve mejoras en sus estados de

ánimo, fortalece su autoestima, incrementa el rendimiento en la vida diaria al establecer metas y, por último, motiva para conseguir la realización personal plena (Bennett, 2004).

En consecuencia, las investigaciones del surf como experiencia de ocio son necesarias para entender la composición de las experiencias y las conexiones con las otras líneas de investigación descritas, demostrando que esta senda de investigación, es un campo fértil que requiere mayor profundidad teórica y práctica.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación del surf como experiencia de ocio es una línea de trabajo que requiere ser profundizada. Por tanto, esta tesis es un intento por orientar reflexiones que permitan comprender el surf, el cual es descrito como un deporte, un pasatiempo, una comunión espiritual con la naturaleza y una forma de vida (Preston-Whyte, 2001). Dichos contextos suministran argumentos e interrogantes para el desarrollo de investigaciones.

Los análisis referidos a la experiencia de ocio pueden tomar simultáneamente distintas direcciones en cuanto al surf y el turismo surf. Por ello, es interesante conocer e incorporar la experiencia de ocio serio a los otros elementos conocidos como la economía del surf, la psicología deportiva de los surfistas y el desempeño de los destinos de turismo surf, entre otros. Abordar estos temas permite favorecer su mejor comprensión. Por tanto, la tesis se justifica al explorar las dimensiones explicativas de la experiencia de ocio serio en el surf, identificando distintas aproximaciones presentes en la literatura. Es así, que las experiencias de ocio ofrecen una pluralidad de características que pueden ser estudiadas, en cuanto motivación y a desafíos, entre muchos otros contextos. En este caso, es de nuestro interés abordar la disciplina del surf

y el turismo surf considerando la práctica del individuo, su vinculación con grupos de pertenencia y su relación con el medio ambiente, en donde se emplaza la experiencia.

Como habíamos expresado las fuentes bibliográficas, acreditan que se han realizado importantes esfuerzos de investigación en relación entre economía y el turismo surf (Scarfe, Healey y Rennie, 2009). Sin embargo, desde la perspectiva de los estudios de ocio, el turismo surf requiere profundizar diversas temáticas de manera que se establezcan comprensiones adecuadas a su desempeño. De la misma forma y en acuerdo con las líneas de investigación presentadas, resulta atractivo plantear ciertos argumentos que puedan explicar la relación de la experiencia de ocio en la práctica del surf con los elementos que la rodean. Es decir, resulta desafiante relacionar la experiencia de ocio a través del surf con otras variables que están presentes en la dinámica de los surfers; dinámicas las cuales los influyen y los vinculan al turismo surf.

Otro elemento a considerar es la posibilidad de que esta tesis contribuya a la medición empírica de la experiencia ocio de los surfers, estableciendo criterios de análisis con una metodología cuantitativa que permita identificar variables y/o dimensiones que explican la experiencia de ocio serio. Al mismo tiempo la tesis aspira a evaluar el proceso de medición y poder contrastar resultados.

Por último, el desafío que se plantea con la realización de la tesis es aportar al cuerpo teórico sobre el turismo surf en Sur América, lo cual se justifica por la urgencia en realizar investigaciones en otros lugares del globo, como en gran parte de la costa de África, América del Sur, India y el sudeste de Asia, excluyendo a Indonesia y Tailandia, en donde afortunadamente el turismo se considera un sector de investigación emergente (Martin y Assenov, 2013).

Por tanto, las cuestiones o preguntas que persigue dar respuesta esta tesis son las siguientes:

1. ¿Qué componentes o dimensiones permiten entender el surf como experiencia de ocio?
2. ¿Qué atributos característicos de la actividad del surf pueden complementar e influir en la experiencia de ocio serio?
3. ¿Se puede componer un modelo que explique y facilite la comprensión de la experiencia de ocio en la práctica del surf?
4. En caso de que se pueda construir un modelo explicativo del ocio en el surf, ¿es posible correlacionar los atributos de la experiencia de ocio en el surf con las cualidades del ocio serio?
5. ¿El modelo podrá ser aplicado a otras actividades de ocio serio?

3.1. Objetivos de la investigación.

En consideración a los argumentos, a los intereses y a los cuestionamientos mencionados, la reflexión se estructura entorno a un objetivo general y a unos objetivos específicos referidos a la experiencia de ocio serio y la práctica del surf.

3.1.1. Objetivo general.

Proponer un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf.

3.1.2. Objetivos específicos.

O.E1: Identificar las características del surf como experiencia de ocio.

O.E2: Describir las cualidades y dimensiones del surf como ocio serio.

O.E3: Plantear un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio de los surfers.

O.E4: Demostrar la existencia de correlaciones entre las cualidades de ocio serio y los atributos de la práctica de surf.

O.E5: Verificar o descartar la validez del modelo propuesto.

CAPÍTULO II. APROXIMACIONES

CONCEPTUALES SOBRE EL OCIO Y EL SURF.

1. INTRODUCCIÓN.

En este capítulo se presenta una revisión de la literatura, relacionando los conceptos esenciales que intervienen en esta tesis, con la finalidad de establecer el soporte teórico del modelo de análisis que se propone en el capítulo siguiente.

En el desarrollo de este capítulo II se observan los significados de ocio desde su conceptualización como tiempo libre, como actividad y como experiencia de ocio. Además, se comenta la validez del ocio desde la perspectiva de la experiencia humana. Para continuar se desarrolla el concepto de ocio serio describiendo sus cualidades.

En una segunda parte, abordamos la conceptualización del surf con sus definiciones como deporte, luego exponemos los vínculos entre turismo e industria del surf, considerando la oferta y la demanda para continuar con la descripción del turista surf. Por último, este apartado describe los beneficios físicos y psicosociales que la práctica del surf brinda a los individuos.

En tercer lugar, nos aproximamos al surf como experiencia de ocio. Con esto se inicia la revisión de cualidades de ocio serio y las dimensiones que pueden ayudarnos a generar la propuesta del modelo para la comprensión de la experiencia del ocio de los surfers. En este sentido, nos referiremos a la sub-cultura del surf, al fluir en el surf dando relevancia a la competencia percibida y, por último, al surf y a la dimensión medio-ambiental.

Para finalizar el capítulo, describiremos aquellas investigaciones que relacionan el ocio serio y el surf. Éstas permiten visualizar orientaciones metodológicas y conceptuales que permiten fortalecer nuestro estudio.

2. EL FENÓMENO DEL OCIO, OCIO EXPERIENCIAL Y OCIO SERIO.

Considerando que el ocio tiene el potencial de generar instancias relevantes que promueven el desarrollo de las personas, se hace necesario clarificar el concepto de ocio y como influye en el desarrollo humano, considerando ciertos criterios y contextos de aplicación que pueden originar los beneficios del mismo.

A pesar de que muchas veces la palabra ocio es interpretada desde una connotación negativa (Wang, 1997) como, por ejemplo, perder el tiempo, vagar, o no hacer lo que se debe estar haciendo. El ocio debe ser valorado porque brinda oportunidades para socializar, descubrir y contribuir a la individualidad e identidad de los seres humanos (Iso-Ahola y Crowley, 1991). Además, nos entrega perspectivas de libertad y nos induce a realizar acciones que mejoren nuestra calidad de vida.

Haciendo justicia a los estudios de ocio podemos decir que las líneas de investigación sobre el ocio son diversas y se complementan con diferentes énfasis (Godbey, 2003; Kelly y Freysinger, 2000) lo que ha permitido la construcción epistemológica del mismo. Hamilton-Smith (1991) nos señala que el ocio se concibe como una construcción social, definida en distintos caminos de análisis: como tiempo, como acción, como acción dentro del tiempo y del espacio, y como experiencia. Ahora bien, en esta tesis, describimos el ocio como una experiencia de ocio lo que exige revisar ciertos aspectos conceptuales que permitan dar un marco general para el análisis y posterior propuesta de un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf.

2.1. Ocio entendido como tiempo libre.

Desde una definición básica analizamos el ocio según su etimología, encontramos que proviene del latín *otium*, que significa reposo. Del mismo modo, es considerado como el tiempo libre que posee una persona, fuera de sus obligaciones diarias o habituales (RAE, 1992). Entonces, la forma más pedestre de definir el ocio es como sinónimo de tiempo libre, tiempo que se descuenta de nuestras obligaciones y, a su vez, entendido como satisfacción de necesidades que permiten la existencia o como cualquier actividad que ocurre durante el tiempo libre.

El ocio se ha entendido como un componente del tiempo caracterizado por la libertad y la actividad no laboral (Godbey, 2003); un tiempo en el que no se está sujeto a obligación alguna. No obstante, dicho tiempo se encuentra supeditado a un conjunto de actividades que, si bien no son de carácter obligatorias, se realizan dentro de este tipo de tiempo.

Los estudios de Ocio denominan “tiempo liberado” a aquella porción de tiempo que depende específicamente de cada persona, teniendo libre elección del uso que se le otorgará. El estudio del ocio implica hacer una diferenciación entre las horas designadas para el trabajo y, por defecto, al tiempo disponible libre de obligaciones laborales, que incluyen trabajo sin salario, tareas no gratas o de autocuidado (Elkington y Stebbins, 2014). El tiempo libre es distribuido según las necesidades individuales de la persona y bajo sus criterios de elección, según sus deseos y según la forma que el individuo decide aprovechar dicho tiempo. Por tanto, el ocio puede determinar aspectos de satisfacción en la vida, debido a que se desarrolla libre de las restricciones del tiempo de trabajo (Kirkcaldy y Furnham, 1990) consistiendo en una serie de ocupaciones en las que el individuo puede disfrutar a su propia voluntad (Cushman y Laidler, 1990) una vez que la responsabilidad del trabajo y sus necesidades básicas estén satisfechas (Baud-Bovy, 2002).

En esa dirección una de las definiciones más utilizadas para el ocio fue formulada por el sociólogo Jofre Dumazedier (1964, p. 30) y dice que el ocio es:

un conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo puede entregarse libremente, sea para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o formación desinteresada, su participación social o voluntaria o su libre capacidad creadora, después de haber cumplido sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.

De lo anteriormente expuesto se entiende que el tiempo libre de las personas es generador de instancias de ocio y se puede clasificar en tres niveles, en donde se rescatan las características esenciales de cada nivel de ocio y las actividades vinculadas, ellos son:

1. *El Ocio Activo:* Requiere el dominio de ciertas actividades, las cuales se activan con grandes dosis de concentración mental, que exigen una energía de activación que dirija las mejores habilidades, el talento y la actitud necesaria para disfrutarlas. Este tipo de ocio contribuye al desarrollo pleno de las potencialidades de la persona que lo experimenta; corresponde además a una inversión para lograr autorrealización. Finalmente, dentro de sus beneficios contribuye a mantener un buen estado de salud física y mental.
2. *El Ocio Pasivo:* Actividades que no siguen normas en su desarrollo y son carentes de disciplina; requieren poca concentración de quien las practica, no necesitan habilidades específicas y aún así proporcionan estados de felicidad. Corresponde a una actividad motivadora que ofrece una recompensa inmediata en cuanto a satisfacción.
3. *La Ociosidad:* Considerada como fuente generadora de todo mal y corresponde al aspecto negativo del ocio considerado como el “no hacer nada”. Se le aprecia como una actitud equivocada que transforma las situaciones para

que resulten peligrosas para el desarrollo y crecimiento de una persona. Es importante prevenir este tipo de actitudes con anterioridad para evitar consecuencias negativas en los individuos.

Visto desde estas perspectivas hablar de tiempo libre nos presenta una dualidad que se presenta como un tiempo residual compensatorio del tiempo de trabajo y como un lazo con la experiencia subjetiva de libertad. “El primer sentido es alimentado por la dinámica productiva, mientras que el segundo se vincula a un planteamiento más educativo y social” (San Salvador, 2000, p. 56). Dichos argumentos son más profundos y complejos a la hora de hablar de ocio, pues no solo implican un tiempo residual, sino que además incluyen intereses, voluntades y motivaciones que se definen desde lo individual a lo colectivo. Con esto queremos representar que las definiciones de ocio han evolucionado en favor de explicaciones del comportamiento y de las experiencias asociadas a la utilización del tiempo (Purrington y Hickerson, 2013), permitiendo la comprensión de las dimensiones actitudinales y de los estados de ánimo más que la identificación del tiempo no laboral como una explicación acabada. De ahí que el ocio no es el tiempo, sino un uso del tiempo libre (Torkildsen, 1999).

En extensión podemos señalar que el ocio consiste en una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación justificada en sí misma y autónomamente elegida y realizada, cuyo desarrollo resulta satisfactorio o placentero al individuo (Bernet, 1993). Con ello avanzamos a comprender el ocio como: “expresión de los intereses individuales, que también se manifiesta trascendiendo la esfera personal, en diferentes actitudes, hábitos y estilos de vida (De la Cruz, 2006, p. 64.). Cushman y Laidler (1990, p. 1) señalan que se “supone que es placentero y que, aunque puede apelar a ciertos beneficios anticipados, está intrínsecamente motivado: es un fin en sí mismo y valioso por su propio bien”.

Los argumentos anteriores no agotan la comprensión del ocio para nuestra tesis, debemos continuar para establecer contenidos más vigorosos respecto a las dimensiones del ocio de manera de asegurar su validez en cuanto a las actividades consideradas como ocio y el ámbito de las experiencias de ocio; temas que analizamos a continuación en este capítulo.

2.2. Ocio: de actividad a experiencia.

En afinidad conceptual, diremos que el ocio surge cuando las actividades que se realizan representan cierta satisfacción y gratificación al individuo que lo experimenta en cuanto al uso que le da al tiempo liberado (Cuenca, 2000).

En este mismo tenor, el concepto de ocio según Argyle (1996) considera un conjunto de actividades que se realizan en un tiempo libre, por libre elección de hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de lograr satisfacción individual. Aunque no toda actividad realizada en el tiempo libre corresponde a ocio, sino que sólo aquellas que otorgan cierto grado de satisfacción (Dattilo y Murphy, 1991).

Existe suficiente literatura que describe y clasifica las actividades de ocio para su comprensión y análisis, en especial las que consideran las necesidades de carácter psicológico y los valores. Por ejemplo, encontramos la investigación realizada por los investigadores Holmberg, Rosen y Holland (1990), que trabajaron en 760 actividades de ocio y establecieron seis dimensiones de interés: realista, investigativa, artística, social, emprendedora, convencional. Por su parte, una de las clasificaciones más recurrentes es la planeada por Tinsley y Eldredge (1995), quienes diseñaron una taxonomía que considera 82 actividades de ocio. La clasificación incluye 11 grupos de actividades denominadas: agencia, novedad, pertenencia, servicio, disfrute sensual, estimulación cognitiva, autoexpresión, creatividad, competencia, competencia indirecta y relajación.

Algunas tipificaciones son bastantes similares, concentrándose en aspectos relacionados con la socialización, lo artístico, lo intelectual y deportivo. Cabe destacar la clasificación elaborada por Scott y Willits (1998) y la propuesta de Lloyd y Auld (2002), quienes concentraron las actividades de ocio en seis categorías: actividades sociales, actividades deportivas, actividades al aire libre, actividades culturales, medios de comunicación y pasatiempos. También encontramos la clasificación desarrollada por Passmore y French (2001), quienes estructuran su categorización considerando tres áreas: el logro de ocio con actividades creativas, pasatiempos y práctica deportes, aquellas relacionadas con el ocio social y, por último, al tiempo libre. Dicha clasificación es similar a la planteada por Kelly (2012) quien planteó la división de las actividades en ocio experiencial, ocio de desarrollo y ocio social.

Este significativo recorrido por las actividades de ocio nos conduce a reconocer que, dentro de las clasificaciones de ocio, las actividades deportivas y recreativas se establecen como un interesante campo de investigación indicándonos el camino para entender el surf como experiencia de ocio.

Es elemental que el surf es una actividad de ocio recreativa y deportiva, la cual consiste en deslizarse por el mar manteniéndose de pie sobre una tabla que es empujada por las olas. Con ello se desprende que el surf es un deporte náutico y que también puede ser una actividad recreativa. Lo relevante para nuestro interés de estudio radica en cuatro condiciones que las actividades de ocio deportivas y recreativas se representan en el surf, éstas son:

1. Cualquier actividad deportiva requiere de mente y cuerpo, diferenciándose de aquellas como las relacionadas a la lectura u otras (Li, Kaixian y Gao, Qun, 2008).
2. En el caso del surf existe una íntima conexión con la naturaleza (Eddy, 2015).

3. El surf es una actividad de ocio que contiene una relevante dimensión de aspecto social y que incluye formas de socialización (Smith, 2010).
4. Por último, como toda actividad de ocio, el surf nos entrega beneficios físicos, psicológicos y sociales (Baignent, 2016).

Individualmente estas condiciones no logran explicar la profundidad del surf como ocio, motivo por el cual la práctica del surf por si misma, no satisface la comprensión de una experiencia de ocio, así lo señalan Lazcano y Madariaga (2018) al explicar las actividades de ocio y las experiencias de ocio. Tampoco se explica la experiencia de ocio teniendo una lista de actividades relacionadas (Kelly, 2012).

Desde esta perspectiva, en nuestro análisis consideramos que el “ocio es una experiencia que probablemente ocurra durante las interacciones elegidas libremente caracterizadas por un alto grado de compromiso personal y que está motivado por la satisfacción intrínseca que se espera que resulte” (Rossman y Schlatter, 2015, p. 8).

En este marco argumental el ocio no son actividades, sino un proceso (Li, Kaixian y Gao Qun, 2008) que contiene tres dimensiones subjetivas que lo hacen distintivo. Ellas son la libertad, la satisfacción intrínseca y el compromiso (Unger y Kerman, 1983 Mokhtarian, Salomon y Handy, 2008), las cuáles determinan su conjugación como experiencia. “Estas dimensiones: (la satisfacción intrínseca, la libertad de elección y el compromiso con la actividad) son propiedades presentes en una gran variedad de contextos de ocio” (López-Sintas, 2015, p. 62), formando parte de definiciones sobre ocio más actuales (Sylvester, 1987), las cuales describimos a continuación.

Cuando hablamos de libertad consideramos la “libertad individual de escoger las formas de actividad que mantienen e incluso refuerzan el sentimiento, la voluntad y la razón

de cada uno para determinarse por sí mismo” (Leif, 1992, p. 33). Por consiguiente, la libertad para el ocio es una condición que lo caracteriza (Kuykendall, Boemerman, y Zhu, 2018).

Por su parte, Unger y Kerman (1983, p. 382) se refieren a “la satisfacción intrínseca como la "esencia del ocio", señalando además que en la “literatura de ocio se asume la satisfacción intrínseca como motivación principal en la selección de la actividad”. Por lo tanto, la motivación intrínseca está implícita en la propia actividad, no requiere de prebendas (Neulinger, 1981) y se desencadena por el placer, y el disfrute que proporciona la participación de una persona en una actividad (Deci y Ryan, 1985).

Por último, el compromiso significa una decidida filiación con la actividad. Con ello el ocio se manifiesta mediante la militancia activa de quien lo experimenta en interacción con sus contextos, percibiendo resultados por la acción determinada (Rossman y Schlatter, 2015).

En consecuencia, la experiencia de ocio aparece en lo individual de quien lo vive en donde las emociones ocupan un lugar preponderante (Tinsley y Tinsley, 1986). De tal manera, se explica desde lo subjetivo, como un estado mental o una experiencia personal (Unger y Kerman, 1983). Por tanto, la experiencia de ocio se configura psicológicamente desde un estado mental subjetivo, “como resultado de la libre elección llevada a cabo por razones intrínsecas, que parece depender exclusivamente del individuo que la experimenta” (Lazcano y Madariaga, 2018, p. 9).

Sin embargo, la experiencia de ocio no solo debe ser comprendida desde aspectos individuales, sino también desde su dimensión social, lo que conlleva ampliar la visión desde lo psicológico a lo psicosocial (Goytia, 2007). En dicho camino el ocio se puede analizar desde una experiencia social construida a través de la interacción social (Iso-Ahola, 1999) y también cultural. Las situaciones sociales constituyen parte de la experiencia de ocio, proporcionando una dimensión de análisis más integral, debido a que “las experiencias de ocio, en cuanto

generadoras de vivencias, tienden a repetirse y mejorar la satisfacción que nos proporcionan, siendo fuentes de desarrollo humano individual y social” (Goytia, 2007, p. 8).

Seguidamente, desde un marco conceptual, el ocio autotélico se presenta como las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio con un fin en sí mismo (Cuenca, 2006; Goytia et.al, 2007). En contraposición aparece el ocio exotélico, que ve en su práctica un medio para conseguir otra meta y se relaciona a “experiencias que pueden ser libres y satisfactorias, pero que no se realizan por ellas mismas, sino por lo que se consigue a través de ellas” (Cuenca, Bayón y Madariaga, 2015, p. 25). En este contexto, el ocio autotélico se identifica con experiencias de ocio que generan satisfacción, para lo cual un sujeto busca la vivencia agradable que produce una actividad en la que encuentra valor por sí misma (Tabares, 2005). “El ocio autotélico es una experiencia vital, entendiendo que la experiencia de ocio tiene que ver con su parte vivencial, con la vivencia humana subjetiva, libre, satisfactoria y con un fin en sí misma” (Cuenca, 2014, p. 14).

Finalmente, podemos señalar que la experiencia de ocio es un tipo de experiencia humana que el sujeto percibe de modo satisfactorio, no obligado. Es decir, “voluntaria y separada de la necesidad, entendida como necesidad primaria” (Cuenca, 2004, p. 45).

2.3. Ocio entendido como experiencia humana.

En coherencia con las definiciones anteriores, esta tesis entiende el ocio desde una aproximación humanista, tal y como lo define la World Leisure and Recreation Association (WLRA), la cual nos señala que el ocio corresponde a un

área específica de la experiencia del individuo, con sus beneficios propios, aspectos como la libre elección, la creatividad, y la satisfacción conllevan a una mayor felicidad, la cual incluye diversos ámbitos de expresión, ya sea de manera física,

intelectual, social, artística o espiritual (World Leisure y Recreation Association, 1993, p. 13).

Esta definición nos plantea al ocio como un recurso relevante para el desarrollo integral de la persona y como un factor fundamental de la calidad de vida. Es importante destacar que se obtiene un mayor potencial en el desarrollo de ocio, cuando las personas determinan directamente las condiciones de su propio ocio. Por tanto, el ocio debe ser considerado como un derecho que no debiera ser privado a ninguna persona sin distinción alguna.

Dentro de las principales consideraciones de la World Leisure y Recreation Association, encontramos que el ocio se debe entender como recurso para aumentar la calidad de vida. También es importante para remediar situaciones de insatisfacción, estrés, aburrimiento, falta de actividad física o falta de creatividad. Estas características mencionadas anteriormente, pueden ser aplacadas por medio de conductas satisfactorias de ocio (World Leisure y Recreation Association, 1993).

En un amplio sentido, la Carta Internacional para la Educación del Ocio fue adoptada por el Consejo de la World Leisure y Recreation Association en la reunión celebrada en India en diciembre de 1993. Esta Carta es la fuente de donde emana el significado fundamental del ocio en cuanto a su concepto integral.

1. El ocio es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y un aspecto importante de la calidad de vida. El ocio es también una industria cultural que crea empleo, bienes y servicios. Los factores políticos, económicos, sociales, culturales y medio ambientales pueden aumentar o dificultar el ocio.
2. El ocio fomenta una buena salud y bienestar al ofrecer variadas oportunidades que permiten a personas y grupos seleccionar actividades y experiencias que se ajustan a sus propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas

consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio.

3. El ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.

Para nuestro interés de estudio entenderemos el ocio, desde punto de vista de experiencia humana, como “una experiencia humana integral. Es decir, total, compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotélica (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales” (Cuenca, 2006, p. 14). Esto nos lleva a ratificar al ocio dentro de la "categoría de experiencias humanas encontradas en el comportamiento recreativo y creativo perseguido con un sentido relativo de libertad de obligaciones y considerado como placentero personalmente" (Leiper, 2004, p. 92).

Por conceptualización el desarrollo debe asociarse a las personas y no a objetos, por lo tanto, el propósito de cualquier tipo de desarrollo será el hecho de procurar la completa satisfacción de las necesidades humanas fundamentales de las personas. En este aspecto resulta interesante la aportación de Max-Neef (1998), quien distingue las necesidades humanas fundamentales de acuerdo a las categorías existenciales de ser, tener, hacer y estar, las cuales confluyen con las necesidades humanas fundamentales de subsistencia: protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Dichos cruces conforman una matriz, que se ilustra en la tabla 2, y que debe ser entendida como un sistema, considerando que

la persona es un ser de necesidades múltiples e interdependientes. Por ello las necesidades humanas deben entenderse como un sistema en que las mismas se interrelacionan e interactúan. Simultaneidades, complementariedades y compensaciones (trade-offs) son características de la dinámica del proceso de satisfacción de las necesidades (Max Neff, 1998, p. 41).

Necesidades según categorías axiológicas	Necesidades según categorías existenciales			
	Ser	Tener	Hacer	Estar
Subsistencia	1/ Salud física y mental, equilibrio, solidaridad, humor, adaptabilidad	2/ Alimentación, abrigo, trabajo	3/ Alimentar, procrear, descansar, trabajar	4/ Entorno vital, entorno social
Protección	5/ Cuidado, adaptabilidad, autonomía, equilibrio, solidaridad	6/ Sistemas de seguros, de salud, ahorro, seguridad social, legislaciones, derecho, familia, trabajo.	7/ Cooperar, prevenir, planificar, cuidar, curar, defender.	8/ Entorno vital, entorno social, morada.
Afecto	9/ Autoestima, solidaridad, respeto, tolerancia, generosidad, receptividad, pasión, voluntad, sensualidad, humor.	10/ Amistades, parejas, familia, animales domésticos, plantas, jardines	11/ Hacer el amor, acariciar, expresar emociones, compartir, cuidar, cultivar, apreciar	12/ Privacidad, intimidad, hogar, espacios de encuentro.
Entendimiento	13/ Conciencia crítica, receptividad, curiosidad, asombro, disciplina, intuición, racionalidad	14/ Literatura, maestros, método, políticas educativas, políticas comunicacional	15/ Investigar, estudiar, experimentar, educar, analizar, meditar, interpretar.	16/ Ámbitos de interacción formativa: escuelas, universidades, academias, agrupaciones, comunidades, familia
Participación	17/ Adaptabilidad, receptividad, solidaridad, disposición, convicción, entrega, respeto, pasión, humor.	18/ Derechos, Responsabilidades, obligaciones, atribuciones, trabajo	19/ Afiliarse, cooperar, proponer, compartir, discrepar, acatar, dialogar, acordar, opinar	20/ Ámbitos de interacción participativa: partidos, asociaciones, iglesias, comunidades, vecindarios, familias.
Ocio	21/ Curiosidad, receptividad, imaginación, despreocupación, humor, tranquilidad, sensualidad.	22/ Juegos, espectáculos, fiestas, calma.	23/ Divagar, abstraerse, soñar, añorar, fantasear, evocar, relajarse, divertirse, jugar.	24/ Privacidad, intimidad, espacios de encuentro, tiempo libre, ambientes, paisajes.
Creación	25/ Pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, racionalidad, autonomía, inventiva, curiosidad.	26/ Habilidades, destrezas, método, trabajo.	27/ Trabajar, inventar, construir, idear, componer, diseñar, interpretar.	28/ Ámbitos de producción y retroalimentación: talleres, ateneos, agrupaciones, audiencias, espacios de expresión, libertad temporal.

Continúa

Necesidades según categorías axiológicas	Necesidades según categorías existenciales			
	Ser	Tener	Hacer	Estar
Identidad	29/ Pertenencia, coherencia, diferenciación, autoestima, afectividad	30/ Símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, sexualidad, valores, normas, roles, memoria histórica, trabajo.	31/ Comprometerse, integrarse, confrontarse, definirse, conocerse, reconocerse, actualizarse, crecer.	32/ Socio-ritmos, entornos de la cotidianidad, ámbitos de pertenencia, etapas madurativas.
Libertad	33/ Autonomía, autoestima, voluntad, pasión, asertividad, apertura, determinación, audacia, rebeldía, tolerancia.	34/ Igualdad de derechos.	35/ Discrepar, optar, diferenciarse, arriesgar, conocerse, asumirse, desobedecer, meditar.	36/ Plasticidad espacio-temporal

Tabla 2. Matriz de necesidades y satisfactores.

Fuente: Max-Neef, 1998, pp. 58-59.

En este sentido, las necesidades están formadas por carencia y potencialidad en donde no debemos reducir la carencia a lo netamente fisiológico. La carencia concibe acción para dar atención a la ausencia de algo, generando un potencial para resolverla. En este contexto, Max Neef (1998) nos señala que las necesidades humanas fundamentales son finitas, pocas y clasificables. A su vez, estas necesidades humanas fundamentales son las mismas en todas las culturas y en todos los momentos de la historia; lo que cambia son las formas o medios para su satisfacción.

Estos argumentos nos invitan a reflexionar sobre la relación entre necesidades y satisfactores desde una posición humanista. Para nuestro interés argumental la perspectiva expuesta en la matriz reconoce el ocio como una necesidad de carácter axiológico, que está sujeta a la capacidad o posibilidad que tengan las personas para satisfacer dicha necesidad de ocio, contribuyendo a incrementar su desarrollo humano (Tinsley, 2004; Henderson, Presley y Bialeschki, 2004).

Consecuentemente, el ocio adquiere su relevancia, a veces desconocida, al intentar extraer y comprender todas las potencialidades del ocio y la manera en la cual se convierte en factor determinante de desarrollo humano, personal o social (Kelly, 1999).

Frente a esta situación, el ocio como objeto de interés académico ha ido sumando investigaciones, ya que se toma como un elemento central en la jerarquía de los valores de las personas.

3. OCIO SERIO Y OCIO CASUAL.

De acuerdo con la literatura el ocio serio contiene un marco conceptual y operativo, que, para nuestros efectos de investigación, constituye una piedra angular. Por tanto, mencionaremos las particularidades del mismo, con sus beneficios tanto personales y sociales, transitando por aquellas características que son más relevantes y alejándonos de aquellas menos significativas y casuales.

Stebbins (1992) desarrolló una perspectiva que considera las actividades de ocio clasificándolas en: ocio serio, ocio casual y el ocio basado en proyectos. Esta perspectiva, denominada “Serious Leisure Perspective” (SLP), ha permitido crear un constructo teórico para el estudio del ocio. El ocio serio es definido como:

la búsqueda sistemática de una plena satisfacción a través de una actividad amateur, pasatiempo o de voluntariado que los participantes encuentran tan sustancial e interesante que, en un caso típico, se lanzan ellos mismos en una carrera (no laboral) centrada en adquirir y expresar sus habilidades especiales, conocimiento y experiencia (Stebbins, 1992, p. 3).

3.1. El ocio casual.

Por su parte, el ocio casual es reconocido por su corta duración; placeres inmediatos y recompensas intrínsecas, y falta de entrenamiento especial para disfrutarlo (Brown, 2007; Gould, Moore, McGuire y Stebbins, 2008; Stebbins, 1982, 1992, 2006).

Por tanto, se entiende el ocio casual como la “actividad placentera inmediata e intrínsecamente gratificante, relativamente efímera, que requiere poco o ningún entrenamiento específico para su disfrute” (Stebbins, 2012, p. 294).

De esta definición se deriva que existe una periferia de actividades menos relevantes, que no exigen preparación alguna y en las que el individuo invierte su tiempo sin ningún propósito de evolución o desarrollo de destrezas (Viñals, 2013). El ocio casual, por otro lado, es de corta duración, inmediatamente placentero y requiere poca habilidad (Gould, Moore, McGuire y Stebbins, 2008). Estos argumentos reflejan la dicotomía, entre el ocio casual y el ocio serio (Shen y Yarnal, 2010).

3.2. El ocio basado en proyectos.

En el punto intermedio entre el ocio serio y ocio casual aparece el ocio basado en proyectos, que es definido como “el desempeño creativo en el corto plazo, razonablemente complicado, realizado una única vez u ocasional pero infrecuentemente, que se lleva a cabo en el tiempo libre, o en el tiempo liberado de obligaciones desagradables” (Stebbins, 2012, pp. 294- 295).

El ocio basado en proyectos tiene a su vez dos configuraciones denominados proyectos de carácter puntual y proyectos ocasionales. Los primeros se realizan únicamente y nunca más y algunos de ellos requieren cierta preparación. Los

ocasionales se originan en o están motivados por una obligación agradable”
(Stebbins, 2012, p. 297).

3.3. El ocio serio y sus cualidades.

Ahora bien, retomando la “Serious Leisure Perspective” (SLP), podemos señalar de manera simple que el término “ocio serio” se utiliza para describir una forma de ocio que se realiza tomando en “serio”, en este caso los deportes y pasatiempos (Getz, 1997). Expresado de otra forma “el ocio serio se ve como un compromiso profundo, constante y variable basado en conocimientos y habilidades sustanciales, que requieren perseverancia para superar desafíos y tareas complejas” (Hung-Ling, Caneday y Tapps, 2013, p. 15). Al mismo tiempo y en su consideración conceptual, el ocio serio es aquel que “se identifica con la práctica sistemática y voluntaria de una actividad amateur, de voluntariado o un hobby” (Cuenca, 2014, p. 26). Es, “suficientemente sustancial, interesante y plena como para que el participante encuentre ahí un itinerario (de ocio), centrado en adquirir y expresar la combinación de habilidades, conocimientos y experiencia específicos de la actividad” (Stebbins, 2012, p. 294).

En consecuencia, los participantes en el ocio serio son personas que, dentro de una actividad determinada perseveran y superan dificultades, realizan carreras que involucran a la actividad, demuestran esfuerzo y utilizan conocimientos y destrezas especializadas, persiguen sus compromisos dentro de los mundos sociales del ocio, y experimentan beneficios duraderos. “Los participantes en el ocio serio no necesitan ganar dinero en su actividad, pero sí necesitan tener un nivel de compromiso con la actividad” (Thomas, 2015, p. 33). El ocio serio se distingue del ocio casual por tener seis cualidades que forman parte de su estructura. Estas cualidades contribuyen a comprender como el ocio serio toma diferentes formas, niveles de intensidad, duración y desempeño en distintos contextos sociales.

A continuación, se señalan las seis cualidades del ocio serio (Stebbins, 1992 Gould, et, al., 2008; Hung-Ling, et al., 2013; Brown, 2007; Stebbins, 1982, 1992, 1999).

1. Perseverancia para superar los obstáculos en circunstancias adversas (Major, 2001; Gibson, Willming, y Holdnak, 2002).
2. Presencia de un itinerario de ocio consolidado que se demuestra con “participación y logros” (Stebbins, 2001, p. 9).
3. Fuerte identificación del practicante con los objetivos perseguidos; identidad que se compone a nivel personal y social (Brown, 2007; Green y Jones, 2005).
4. Único ethos, esto es, existencia de valores, ideales y sentimientos específicos y distintivos del mundo social de la práctica en cuestión (Stebbins, 2001).
5. Beneficios duraderos a nivel individual y grupal.
6. Esfuerzos significativos para adquirir y desarrollar conocimiento y habilidades específicas (Gravelle y Larocque, 2005).

La experiencia de ocio está determinada por la realidad y compromiso del sujeto frente a las condiciones del entorno, sean éstas circunstanciales, que afectan de manera negativa, o sean precursores de una experiencia de ocio satisfactoria.

Por tanto, la importancia del ocio se incrementa cuando se dedica el tiempo para generar un recuerdo a partir del mismo, una experiencia positiva se convierte en un elemento motivador de una experiencia nueva (Goytia, 2004). Podemos señalar entonces que, el uso eficiente del ocio serio, al ser utilizado como un recurso, es capaz de generar experiencias positivas y gratificantes que permanecerán a lo largo del tiempo. Si continuamos bajo esta premisa, las

vivencias a partir del ocio serio nos resultan más satisfactorias, ya que son inherentes a cada persona de manera individual y con un sentido único de pertenencia.

No cabe duda del carácter positivo y significativo del ocio serio. El propio Stebbins (2006) expresa que el desarrollo del ocio serio genera bienestar identificando nueve beneficios que son recompensas personales y que se presentan en la ilustración 1.

Los participantes en el ocio serio son personas que, dentro de una actividad determinada, perseveran y superan dificultades, realizan carreras que involucran la actividad, demuestran esfuerzo y utilizan conocimientos y destrezas especializadas, persiguen sus aptitudes dentro de los mundos sociales de ocio y experimentan beneficios duraderos (Thomas, 2105, p. 33).

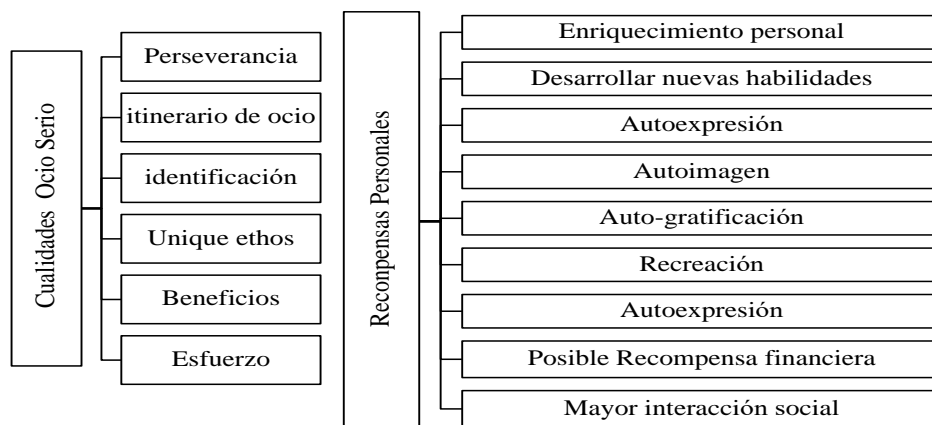


Ilustración 1. Cualidades del ocio serio y recompensas personales.

Fuente: Adaptada de Gould et al., 2008 (SLIM-Serious Leisure Inventory and Measure).

En resumen, con los antecedentes expuestos hemos revisado los aspectos conceptuales más significativos del ocio determinando el ocio serio y sus cualidades. Esto nos permite tener un marco de referencia que contribuya al desarrollo de la tesis y a los objetivos planteados. Es hora de abordar la dimensión del surf y del turismo surf en el siguiente apartado.

4. EL SURF COMO DEPORTE Y SU EVOLUCIÓN HACIA EL TURISMO SURF Y LA INDUSTRIA DE SURF.

Un creciente número de personas está escogiendo las ciudades y los pueblos costeros como lugar de trabajo, de descanso o de residencia permanente. Se estima que 100 millones de personas habitan a un metro del nivel medio del mar (Zhang, Douglas y Leatherman, 2004). Con el devenir de los tiempos esta condición se ha incrementado de acuerdo al crecimiento de la población y la concentración en zonas costeras. Ésto trae aparejado abundantes oportunidades de desarrollo y también de conflictos socio-territoriales como, por ejemplo, usos de áreas de interés, inversión pública, y alta densidad, entre otros. Por consiguiente, se debe trabajar en la gestión costera para encontrar un punto de equilibrio entre desarrollo, conservación del medio ambiente, seguridad civil y el bienestar social (Buckley, Guitart, y Shakeela, 2017). Es conveniente señalar que la búsqueda de dichos equilibrios se ha abierto incluso a la generación de olas artificiales, siendo una oportunidad para para descomprimir la presión que sufren las costas y sus comunidades locales.

En consideración, los destinos turísticos deben compatibilizar una serie de actividades habitacionales, productivas, de recreación y de conservación. En este marco, el surf se desarrolla y convive, siendo uno de los deportes al aire libre más demandados, debido a que las personas buscan mejorar la calidad de vida y su bienestar (Borne y Ponting, 2015).

4.1. El surf como deporte.

Con su acelerado crecimiento el surf es una actividad recreativa y un deporte que se relaciona con el turismo en el que turistas y aficionados utilizan su tiempo de ocio para realizar su práctica, asistiendo a eventos o practicarlo en forma profesional (Reverter y Plaza, 2011). Así mismo, el surf es un deporte competitivo, que también es considerado como un pasatiempo

recreativo, que implica una alta actividad física. Además, se complementa con otras actividades que se desarrollan en los bordes costeros, las cuales están conectadas con el desarrollo de experiencias, servicios y productos para el turismo. Como se puede inferir el surf cumple con los tres criterios para ser denominado un deporte: desafío, condiciones impuestas y respuesta para los desafíos y condiciones (Standeven y Knop, 1999).

Bajo tales condiciones el surf genera un gran número de admiradores por todo el mundo; es una motivación de viaje que mueve millones de desplazamientos a través del planeta en búsqueda de las mejores y atractivas olas.

En este escenario, “el surf es un deporte reconocido por el Comité Olímpico Internacional” (Murphy y Bernal, 2008, p. 7). Recientemente, con fecha del 3 de agosto de 2016, el Comité Olímpico Internacional (COI) votó unánimemente para introducir el surf como un deporte de demostración en los Juegos de Tokio 2020 (Doering, 2017).

A continuación, se expone la definición de surf acuñada por la máxima entidad del deporte la (International Surfing Association), la cual señala que el surf es:

1. Cualquier deporte en el que la fuerza principal que mueve el equipamiento de surf del participante es una ola, sea de origen natural o artificial
2. Una actividad en las olas sobre cualquier tipo de equipamiento utilizado para surfear
3. Una actividad en aguas tranquilas sobre cualquier tipo de equipamiento usado para surfear (ISA, 2018, p. 47).

Otras definiciones señalan que “el surf es un deporte acuático de superficie que se realiza en la parte delantera o profunda de una ola en movimiento, que generalmente lleva al surfer hacia la orilla” (Vartiainen, 2018, p. 61). También es definido como “el acto de montar

una ola oceánica mientras se está parado en una tabla” (Martin y Assenov, 2013, p. 257). Para desplazarse sobre las olas se requiere de mucha habilidad para lograr dominar la tabla, mantenerse sobre ella y sortear las olas con éxito.

De las evidencias anteriores podemos complementar que el surf es un deporte que consiste en deslizarse de pie sobre las olas, teniendo por objetivo utilizar la energía de las mismas para realizar maniobras en su desplazamiento (Borrego, 2014). El surf está basado en el equilibrio y habilidad del cuerpo para dirigir la tabla y sortear bien la ola. La tabla tiene una quilla y gracias a eso se puede dirigir. Es decir que, se define de manera más amplia como:

el deslizamiento de pie sobre una tabla a través de la pared de una ola, aunque antes de esto se debe remar con la tabla desde la playa hasta la rompiente, y una vez allí, colocarse correctamente en el momento en el que se aproxima una ola y remarla hasta que se encrespa lo suficiente como para tomar impulso, ponerse de pie rápidamente y deslizarse sobre la misma (Esparza, 2011, p. 371).

4.2. El turismo surf.

Conceptualmente el surf se inserta en un contexto turístico más generalizado que se denomina “turismo de costa” y de manera más específica el “turismo surf”. El turismo surf se estructura de acuerdo a los flujos de turistas que se desplazan, producto de las motivaciones que los impulsan a visitar distintas zonas costeras en busca de experiencias, satisfacción y disfrute de las olas.

En atención a lo expresado, podríamos señalar que el turismo surf es tratado como un anexo del turismo marino. Por otra parte, Orams (1999), Polzat-Newcomb (1999), Dolnicar y Fluker (2003b) argumentan que el turismo surf es un subconjunto de turismo deportivo. Mientras que Buckley (2003) sostiene que el turismo surf es un subconjunto de turismo basado

en la naturaleza, correspondiendo al turismo de aventura, el cual actúa y se desarrolla como nicho de turismo. En virtud de lo señalado, Tantamjarik (2004) está de acuerdo con Buckley (2002) y señala que el “turismo de surf es sólo uno de muchos tipos de nichos de turismo que se incluyen en el turismo de aventura y que se basa en la naturaleza” (Towner ,2013, p. 58).

Los planteamientos anteriormente descritos delimitan al turismo surf, situándolo cercano al turismo de aventura y al turismo náutico y/o marino, por tanto, las consideraciones operativas del turismo surf están mayormente arraigadas al disfrute de las condiciones del medio natural, como la playa y el oleaje. Ciertamente, el desarrollo del surf se fundamenta en una filosofía de vida que comprende una correspondencia hacia la naturaleza, por ende, aquellos que lo realicen, debieran ser sensible al equilibrio de los ecosistemas marinos y costeros (Krause, 2012).

En esta dirección añadimos los estudios fundamentados en el turismo de surf, como parte de distintos subgrupos, como el turismo activo o de aventura, el cual incluye una serie de otros nichos de turismo que se desarrollen en los bordes costeros (Mach y Ponting, 2018). A medida que estos tipos de turismo se han popularizado como opción de ocio, van surgiendo como alternativa en distintas zonas del planeta, desarrollando como consecuencia actividades económicas asociadas.

Por otra parte, el turismo surf está asociado a otras prácticas que se desarrollan a través del deslizamiento de tablas sobre olas (Brymer, Downey y Gray, 2009), las cuales requieren de conocimientos y habilidades especializados (Jennings, 2007), ya sea empujadas por la fuerza humana, por el viento o por las mareas. En este sentido, encontramos las siguientes modalidades: bodyboarding, kneeboarding, skimming, longboarding, shortboarding, stand Up Paddle-SUP, Tow-in, kitesurf y windsurfs (Moreira y Peixoto, 2014). Estas modalidades han

demostrado ser complementos perfectos para impulsar nuevos mercados y emprendimientos con alto potencial de crecimiento, a partir de la diversificación de la oferta en el turismo surf.

Las certezas están a la vista, el turismo surf ha prosperado considerablemente en distintas latitudes, como por ejemplo Australia, Nueva Zelanda, España, Costa Rica, Estados Unidos, Indonesia, Hawái, Sudáfrica, Brasil, entre otros (Doering, 2017). Varios países han sabido capitalizar los valores socio-económicos asociados a estas actividades deportivas-lúdicas, especialmente Australia, en donde el surf forma parte de la identidad nacional generando unos US\$ 800 millones anuales, hace algunos años atrás, lo que supone casi un 10 % del PIB del país (Towner, 2013).

Otros lugares son: California en E.E.U.U; Latinoamérica en Puerto Rico, Costa Rica, Hawái, el Caribe, Ecuador, Brasil, Venezuela, Perú; Sudeste Asiático en Indonesia, islas del Pacífico e Índico y ciudades de Europa de Francia, España y Portugal, entre otros.

Para comprender el concepto de turismo de surf (Dolnicar y Fluker, 2003b, p. 3) lo definieron como:

el acto de viajar a lugares cercanos por periodos de tiempo que no excedan los 6 meses, o a destinos internacionales por periodos de tiempo que no excedan los 12 meses, con una participación activa en el deporte del surf, donde la ocurrencia de olas surfeables, de buena calidad, es la principal motivación a la hora de elegir el destino.

En esta misma dirección, pero con una definición más escueta se considera “turismo de surf” cuando “el surfista se mueve más de 40 kilómetros, pasa al menos una noche en destino y el principal motivo de su desplazamiento es el surf ”(Buckley,2002, p. 407). Por ejemplo, otra interesante definición señala que:

el turismo de surf involucra a personas que viajan a destinos de más de 40 kms de distancia de su residencia habitual, ya sea nacionales durante un período de tiempo no superior a 6 meses, o destinos internacionales por un período de tiempo no superior a 12 meses, que permanecen al menos una noche o puede llevar a cabo un desplazamiento largo de un día y donde la principal motivación del viaje y de selección del destino es la práctica de la actividad deportiva del surf o la asistencia a un evento de surf (Modelo de desarrollo turístico del surf en Euskadi, 2011, p. 7).

Las definiciones expresadas contienen la composición esencial del turismo de surf que “incluye viajes para surfear, aprender a surfear o asistir a una actividad de surf” (Nazlı y Musal, 2018, p. 392). En este sentido, el turismo surf comprende los requerimientos de turistas de surf en sus estadias, quienes necesitan productos y/o servicios a lo largo de la cadena de valor de la industria del surf como: hotelería, gastronomía temática, operadores, guías especializados, escuelas y centros de formación especializada, eventos deportivos y culturales, souvenirs, entre otros.

En complemento, resulta interesante lo que plantea Buckley (2002), quien señala la existencia de dos líneas de turismo de surf: los viajes de surf recreativos y el turismo de surf comercial. En los primeros, los surfistas gestionan sus viajes, utilizan sus medios de transporte (casas rodantes y/o vehículos), se alojan en establecimientos locales, privilegian lo local, pueden ser estadias cortas o largas y no generan gran gasto en las zonas que visitan. Mientras que, en los segundos, los viajes se gestionan a través de intermediarios (operadores de turismo) que ofrecen toda la logística desde los traslados, los alojamientos, la gastronomía y las excursiones.

Por su parte, Fortes (2007) detalla las actividades derivadas del comercio y del ámbito del turismo que se relacionan con el surf. Por ejemplo, la fabricación de tablas, las escuelas de

surf, los hoteles temáticos, y los restaurantes, entre otras. Estos argumentos ratifican lo expresado anteriormente al inicio de este apartado respecto a la dualidad para entender el surf como industria y como un nicho de turismo.

A partir de lo expresado, intentaremos ilustrar la cadena del valor del turismo surf, en donde se aprecia que la industria del surf ocupa un lugar destacado. En este sentido, aspectos como las marcas, la ropa, los equipos y los accesorios pertenecen a la industria del surf que describiremos en seguida.

En la Cadena de valor del Turismo Surf podemos identificar un eslabón que se configura previo al viaje, que obedece al lugar de origen del turista surf. Después se describen los otros eslabones, los cuales están presentes en el destino. Realizada la salvedad, en la ilustración 2 se presenta una cadena de valor del turismo surf.

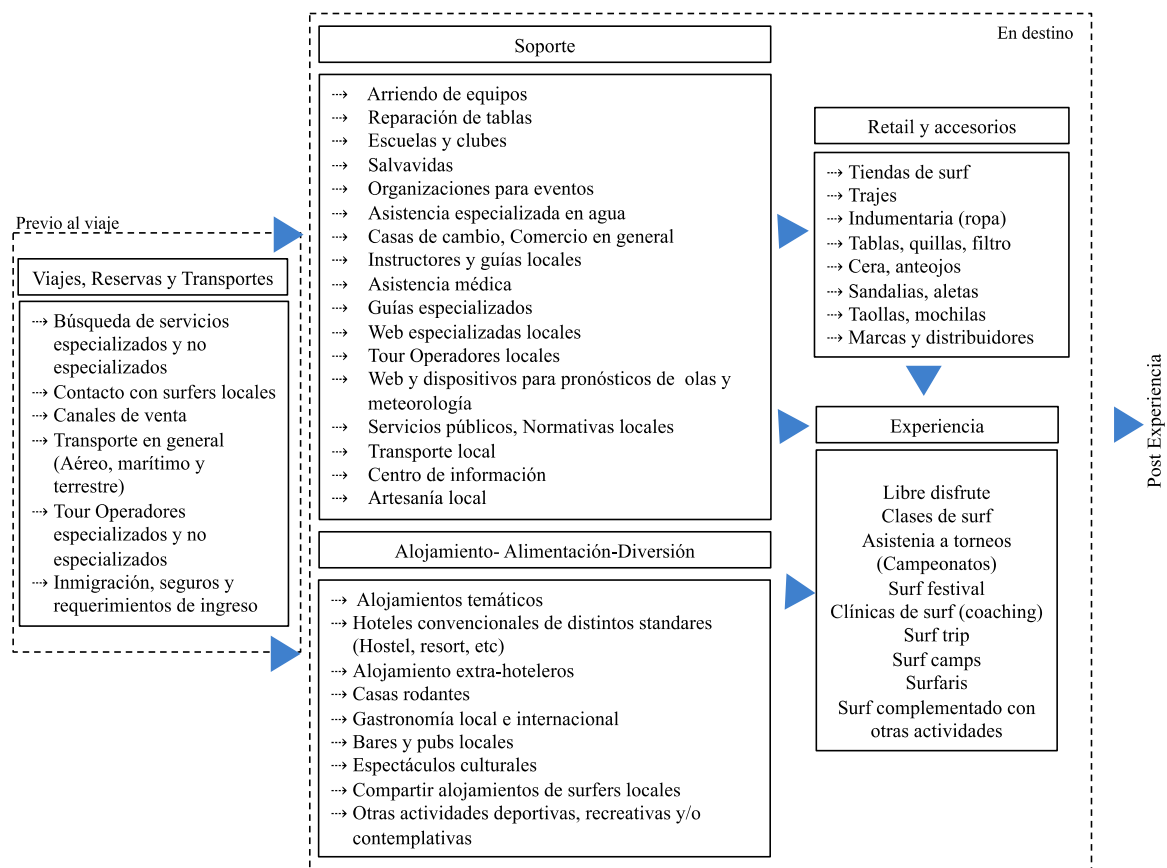


Ilustración 2. Cadena de Valor Turismo Surf.

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se describe la cadena de valor:

1. *Experiencia*: Centramos la cadena de valor a partir de la experiencia que se desea desarrollar, las que van desde el disfrute libre de las experiencias hasta las que tienen un componente temático. Incluso, se consideran los campeonatos de surf que pueden ser vivenciados como asistentes o participantes.
2. *Viajes, reservas y transportes*: En este eslabón hemos incluido aspectos que van desde la búsqueda del destino, la compra de pasajes (internacionales o nacionales), el transporte en todas sus formas para el realizar el viaje, la intermediación por medio tour operadores especializados y no especializados. Lógicamente se considera la propia gestión del viaje a través de la utilización de canales independientes. Es digno de destacar que muchos flujos de surfers se trasladan de un punto a otro tomando contacto con surfers locales, identificándose como una comunidad de viajeros asociados al disfrute de las olas. También existe una mixtura en la planificación del viaje entre lo programado y la independencia. Cada día más se utiliza la tecnología para obtener información instantánea, sin intermediarios generando flujos autogestionados. Además, incorporamos los seguros, los trámites de inmigración y los requerimientos sanitarios y/o financieros de ingreso.
3. *Alojamiento- Alimentación – Diversión*: El alojamiento puede realizarse en establecimientos temáticos, hoteles de distintos estándares (hostel, resorts, etc), así como en lugares extra-hoteleros, incluso en casa de amigos locales. Respecto a la alimentación los turistas de surf, dependiendo de sus recursos, pueden visitar distintos tipos de recintos gastronómicos, pero por su naturaleza prefieren la comida local con identidad. En materia de diversión el abanico es amplio desde

pubs, discotecas, participación en actividades culturales u otras, tanto deportivas como contemplativas o simplemente compartir con otros surfers.

4. *Soporte*: En este eslabón se encuentran todos aquellos actores, plataformas digitales, comercio en general y servicios de apoyo, que componen la red de asistencia que ayuda al turista, facilitando la experiencia en los distintos momentos de su estadía.
5. *Retail y Accesorios*: Aquí se incluyen todos los artículos, equipos y accesorios que demanda la práctica del surf, incluyendo las tiendas de surf, las marcas y los distribuidores. Estos representan la industria del surf, tema que abordaremos más adelante.

En definitiva, la dinámica del turismo surf se desarrolla en un territorio determinado (borde costero), el cual convive necesariamente con otras opciones tanto recreativas, deportivas y contemplativas.

En lo que se refiere a la demanda del turismo surf, que desarrollaremos en el apartado 4.2.3. de este capítulo, se aprecia un aumento en el número de personas que se desplazan con fines turísticos de un lugar a otro, los cuales buscan de nuevas experiencias relacionadas al turismo activo y en lo específico en el turismo surf. Esto provoca desafíos constantes en las empresas prestadoras de servicios, en los gobiernos y, en suma, en toda la cadena de valor de un destino de surf. A su vez, se advierte un notable interés y preocupación por parte de los visitantes con respecto, a la integración y respeto por las comunidades locales, así como por la preservación del medio ambiente. Los turistas quieren vivir experiencias cada vez más auténticas y únicas; los turistas de surf viajan con la intención de buscar la mejor atracción local, que en este caso serían las olas perfectas (Zucco, 2002; Preston-Whyte, 2001).

En suma, el turismo surf se ha convertido en un componente muy importante de la aventura a nivel mundial en el sector del turismo, generando la suficiente importancia a nivel económico, social y medioambiental, como para justificar la atención académica (Buckley, 2002). Por tanto, el turismo surf y sus implicaciones requieren de análisis aplicados, que puedan servir como información para el desarrollo de los destinos de surf, en los cuales habrá que conciliar la competitividad, la innovación y la sostenibilidad en las zonas costeras.

4.2.1. La industria y el turismo de surf.

Al desarrollar un análisis reduccionista podemos indicar que el surf es una actividad más, que entrelaza su existencia con una industria en constante crecimiento, creando un nuevo panorama para las personas que desean participar en esta actividad y para las zonas costeras (Laderman, 2014). Para fundamentar la condición de industria es necesario señalar que la industria surf se sustenta sobre dos pilares fundamentales: el retail (ropa, calzado, equipamiento, etc) y el turismo. En otras palabras, el surf se distingue como una actividad deportiva y económica a través del turismo (Fendt, 2015).

Con un crecimiento sostenido la industria del deporte surf se ha convertido en un potente mercado económico. Según el informe *Surfing Equipment Market 2019 by Top Countries Data: Industry Analysis by Regions, Revenue, Share, Development, Size, Tendencias and Forecast to 2024* elaborado por Global Industry Analysts, Inc., el mercado mundial de surf alcanzará los US \$ 9.500 millones para el año 2022. De acuerdo a los antecedentes la demanda por tablas de surf muestra un crecimiento superior al 3,4% alcanzando un pick de más de US \$ 2,500 millones para el año 2025.

El informe indica que Estados Unidos representa el mercado más grande del mundo debido a la masificación de la sub-cultura de surf y su gran cantidad de practicantes de la

actividad. Por su parte, Australia también crece a una tasa del 5,5%, debido al aumento del turismo asociado a la playa y a la recreación en reservas naturales para el surf. La tabla 3 ilustra las cifras de ingresos de las ventas en la industria del surf en el año 2019.

<i>Estadísticas de ingresos económicos en la industria del Surf</i>	<i>Datos</i>
Ventas anuales (tablas de surf y accesorios)	USD \$ 1.56 billones.
Ventas anuales de trajes de surf	USD \$ 119.4 billones.
Ventas anuales de calzado de surf	USD \$ 1.6 billones.

Tabla 3. Ingresos y ventas en la industria del Surf
Fuente: Statistic Brain, 2019.

El crecimiento también se genera gracias a la iniciativa que llevan a cabo personas relacionadas con el estilo de surf, las personas que son capaces de identificar los bienes y servicios necesarios, y las asociaciones (clubes) que hacen más accesible la práctica del surf. Surfistas profesionales, como Kelly Slater tuvieron acuerdos millonarios de patrocinio con la industria y con mucha presencia mediática. En consecuencia, la industria del surf ha registrado un crecimiento record en los últimos veinte años y se estima que es una industria multimillonaria, con compañías como Billabong, Quiksilver y Volcom liderando el mercado. Ahora bien, ¿cómo se explica este crecimiento tan acelerado?

Esto comenzó con la mejora y expansión de los medios de comunicación (medios impresos, radio y sobre todo la T.V.), junto con el boom del surf en EE.UU., que atrajo a los productores de Hollywood y a los medios de comunicación, hizo que el surf entrara por los ojos de unos adolescentes hambrientos de aventuras, que veían en el cine, en documentales, revistas y periódicos imágenes de una cosa llamada surf (Esparza, 2011, p. 381).

En un amplio sentido el marketing de grandes compañías de ropa y complementos, así como las tendencias cinematográficas y de publicidad, han convertido al surf en

una actividad hasta hace no mucho minoritaria y casi marginal, en un deporte de moda y en un producto de mercado con múltiples ramificaciones, tanto en el campo de la moda, del diseño e incluso de la cultura y por supuesto, en el mundo del turismo generando ingresos vinculados al retail (ropa y calzado) por un 75% de facturación para las empresas del sector (Plan Estratégico Cluster del Surf de Donosti, 2011, p. 26).

Estos productos transmiten atributos singulares, pasión y un estilo de vida, lo que genera un incremento en las compras realizadas por los surfers y por consumidores no ligados a la actividad, quienes son influidos por la moda y la competencia de las marcas.

También se ha de considerar todo lo que significa el material específico para el desarrollo de la actividad, como por ejemplo las tablas de surf y los trajes de neopreno, productos que están sujetos a continuos avances que contribuyen a mejorar el rendimiento, el confort y las sensaciones.

Por último, se hace necesario hacer referencia a todos los productos y accesorios como relojes, gafas, mochilas, cinturones, entre otros; áreas que evolucionan constantemente, marcando tendencias. Éstos productos en cuanto a su fabricación son intensos en la utilización de la innovación como, por ejemplo, las tablas, los alerones y la ropa que se fabrica con nuevos materiales (neopreno de alta resistencia elástica, textil waterproof y transpirante). Muchos de los accesorios son adquiridos por consumidores que mayoritariamente no tienen relación directa con la realidad competitiva en la práctica del surf.

De los contenidos anteriores podemos resumir que el surf en cuanto turismo e industria:

1. Es una fuente importante de ingresos dentro de la industria turística, logrando diversificar la oferta con servicios cada vez más especializados.

2. Es capaz de atraer turistas potenciales con poder adquisitivo elevado, aumentando la pernoctación y gasto diario, a favor de las economías locales.
3. Es de creciente y sostenido interés el consumo de productos, servicios y experiencias ligadas al surf por parte de otros segmentos, mujeres, niños, personas con capacidades diferentes, tercera edad, entre otros.
4. Es generador de otras fuentes de valor, por ejemplo, las rompientes (olas) no solo atraen a los surfistas, sino además a los que disfrutan observando esta actividad (valor de no mercado-existencial) o las oportunidades de que otras personas se incorporen a esta actividad (valor de no mercado-externo).

4.2.2. Las olas: esencia de la oferta de turismo de surf.

En esta línea de análisis la “ola” es el recurso económicamente más importante del turismo surf, quedando supeditado a las características singulares del oleaje y a las condiciones geomorfológicas concretas de una zona costera determinada. Por lo tanto, las olas no solo tienen valor en dimensiones ambientales, sino que también poseen valor económico.

Como se expresó anteriormente el crecimiento del turismo surf en localidades costeras es producto de la búsqueda de los surfers por olas de buena calidad, lo cual repercute en la población local y en su desarrollo socio-económico. En este sentido, el trabajo elaborado por McGregor y Wills (2016) nos indica que en zonas costeras con olas de alta calidad aumentan la actividad económica entre un 16% a 32%, durante 21 años en contraposición a las localidades con olas de menor calidad. Esto equivale a US \$ 18-22 millones por ola por año en un radio 50 km. Los mismos investigadores concluyen que a nivel mundial se generan por año unos US \$ 48 mil millones. A partir de estos antecedentes podemos confirmar que las olas son para el turismo de surf y la industria el motor principal, de ahí que su protección implica incrementar

la conciencia y responsabilidad ambiental con el océano, más allá de los resultados exclusivamente económicos.

Desde esta perspectiva, para proteger las olas es necesario conocer las dinámicas espaciales en lo que se denomina una zona de surf. Una zona de surf, es un espacio comprendido entre la línea de rotura del oleaje y el contorno de tierra; es el lugar donde se practica este deporte.

Entonces, el surf se realiza en una rompiente o surf spot, entendiendo por “rompiente - surf spots, el sector donde se forman las olas adecuadas para la práctica de deslizamiento sobre olas” (INN, 2006, p. 2).

Las olas, están formadas mayormente por la acción del viento que, al barrer la superficie del mar, forman ondas que, dependiendo de la fuerza con la que se formen en el lugar de origen, se pueden desplazar cientos o incluso miles de kilómetros hasta que rompen en la costa (Esparza, 2011, p. 371).

Por su parte, una “condición que determina una ola surfeable son las características de los fondos marinos que generan las ondas para la realización del surf, siendo la batimetría subyacente la que influye en la forma de las olas” (Mead y Black, 2002, p. 106).

De acuerdo a Scarfe, et al. (2003) y Espejo (2011) existen diferentes tipos de fondos marinos, donde revientan o quiebran las olas aptas para la práctica del deslizamiento, siendo éstas las siguientes:

1. *Rompiente en fondo de arena, beach break:* Rompiente de olas formada por fondo de arena que se encuentra generalmente en las playas y puede quebrar en forma sostenida hacia ambos lados, tanto izquierdo, como derecho. Su grado de dificultad varía de acuerdo al tamaño y potencia de la ola.

2. *Punto de rompiente, point break*: Rompiente de ola en una formación de tierra llamada punta, que puede tener tanto fondo de arena, como fondo de rocas o bolones de piedra. Aquí las olas quiebran en un mismo lugar, en un solo sentido o en ambos.
3. *Rompiente de fondo duro, reef break*: Ola de altura que rompe en un fondo de piedra, coral o fondo volcánico (lava petrificada) y quiebran siempre en el mismo lugar y para cualquier lado.
4. *Olas oceánicas*: Olas de gran altura que se forman en alta mar o a más de 500 m de la costa en el medio del océano por efectos climáticos o de fondos.

Las rompientes se encuentran en diversas zonas de litoral como playas, cabos, desembocaduras y arrecifes siendo de todo tipo (coral, granito, arenisca etc.), teniendo cada una su particularidad, y produciéndose distintos tipos de olas para surfear (Espejo, 2011). Butt, Russel y Grigg (2004), clasificaron las olas de acuerdo a:

- a) *“Spilling breaker” (rompiente derramada)*: Plana y sin fuerza.
- b) *“Plunging breaker” (rompiente hueco)*: Buena para surfear, con posibilidad de tubo.
- c) *“Surging breaker” (rompiente de oleaje)*: Las cuales no rompen, pero avanzan.

A veces hay una cuarta categoría entre “plunging” y “surging” llamada rompiente de colapso o “collapsing breaker”.

Es decir, en una explicación simple, las olas adecuadas para el surf son aquellas que evolucionan y rompen desarrollando la pared y espuma progresivamente hacia la derecha o hacia la izquierda. Al mismo tiempo, las olas se diferencian entre rompientes de derecha o de izquierda, cuya dirección determinará la trayectoria que debe seguir el surfer para realizar un recorrido más largo. Las partes de una ola surfeable, se describen a continuación:

1. *El tubo (the tube)*: en esta parte, el borde de la ola cae sobre su base dejando un espacio suficiente para impedir que el agua interfiera con el surfista. La maniobra considerada perfecta ocurre cuando la persona puede lograr permanecer más tiempo dentro del tubo.
2. *El bolsillo (the pocket)*: aquí la ola muestra un peralte cercano a los 90°, lo que permite avanzar y/o retroceder por el frente de la ola y, a su vez, aumentar la velocidad en la subida y volviendo a bajar. En esta parte se realizan la mayoría de las maniobras del surf.
3. *El hombro o el codo (the shoulder)*: donde el peralte de la ola pasa de 90° a un mínimo de 45° aproximadamente, aquí la ola es muy suave para ganar velocidad.

El tipo de ola determina las preferencias de los surfistas, enfrentándose con distintos los niveles de acuerdo a la habilidad que se requiere para realizar los deslizamientos con las respectivas técnicas de maniobras (Scarfe, et al., 2003).

En esa dirección, como señalamos anteriormente la preservación de la ola es extremadamente relevante, sin ola no hay surf ni turismo surf; esto provocaría la reducción de las alternativas para el desarrollo turístico de ciudades y/o localidades costeras. Ahora bien, teniendo como principal atractivo las olas, el surf requiere de la generación de una oferta asociada. En este caso aparece el concepto de recurso surf ó “surfing capital” que fue introducido en la literatura por Lanangan (2002).

Este concepto considera un amplio abanico de factores que pueden intervenir de cierta manera en la experiencia del surf, como: la calidad y la frecuencia de las olas, aspectos ambientales como la calidad de las aguas, accesibilidad, belleza paisajística o equipamientos públicos, entre otros (Espejo, 2011, p. 5).

Bajo esta perspectiva, suponemos que ningún territorio costero estaría dispuesto a destruir un recurso económico y natural tan provechoso como la ola y menos con todos los efectos que tendría con los otros sectores económicos en los cuales aporta significado. Como ejemplo, se expone un argumento que apoya esta premisa y que fue señalado por el presidente de la Federación Canaria de Surf, Ángel Lobo quien señala: “La actual política debe de aprovechar los recursos naturales de los que disponemos y no destruirlos, debemos de ser capaces de reconocer una fuente de ingresos sostenible y respetuosa con el medio ambiente”. Por tanto, debemos aprovechar las potencialidades de la costa en su estado natural tanto en el presente como en generaciones futuras. De la misma forma se refiere el Director Medioambiental de la Organización Save de Waves, Josh Berry, quién destacó que la evidencia de estudios que determinan la incidencia económica en sectores costeros donde se producen las olas, son de gran contribución, porque ayudan a comprender como atraer turistas y visitantes. “Sin la existencia de las olas, no estarían dispuestos a trasladarse a esas zonas”.

El mecanismo que puede contribuir al cuidado de las rompientes depende de las legislaciones ambientales de cada país. En Estados Unidos y Australia existe la figura legal de reserva nacional de surf. Mediante esta figura se pretende conservar estos elementos, y protegerlos ante otras iniciativas de actuación costera. Al mismo tiempo, las comunidades locales disponen de la posibilidad de explotar un recurso de una forma sostenible en el largo plazo. “Cabe mencionar, además, las reservas australianas de “Lennox National Surfing Reserve” ó “The Bells Beach Surfing Recreation Reserve” declaradas en 1989 y 1973 respectivamente” (Espejo, 2011, p. 5).

El caso australiano es un referente respecto a valorar la protección de las rompientes y de las zonas de surf; las Reservas Nacionales de Surf reconocen zonas o emplazamientos de importancia medioambiental, cultural e histórica en la cultura de

surf y ayudan a tomar conciencia sobre la importancia de proteger nuestra preciada costa y su entorno (Plan Estratégico Cluster del Surf de Donosti, 2011, p. 50).

Por su parte, las Reservas Mundiales de Surfing (en adelante WSR) identifican de forma proactiva, designando y preservando olas, zonas de surf y su medio ambiente circundante en todo el mundo. WSR es una iniciativa lanzada por Save The Waves Coalition en el año 2009 en colaboración con National Surfing Reserves Australia y otros socios (<http://worldsurfingreserves.org/>).

Las WSR establecen las olas y zonas de surf aptas de todo el mundo, marcando la referencia para la conservación y la gestión. Las reservas de surf son importantes para el turismo, pues logran ayudar a posicionar un lugar como destino de surf de alto nivel (Ministry of Foreign affairs, CBI, 2014). Para que los territorios opten para ser reserva mundial de surf, deben cumplir con los siguientes mínimos criterios:

- a) Un emplazamiento de surf significativo mundialmente o una serie destacada de puntos de práctica de surf;
- b) Características medioambientales exclusivas, así como un gran esfuerzo a la hora de protegerlas;
- c) Una historia y cultura ricas en surf y
- d) Un gran apoyo de la comunidad.

En estas categorías encontramos:

1. Malibú Reserva Mundial de Surfing (EE.UU.)
2. Ericeira Reserva Mundial de Surfing (Portugal)
3. Manly - Freshwater Reserva Mundial de Surfing (Australia)

4. Santa Cruz de la Reserva Mundial de Surfing (EE.UU.)
5. Huanchaco Reserva Mundial de Surfing (Perú)
6. Bahía de Todos Santos Reserva Mundial de Surfing (México)
7. Punta de Lobos Reserva Mundial de Surfing (Chile)

En consecuencia, se debe fomentar tanto el uso del recurso “ola” y la vez, protegerla y por extensión favorecer al turismo surf.

4.2.3. La demanda de turismo de surf.

El incremento del surf ha evolucionado constantemente. En el año 2002 el sitio web “The Surfing Australia” reportaba que Australia existían 2,2 millones de surfers aproximadamente y el grupo de la industria de surf “Boardtrac” estimó que la población de surfistas americanos eran 2,4 millones. Lo que dejaba entre 20 y 30 millones de surfistas para ser contabilizados en Europa, Asia, América Central y del Sur, y las islas del pacifico. Años más tarde el sitio de internet “The Economist” reportó que el número de personas que practicaban surf, a nivel mundial, al menos una vez al año aumentó de 23 millones a 26 millones en el 2011.

Según la International Surfing Association-ISA (2018) se estima que más de 35 millones de personas en 70 países de los 5 continentes practican el surf con regularidad, donde el 30% de ellos cuenta con altos ingresos económicos, con tiempo para viajar y hacer turismo.

En la tabla 4 se presenta el número estimativo de surfers que practican en el mundo desglosado por continentes.

<i>Continentes</i>	<i>Millones de surfers</i>
<i>América</i>	<i>13.500.000.-</i>
<i>Oceanía</i>	<i>6.500.000.-</i>
<i>Asia</i>	<i>6.000.000.-</i>
<i>Europa</i>	<i>4.500.000.-</i>
<i>África</i>	<i>4.500.000.-</i>
<i>Nº total estimado a nivel mundial</i>	<i>35.000.000.-</i>

Tabla 4. Número de surfers en EEUU y estimado a nivel mundial.

Fuente: Statistic Brain, 2019.

Estos antecedentes demuestran que son millones de personas que a través de su poder de adquisitivo aprovechan su tiempo de ocio para viajar requiriendo de servicios turísticos en diferentes destinos de surf.

4.2.4. El turista surf.

El turista surf se define como: “toda aquella persona visitante y/o turista que se traslada más de 40 km. desde su lugar de residencia, donde el surf o alguna actividad relacionada es su principal motivo de viaje” (Catching The Waves, Tourism NSW’s Action Plan to Consolidate the State’s Position as Australia’s Premier surf Destination, Tourism Research Australia, 2011).

En esta perspectiva un artículo publicado por el New York Times resalta:

un status emergente por los que practican el surf se está desarrollando en los últimos 10 años, en otras palabras, es un pasatiempo no solo para los viajeros en busca de nuevos destinos por el globo con bajo presupuesto, sino además ha habido un incremento importante en personas con salarios estables y con dinero para gastar (Neil Lazarow, 2007, p.12).

Del mismo modo, que ha aumentado el número de viajeros de surf, “también lo han hecho los tipos de turistas de surf” (Donicar y Fluker, 2003a, p 3). En términos generales, los

surfers son individuos que aprecian el desarrollo sostenible de las localidades que visitan y que están dispuestos en convivir y conocer con un alto respeto las costumbres locales. Esta descripción, bien intencionada de los surfers; refleja una porción fundamental de las motivaciones que movilizan a millones de personas hacia diferentes destinos del globo. La esencia del surfista fue definida por Pearson (1979, p. 59), él cual lo describe como:

individualista, independiente, hedonista, anti-establishment, que se oponen a la disciplina o control sobre las libertades individuales, el físico delgado casual, visten pantalones cortos en la playa y ropa casual lejos de la playa, tiene actitudes poco convencionales hacia las drogas, se reúnen en pequeños grupos y son muy ágiles en su búsqueda de surf.

Así mismo Kempton (2008) calificó a los surfers con ocho características: respeto, solidaridad, seguridad, responsabilidad, amabilidad, no ser un pedante, conciencia y disfrute.

En una caracterización realizada por Dolnicar y Fluker, (2003^a) a 430 turistas surf, señala que el 93% de este grupo es dominado por los hombres (sólo el 7% eran mujeres); tenían un ingreso semanal relativamente alto de entre \$ AUS 600 a \$ AUS 1,499 y una edad media de 30 años. Otros antecedentes señalan que el 54% de los surfers tienen igual o menos de 36 años de edad y el 38% de ellos poseen educación superior con un promedio de ingresos entre los US\$ 40.000.- y US\$ 60.000.- aproximadamente (Lazarow, 2007).

Otros estudios concuerdan que el perfil del turista de surf se clasifica en un target de 34 años promedio, con alto poder de compra destinado al traslado y adquisición de equipamiento. Además, está dispuesto a pernoctar un promedio de 11 días, de los cuales el 60% los dedica a actividades directas en torno al deporte y el 40% en actividades y servicios complementarios (ISA International Surfing Association, 2011).

Respecto al género Lazarow (2007) ratifica la preeminencia masculina señalando que el 90% son hombres, sin embargo, el estilo de vida que proyecta el surf provoca que se incorporen otros segmentos generacionales (niños, tercera edad), además del significativo aumento de participación de mujeres (Fendt, 2015) y personas con capacidades diferentes (Clapham, Armitano, Lamont y Audette, 2014). El siglo XXI le otorga a la mujer surfer una imagen mucho más innovadora y retadora. Hoy se unen mujeres procedentes de diferentes puntos del mundo, como España, Nueva Zelanda, California, Perú, Australia y otros lugares, para poder practicar libremente el deporte en playas y en participar de las competencias alrededor del globo (Bracero, 2014, p. 17). Así mismo, Waitt (2008), desde una aproximación de la geografía social y cultural, aplicada a los estudios de género, plantea que el aumento del número de mujeres surfistas ha generado un nuevo cambio de las relaciones en el agua y la visión del surf. Pero, a pesar de esto, el surf sigue siendo un deporte masculino, donde predomina la fuerza, la agresividad y la habilidad técnica, pues la caballerosidad del surfista fuera del agua, no se corresponde con la agresividad y competitividad en las rompientes. Así, según el estudio de Waitt, “la mujer para poder ser respetada dentro del agua y ganarse la prioridad en la rompiente, debe reunir unas cualidades asociadas a comportamientos “masculinos” (Esparza, 2011, p. 372).

En lo que se refiere al origen, la demanda por surf se presenta en 2 mercados relevantes:

- ≈ *De Larga Distancia*: Flujo de demanda que se traslada desde otros continentes o destinos en viajes de larga duración.
- ≈ *Doméstico*: Flujo de demanda que se traslada dentro del territorio nacional y/o fronterizo, con relativa cercanía. Viajes de corta y media duración.

Por su parte, el Ministry of Foreign affairs, CBI (2014), en su de ficha informativa sobre producto, establece una clasificación general de 3 colectivos de surfers, ellos son:

1. *Surfers profesionales*: Aquellos que participan en competiciones de surf de élite por todo el mundo. Los surfers profesionales acuden a un destino principalmente porque hay alguna competición importante. Este segmento es muy reducido, pero son los líderes del mercado, pues atraen a otros segmentos y espectadores al destino.
2. *Surfers experimentados*: Buscan los mejores lugares del mundo para hacer surf, necesitan olas consistentes y prefieren playas desiertas. Los hombres dominan este segmento. No hay datos exactos sobre el tamaño de este segmento, pero es reducido, probablemente alrededor del 10 % del mercado.
3. *Surfers aficionados*: El grupo más grande, que comprende a aquellos que buscan diversión y relajación en la playa y en las olas. Prefieren playas de acceso sencillo con infraestructuras y servicios cerca de lugares urbanizados para realizar actividades de ocio después de practicar surf. Este segmento incluye a principiantes poco experimentados y pretende crecer con la inclusión de mujeres y surfers algo mayores. Se trata del segmento con mayor potencial, sí se cuenta con los servicios adecuados.

Estos flujos de deportistas-turistas buscan zonas no saturadas y ecológicamente bien conservadas, por tanto, se trata de un sector compuesto por personas, especialmente preocupadas por proteger el medioambiente (Brymer, et al., 2009). Como habíamos señalado, los surfers son personas que mantienen una actitud respetuosa con los entornos a los que se desplazan, no solo con su hábitat ecológico, sino también con las tradiciones y cultura local.

En este apartado se han revisado las características del surf y del turismo surf con la intención de determinar los alcances e implicaciones necesarios para fortalecer el marco de referencia conceptual. A continuación, detallaremos los vínculos entre el surf y la experiencia

de ocio, además de evidenciar elementos y/o variables que justifiquen la propuesta del modelo.

5. CARACTERÍSTICAS DEL SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO.

El surf se ha ido democratizando pasando a ser una experiencia enriquecedora para muchos que lo practican. El estilo de vida que llevan los surfistas o aficionados del surf es dinámico, haciendo que los participantes expresen y transmitan lo que sienten sobre las olas, respecto a la diversión que experimentan y sus anhelos de explorar nuevos lugares para adquirir experiencias únicas.

Por tanto, en este apartado nos centraremos en identificar y describir las características del surf como experiencia de ocio, de modo que su fundamentación conceptual permita incluirlas como elementos constitutivos claves del Modelo para explicar el surf como experiencia de ocio.

Las características del surf como experiencia de ocio que se desarrollan a continuación son tres: (1) competencia percibida, (2) sub-cultura de surf, y (3) conexión con el medio ambiente.

5.1. La competencia percibida por el surfista en el contexto del *fluir* en el surf.

Cuando hablamos del *fluir* en el surf tenemos que referirnos a la conceptualización de lo que se denomina “*flow*” o “*experiencia óptima*” y remontarnos a lo expresado por Csikszentmihalyi y Csikszentmihalyi (1975). Los autores denominan “*flujo*” a la experiencia especial, en la cual los individuos que desarrollan una actividad sostienen una alta atención. En otras palabras, el “*flow*” nos conduce a un estado de alta concentración en la actividad, donde

nada más importa, por tanto, “la concentración es tan intensa que no se puede prestar atención a cosas irrelevantes” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 115).

Desde este argumento inicial la teoría del flujo de Csikszentmihalyi se exhibe como una combinación entre desafío y habilidad (Stranger, 2001), lo cual constituye “una sensación de que las propias habilidades son adecuadas para enfrentarse con los desafíos que se nos presentan” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 115). En este sentido, Csikszentmihalyi (1998) plantea un modelo para comprender la teoría del flujo (ver Ilustración 3) con cuatro supuestos que señalan que: a) Si el desafío y la habilidad percibidos superan el promedio personal de un individuo, el flujo se hace presente, b) si el desafío percibido es mayor que la habilidad entramos en ansiedad, c) por el contrario, si las habilidades percibidas superan el desafío, el aburrimiento aparece d) por último, si el desafío como la habilidad percibida no superan el promedio personal, la apatía aparece.

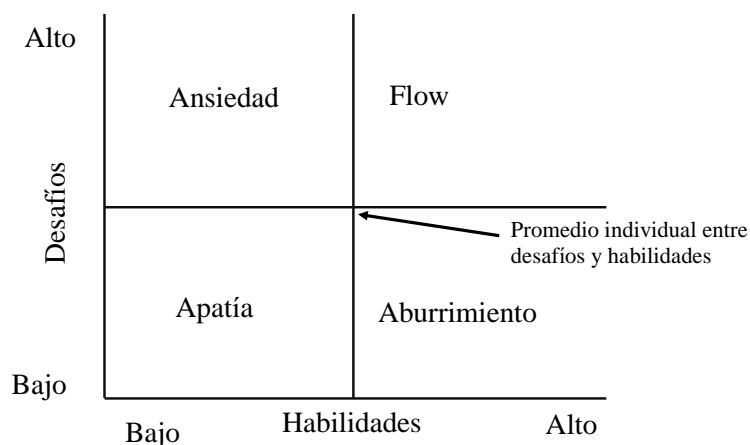


Ilustración 3. Modelo de Flujo de Cuatro Canales.

Fuente: Everett y Nelson, 2016, p 29.

Por consiguiente, el equilibrio depende de la interpretación de cada individuo, motivo por el cual, en muchas ocasiones, el equilibrio se torna frágil, especialmente “si los desafíos comienzan a superar las habilidades, primero uno se pone vigilante y luego ansioso; si las

habilidades comienzan a superar los desafíos, uno primero se relaja y luego se aburre” (Nakamura y Csikszentmihalyi, 2009, p. 90).

En atención a lo expuesto, los individuos disfrutamos cuando somos conscientes de que estamos sobre el equilibrio existente entre desafío y la habilidad, (Hills, Argyle y Reeves, 2000), lo que se traduce en un estado psicológico “entre las habilidades percibidas subjetivamente y los desafíos percibidos subjetivamente” (Sidorová, 2015, p. 10) de ahí que, “la experiencia de flujo es, por definición, individual, (Smith, 2010, p. 108).

En esta dirección, el surf puede generar experiencias óptimas y situaciones positivas relacionadas con sensaciones de implicación, considerando las destrezas individuales que faciliten el rendimiento adecuado. Entonces, si observamos los resultados de algunas investigaciones en otras actividades deportivas en materia de “flow”, éstas nos demuestran que las experiencias de flujo son completamente efectivas, generando un estado de ánimo positivo en el proceso de participación (Partington et al., 2009). Dichas experiencias nos revelan un estado de total inmersión en una tarea o desafío, por consecuencia, el estado de flow es una experiencia positiva en el amplio sentido de la palabra (Csikszentmihalyi, 1998), sobre todo, si el equilibrio se mantiene, generando en el individuo un importante bienestar (Sidorová, 2015).

Atendiendo a estas consideraciones el modelo para el “flow” contiene nueve dimensiones (Csikszentmihalyi, 1990) que han sido investigadas en el deporte tanto de alta competencia como la práctica de no elite. A modo de referencia algunos estudios en esa línea son los elaborados por Csikszentmihalyi (2013) Partington, Partington y Olivier (2009), Jackson y Csikszentmihalyi, (1999) Kimiecik y Harris (1996), entre otros. Las nueve dimensiones se explican a continuación:

1. *Metas claras*: El mantenimiento de la motivación se beneficia cuando se tiene una meta identificada (Jackson y Csikszentmihalyi, 1999). Los deportistas parecen no tener problema con esta dimensión, en especial los surfers de competición. Así lo expone (Partington, Partington y Olivier, 2019) en su investigación respecto al objetivo principal de los surfers, que es realizar y mejorar acrobacias cada vez más difíciles.
2. *Feedback inmediato y sin ambigüedades*: En esta dimensión la retroalimentación es clave para una mayor motivación. El feedback es inmediato, generando sensaciones placenteras que pueden ser reevaluadas continuamente en el desarrollo de la actividad de surf.
3. *Habilidades personales ajustadas a los retos*: El surfer siente que sus habilidades están equilibradas con aquello que realiza en el sentido de su propia capacidad y de acuerdo al avance de su técnica sobre la tabla. En consecuencia, este equilibrio es importante para la activación del estado de “flow” en consideración a las distintas realidades personales.
4. *Concentración en la tarea*: La presencia del “flow” genera una alta absorción en el individuo, desapareciendo la diferencia entre el “yo” y la actividad. En este caso el surfer en su actividad, forma parte de un todo, que considera además al entorno natural.
5. *Unión de acción y conciencia*: La motivación principal es la realización de la actividad y las sensaciones con las que va asociada. En consecuencia, se produce la unión entre acción y conciencia que, a su vez, conspiran para realizar una actividad en concreto.

6. *Sentido de control personal*: Un surfista que experimenta el “flow” no posee miedo al fracaso, debido a que sus habilidades pueden dominar el reto y creer que controla todo aquello que acontece a su alrededor.
7. *Pérdida de autoconciencia*: Los surfistas entran en un estado de flujo en el que la conciencia se vuelve borrosa para luego desaparecer focalizando su atención en la actividad que impulsa la experiencia (Fendt, 2015). Aquí el surfista concentran todas sus energías físicas y psíquicas en la práctica, no existiendo nada más importante que la práctica del surf.
8. *Percepción alterada del tiempo*: Puede que el tiempo pase rápido o despacio, incluso parecen perderse los parámetros de medición temporal.
9. *Experiencia autotélica*: el surf es considerado una actividad autotélica, ya que vivir la experiencia es la meta principal, Así lo señala Sidorová (2015) cuando menciona el estudio realizado por Partington, et, al. (2009). “Visto de esta forma una actividad autotélica es aquella que hacemos por sí misma, porque vivirla es nuestra principal meta”.

Las investigaciones “han demostrado sistemáticamente la capacidad del modelo de flujo para predecir significativamente estas dimensiones en actividades de ocio y deporte” (Wrigley y Emmerson, 2011, p. 293). Las dimensiones se activan cuando estamos en estado de “flow”, por tanto, el surf se ajusta al análisis de las dimensiones, debido a que la experiencia de flujo se presenta usualmente en los deportes extremos (Fave, Bassi y Massimini, 2003). “Aunque es legítimo suponer que el surf produce una experiencia de flujo basada en los datos de otros deportes extremos, no se ha realizado mucha investigación que demuestre la relación entre el estado del flujo y el surfing todavía” (Sidorová, 2015, p. 47).

Cabe mencionar que la definición de “flow”, así como estas dimensiones expuestas han sido extensamente debatidas según lo señalado por Orta-Cantón y Sicilia-Camacho (2015). No obstante, para nuestros efectos, exponer las dimensiones nos ayuda a comprender la esencia de la experiencia óptima desde una visión explicativa más que dialéctica.

Llegados a este punto se hace necesario exhibir ciertos contenidos relacionados con la experiencia autotélica. Esto se debe fundamentalmente a que el “flow” sintoniza con la experiencia autotélica de ocio (Cuenca, 1999), entendiendo que experiencia autotélica “se trata de una experiencia que tiene una finalidad en sí misma y por tanto es intrínsecamente recompensada” (González-Cutre, Moreno y Cervelló, 2011, p. 77). Podemos agregar además que “es una experiencia reconfortante, valiosa, divertida, que deja una buena impresión y que el deportista desea repetir” (Cano, 2014, p. 42).

En el surf, la experiencia autotélica se presenta como un elemento significativo que considera el desarrollo de una actividad física con carácter recreativo. Por tal motivo, la experiencia autotélica es el resultado final del “flow” (Csikszentmihalyi, 1990). Por su parte, el surf es una actividad que es practicada por individuos que tienen una personalidad autotélica, por tanto, demuestran un elevado compromiso (Partington et al., 2009) producto de una composición de herencia biológica y aprendizaje (Csikszentmihalyi, 1990). En consecuencia, estas personalidades tienden a una mayor inclinación a la hora de experimentar el “flow”, no obstante, este tipo de personalidades pueden ser más susceptibles a cualquier resultado negativo (Fendt, 2015).

Por último, el “flow” se incrementa, debido a la motivación intrínseca y la libertad percibida (Ellis, Voelkl y Morris, 1994). Por tal motivo, la libertad que se experimenta al practicar el surf es una condición que contribuye a originar una experiencia óptima (Csikszentmihalyi y Kleiber, 1991).

En referencia, al concepto de motivación Roberts (1995) propone una definición que hace referencia a factores como la personalidad, las condiciones sociales y/o los conocimientos que se conjugan cuando una persona realiza una actividad o tarea. Estos factores son evaluados cuando el sujeto entra en competición con otros, o cuando intenta lograr un nivel de destreza. Por otra parte, la motivación también se puede definir como un estado o proceso interno que activa, dirige y mantiene la conducta hacia un objetivo (Cashmore, 2002).

Con la intención de establecer una conexión que permita continuar con el análisis se señala una definición de motivación en el deporte:

la motivación es una variable psicológica que mueve al individuo hacia la realización, orientación, mantenimiento y/o abandono de las actividades físicas/deportivas, y suele estar determinada por la asociación cognitiva que el sujeto hace de las diferentes situaciones (si es positiva, mayor motivación; si es negativa, menor motivación; si es neutra, dependerá de la construcción cognitiva que realice por la influencia del entorno y de sus propias convicciones), en función de una serie de factores (individuales, sociales, ambientales y culturales) (Dosil, 2004, p. 129).

En consecuencia, la motivación intrínseca está dada por los beneficios y satisfacciones esenciales que proporciona la práctica al sujeto, al involucrarse y disfrutar de la actividad por la satisfacción que le genera (Deci y Ryan, 2001). Por su parte, la motivación extrínseca está vinculada a la realización de la práctica con fines utilitarios y de provecho, incluso por complacer a terceros o ser reconocido socialmente.

En resumen, la motivación intrínseca se refiere a hacer una actividad por un interés genuino, mientras que la motivación extrínseca se refiere a hacer una actividad por una razón externa, fuera de la actividad. Ahora bien, la motivación está permanente relacionada con

experiencias satisfactorias, tal y como establecimos anteriormente cuando comentábamos la experiencia de flujo.

Por lo demás, en la vivencia subjetiva del ocio como experiencia óptima, se ha descrito la importancia de la motivación como punto central que mueve a los individuos a realizar una actividad determinada, siendo causa detonadora del “flow”. En consecuencia, una actividad se acompaña de dosis de esfuerzo con distintas intensidades, dependiendo de la persona que desarrolla la actividad (Weinberg y Gould, 1996).

A partir de la motivación podemos aproximarnos a la relación entre ocio serio y la motivación por la práctica del surf, existiendo procesos cognitivos principales que son gravitantes en la motivación de un individuo, ellos son: el lugar percibido de causalidad y la competencia percibida (Deci y Ryan, 2002).

Rodríguez, Aguilar, Cifre y Salanova, (2003) señalan que el flow está subordinado a tres factores relacionados: motivación intrínseca, absorción y competencia percibida, siendo esta última como la percepción de tener habilidades, conocimientos y competencias necesarias para desarrollar cualquier tipo de actividad.

Para nuestro interés de estudio la competencia percibida es un proceso. Los investigadores proponen valorar la competencia percibida desde una perspectiva integradora que permita indagar los contextos y situaciones naturales de la práctica deportiva. Por consiguiente, los procedimientos “metodológicos sugeridos se caracterizan por ser mixtos y sistémicos” (Riccetti y Chiecher, 2013, p. 7). En este sentido, la teoría de la competencia percibida de Harter (1981), explica porque las personas intentan dominar lo que realizan. En consecuencia, la competencia percibida es un motivo multidimensional que guía a los individuos en dominios cognitivos, sociales y físicos (Harter, 1981). A su vez, está relacionada con el bienestar psicológico de las personas a través de la motivación intrínseca.

Por tanto, la competencia percibida se puede entender como “la creencia que tienen las personas sobre su nivel de habilidad para tener éxito en la realización de diferentes tareas, en este caso, deportivas” (Arruza, Arribas, Otaegi, González, Irazusta y Ruiz, 2011, p. 536). En esta misma línea Bartram (2001) define la percepción de competencia como el juicio de las propias capacidades para ejecutar acciones que exigen conseguir ciertos niveles de rendimiento. Por su parte, Wallston, (1992) utiliza el concepto de competencia percibida para definir la creencia general que tiene un individuo acerca de su capacidad para desenvolverse de manera efectiva con el medio. Por su parte, Horn (2004) nos habla de que los individuos realizan una evaluación de sus capacidades para desempeñarse eficazmente en un contexto específico de logro.

Al describir el concepto de competencia percibida aparecen algunas consideraciones teóricas que pueden llevar a confusiones conceptuales, debido a la similitud entre la competencia percibida, la autoeficacia, y las expectativas de resultado. Las similitudes radican básicamente en la percepción de la capacidad que tenemos para ejecutar acciones con éxito. Sin embargo, la competencia percibida ha sido definida como una autopercepción general de competencia en diferentes acciones, mientras las creencias de autoeficacia se distinguen subjetivamente sobre la competencia personal en un dominio específico (Ryan y Deci, 2002).

Tomando distancia de las diferencias conceptuales, la opción de considerar la competencia percibida es un camino para entenderla como la auto-percepción de un individuo en relación a sus capacidades para controlar su entorno y su situación. Este concepto se vincula con la práctica del surf en el marco de esta de investigación. Por consiguiente, la competencia percibida ejerce su influencia en deportistas, quienes

muestran una fuerte orientación al desarrollo de habilidades, al aprendizaje y a la superación de retos, siempre autoimpuestos, que les incitan a iniciar o continuar

procesos de cambio y de transformación personal que constituyen en sí mismos un indudable beneficio (Cuenca, Monteagudo y Bayón, 2012, p. 39).

Ésto ha sido reconfirmado por investigaciones que señalan que el sentido de competencia es uno de los factores determinantes en la participación de los individuos en el deporte y en el ejercicio (Brazendale, Randel, y Graves, (2015). De igual manera, la competencia percibida, es una causa fundamental para que existan los estados de “flow” (Jackson y Kimiecik, 2008).

En resumen, la competencia percibida nos puede ayudar a entender la experiencia de ocio serio de los surfers desde la visión deportiva, relacionando los grados de habilidad y retos que evalúa el surfer a la hora de la práctica. Por tanto, la competencia percibida puede formar parte de nuestra propuesta de modelo como veremos en el siguiente capítulo.

5.2. La sub-cultura del surf.

Con la intención de argumentar respecto a la sub-cultura de surf podemos señalar que los surfers forman parte de un colectivo o grupo denominado como sub-cultura (Reese, 2009). A tal efecto se define la cultura de acuerdo a la UNESCO, definición que señala que la cultura:

puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias (Maraña, 2010, p. 9).

En consecuencia, la sub-cultura se refiere a las “pautas culturales particulares adoptadas por un segmento de una población” (Macionis y Plummer, 201, p. 142), que desde el punto de vista de quienes practican surf “forman un grupo dentro de una sociedad o, en otras palabras, una sub-cultura donde los miembros comparten experiencias y creencias comunes que son diferentes de las demás” (Reis y Jorge, 2012, p. 9). En adición podemos señalar que la sub-cultura del surf está compuesta por:

personas con una orientación en particular, una colección de prioridades específicas; sus estilos de vida son construidas alrededor de acceder al surf, y un tema que define y es crucial para los surfers, el cual es el nivel de compromiso para esta priorización (Stranger, 2010, p. 52)

No obstante, al hilo de las definiciones de cultura y sub-cultura, Ford y Brown, (2006) señalan que los surfers cuestionan dichos términos cuando la industria genera ganancias con la esencia y los significados del surf. Dicha esencia se manifiesta en aquellos surfers que consideran al surf como una práctica profundamente significativa en ámbitos físicos y

psicológicos, incluso espirituales, los cuales son llamados los “surfers del alma” (Taylor, 2007). Éstos surfers parecen tener grados de implicación mayor con la sub-cultura del surf y un mayor acercamiento al estilo de vida del surf (Santos, 2015).

Más allá de la disensión presentada, nuestro interés es garantizar una argumentación conceptual que permita determinar aquellos elementos que incluyen desde la esencia del surf hasta los significados que rodean la práctica y que integran la sub-cultura del surf. Se persigue componer las evidencias y las consideraciones teóricas que fundamenten nuestra tesis en el camino de comprender empíricamente la experiencia de los surfers como ocio serio.

Siguiendo la línea argumentativa, señalamos que la sub-cultura del surf viene determinada por su historia. Existe numerosa literatura que describe y analiza los orígenes del surf, el cual comenzó según los entendidos en la polinesia, influyendo en el surf que conocemos actualmente (Finney y Houston, 1996; Hall, 1996, 2004; Kampion, 2003; Crowe y Waldrep, 2007; Taylor, 2007; Nendel, 2009; Warshaw, 2010; Clark, 2011; Walker, 2011; Malo, 2012). En esta línea, Kampion (2003) explica que los valores culturales polinésicos se mantienen hoy en día, donde se rescata lo noble del surf y su sentido espiritual, los cuales se han arraigado en lo profundo de la práctica.

Desde mediados del siglo XX y en la década del 60, comienzan a ocurrir cambios dentro de la sub-cultura del surf, provocados por la mercantilización (Mach, 2009). Es así, como en la parte sur de California se comienza a configurar una narrativa que se va transformando para los surfers en un estilo de vida, la cual está en comunión con el sol y la arena, en donde los varones dominan las olas (Thompson, 2015).

Por entonces los surfers emergen como una contracultura, desafiando lo establecido con sus valores, su conexión con el mar y su vida relajada. El concepto de contracultura “implica desacuerdo con una forma de vida convencional” (Macionis y Plummer, 2011, p. 142). Desde

esta perspectiva, el surf se aprecia como una actividad que promueve la libertad (Laderman, 2014), entendiendo la libertad como un valor que ocupa un sitio relevante en el surf.

Covolo (2014, p. 32) plantea la importancia del ocio en la sub-cultura del surf argumentando que la libertad ha sido un “valor perdurable que ha marcado la cultura del surf”. Al parecer, la “creencia idealista de que las olas son libertad” (Iataroloa, 2011, p. 75) influye decididamente en el valor de la libertad, debido a que “la autenticidad en la cultura del surf se ha basado con énfasis en la experiencia de buscar olas” (Roberts y Ponting, 2018, p. 13). Se subraya esa esencia de libertad, aventura y desafío que hace que los surfers pretendan montar la ola perfecta (Zucco, 2002; 2015; Highton, 2014). Sin embargo, es mucho más que la búsqueda de la ola, es la atracción que genera el océano hacia el surfers (Ford y Brown, 2006).

Ciertamente la libertad forma parte de la esencia de la sub-cultura de surf. La sub-cultura del surf “al igual que cualquier otra cultura ofrece una gran variedad de símbolos, rituales y mitos de gran importancia para los participantes y creyentes” (Kerby, 2010, p. 23). Ese conjunto de rituales vinculados al deporte (Mercer, 2006), son característicos y provienen de “una rica historia y un sistema único de rituales con elementos distintivos del lenguaje y elementos simbólicos” (Taylor, 2007, p. 929). Tales rituales ponen de relieve el estilo de vida que rodea el deporte del surf. En complemento, lenguajes, símbolos y rituales contribuyen a las relaciones personales entre los surfers y, entre éstos, así como con los entornos naturales en los cuales se practica el deporte. Por consecuencia, se construye una cultura propia de individuos que están inmersos en ella, admitiendo una sub-cultura y estilo de vida únicos de quienes practican el surf (Pearson, 1979), (Polzat-Newcomb, 1999).

Como consecuencia, la sub-cultura del surf ha evolucionado estableciendo una disponibilidad indeterminada de estilos y representaciones, permitiendo un medio de afiliación (Krause, 2012) de lo que se reconoce como la identidad de “ser un surfer”. El surfer desde su

condición construye y comparte con otros individuos, una serie de realidades actitudinales y sociales (Wayne, 1976).

La sub-cultura del surf se complementa con sensaciones que se generan al montar una ola en distintos lugares; incluso la búsqueda de olas en lugares remotos, es una experiencia de surf (Mach, 2009). La búsqueda de las olas conlleva toda una suerte de disputa por quererlas montar. Esto tiene repercusiones entre aquellos surfers foráneos que llegan a una zona costera y se encuentran con los surfers locales. También se manifiesta en aquellos surfers que descubren una rompiente y la ocultan para poder gozar de las olas en solitario y para realizar mayor número de deslizamientos. En este sentido, “el surf es una forma territorial de placer” (Henderson, 2001, p. 329) que se manifiesta cuando los surfers se encuentran frente a las olas en su desafío más íntimo. “Es necesario, considerar que la ola perfecta es algo diferente para cada persona, sin embargo, la experiencia obtenida es bastante similar” (Mecer, 2006, p. 86).

Ahora bien, la sub-cultura del surf no se limita a la búsqueda de la ola, sino que transita y existe desde la búsqueda de la ola, hasta considerar el lenguaje, las jergas comunes, la moda, la música, el cine, la literatura (Jorge, 2012), y las causas ambientales. En definitiva, un estilo de vida que logra otorgar identificación a los practicantes o seguidores del deporte. En consecuencia, las relaciones personales entre los surfers, así como con los entornos naturales en los cuales se práctica el surf, generan la inmersión en esta sub-cultura. Este contexto evidencia que el “vínculo creado en las olas continúa incluso fuera del agua” (Smith, 2010, p. 39). Dichos vínculos se sustentan al compartir el conocimiento y las habilidades, potenciando la identidad de la práctica (Stranger, 2010).

Frente a esto aparece el concepto de localismo entre los surfers. El localismo es una expresión de comportamiento sub-cultural (Santos, 2015) que aparece por el aumento del número de surfers que demandan deslizarse por las olas. El surfer masifica con su presencia

ciertos lugares, forjando un fenómeno de territorialidad (Lawler, 2010) que muchas veces se sustenta cuando los “surfers ajenos a la localidad, adoptan una actitud en la que creen que tienen tanto derecho a la experiencia de montar olas como los residentes” (Iatorola, 2011, p. 113). El localismo ha sido catalogado como el declive cultural del surf (Ford y Brown 2006), debido a que atenta contra la esencia del surf.

En cualquier caso, los surfers congregados alrededor de la práctica, reproducen estilos de vida (Green y Jones, 2005) uniéndose en grupos heterogéneos de individuos entorno al océano (Mercer, 2006), el cual es el escenario para la práctica del surf. La playa, las olas y el océano en su plenitud, se transforman en un espacio social que ayuda definir aún más la sub-cultura de surf (Stranger, 2001).

Es importante subrayar que los vínculos generados también se reflejan a través del consumo de los productos asociados a la práctica (Fendt, 2015). En este sentido, se comprende que la sub-cultura de surf ha logrado generar toda una batería de expresiones que han transmutado en términos de consumo de un estilo de vida conectando a una “industria multimillonaria que incluye películas, ropa, viajes, música y decoración del hogar” (Smith, 2010, p 39); consumo que también es realizado por quienes no son surfers (Fortes, 2007).

A modo de ejemplo presentamos algunas manifestaciones, corrientes y personajes más emblemáticos que forman parte de la sub-cultura surf. En el contexto del arte puntualizar el trabajo realizado por el pintor Drew Brophy, quien ha sido el pionero en el arte de pintar tablas de surf. También cabe destacar el trabajo de Richard Alden "Rick" Griffin, artista que desarrolló carteles de películas y su tira cómica: Murphy.

Existe también una arquitectura de costa que ha sido tematizada en restaurantes y bares, al estilo polinésico. En materia musical existen distintos géneros: rock, pop, reggae, punk, instrumental, en este aspecto, reconocemos los trabajos que van desde The Beach Boys,

Richard Anthony Monsour hasta el actual Jack Johnson. En el arte visual destacamos a Phil Roberts, catalogado como el artista de surf, escultor, arquitecto, pintor e ilustrador de carteles de películas.

La moda es una de las representaciones más características de la denominada subcultura de surf. En esta dimensión debemos distinguir entre aquellos accesorios funcionales de la práctica, como tablas, trajes de neoprenos, y los que son accesorios y artículos de estilo de vida como pantalones cortos, anteojos, sandalias, jockey, camisetas, sudaderas etc. Existe una gran cantidad de marcas que producen estos artículos y son llamados “surfwear” los que tienen presencia en todo el mundo.

Respecto a las producciones cinematográficas destacamos algunas como el clásico film de Brice Brown *The Endless Summer*, que versa sobre la búsqueda de la ola perfecta hasta la película *Soul Surfer*; un drama sobre Bethany Hamilton quien después de sufrir un ataque de un tiburón lucha por la recuperación.

También el documental “*The women and the waves*” en donde se exhiben las vidas de mujeres que han desarrollado la actividad entregando su visión de género. Además, se desarrollan eventos cinematográficos como el Festival Fringe de Sydney, Saint Jean de Luz Surf Film Festiva y el New York Surfing Film Festival, donde se exhiben diversas realizaciones como documentales, cortos, etc.

Últimamente se han desarrollado videos juegos de surf considerando la tecnología y los nuevos segmentos de consumidores como jóvenes y niños, por ejemplo: *Pro surfers* de Kelly Slater o *TransWorld Surf*.

En materia de revistas, muchas de ellas han pasado a formar parte de la web abriéndose espacios en el mundo digital y convirtiéndose en plataformas de información, desatacando las

siguientes: www.surfertoday.com, www.surfline.com, www.surfero.com o www.surfgirlmag.com, entre otras.

La información sobre el surf está en todas las plataformas conocidas tales como instagram, fecebook, twiter, pinterest y los canales de youtube de los cuales resaltamos: World Surf League, Surf Channel Television Network, iSurfTribe, Surf'n Show y Rip Curl.

También es importante señalar el uso de las aplicaciones para dispositivos móviles, que están dirigidos a contribuir al desarrollo de la práctica. A este respecto mencionamos algunas aplicaciones que ayudan a entregar información sobre la climatología, altura de olas, marejadas etc.: MSW (Magic Sea Weed) y Glassy Surf previsión, entre otras.

Por otra parte, la competencia de profesionales y amateurs producen una apreciable cantidad de eventos internacionales, nacionales, regionales y locales en distintas categorías. Las principales competencias son los campeonatos mundiales organizados por World Surf League (WSL). Se realizan además a nivel mundial las competencias de series clasificatorias para el mundial, Tour Big Wave, Junior Tour, Tour de Longboard, eventos especiales, entre otros. En gran parte de los torneos participan hombres y mujeres.

De acuerdo a lo expresado la influencia polinésica, tomada por EEUU y Australia, ejerce el dominio en cuanto al desarrollo de la imagen de la sub-cultura de surf; existen arraigos locales, con adaptaciones en diferentes lugares. Sin embargo, la identidad del surf en cuanto a su esencia y características simbólicas sigue un patrón determinado por la industria que viene principalmente de los EEUU y Australia.

Por último, el surf ha sido una actividad reconocida por tener un predominio entre el género masculino, no obstante, las mujeres han estado siempre presentes, aunque no con el protagonismo de los varones. Esta condición ha ido cambiando con los años y actualmente las

mujeres conquistan muchos espacios a nivel de competencia y práctica. Esto ha generado modificaciones en la visión del surf (Waitt, 2008). En consecuencia, ha disminuido la visión sexista y las dudas sobre las capacidades femeninas en el agua, dando paso a un deporte más igualitario. No obstante, las mujeres son “minoría en una cultura física dominada por los hombres, las mujeres continúan siendo valoradas en términos de los ideales masculinos” (Olive, Mc Cuaig, y Phillips, 2013, p. 23). En este aspecto, las mujeres están trabajando por ir construyendo un espacio en la sub-cultura de surf, tanto así que

la narrativa visual transmitida sobre las mujeres y el surf por la cultura de masas a menudo está reñida con la vida sub-cultural de las chicas surfistas. Las chicas lo saben, hablan de ello y anhelan una narrativa "interna" más sostenida para explicarse cómo se las han arreglado, en un número relativamente grande y en poco tiempo, para desafiar la agresividad de la cultura masculina de surf y remar de todos (Thompson, 2015, p. 107).

En resumen, la sub-cultura es una dimensión relevante de la práctica del surf que determina muchos de los comportamientos de los surfers, entregando elementos valóricos y reproduciendo estilos de vida que tienen influencia sobre la identidad global del surf. En un amplio sentido, la sub-cultura se transforma en un componente para la propuesta del modelo debido a las condicionantes y/o variables que influyen en la experiencia de ocio serio de los surfers.

5.3. Conexión con el medio-ambiente: El surf y la dimensión medio-ambiental ecológica del ocio autotélico.

La dimensión ambiental-ecológica del ocio corresponde a la “satisfacción desinteresada que nos produce el encuentro con un medio ambiente deseado” (Cuenca, 2000, p. 125)

cualquiera sea la actividad desarrollada. Bajo una perspectiva más amplia, esta dimensión del ocio hace referencia al encuentro de un individuo con la naturaleza destacando “la importancia del ambiente físico, social, o psicológico como referente de la vivencia de ocio” (Goytia, 2007, p. 16).

En extensión, dentro del ambiente ecológico la persona busca una satisfacción a nivel interno y externo, independientemente sí, práctica surf o alguna otra actividad. La práctica del surf estimula la tranquilidad y activa las relaciones sociales (Steinman, 2003), generando bienestar en las personas en un ambiente natural apto para realizar actividades que involucran el contacto con la naturaleza. Por tanto, mientras más positiva es la conexión que se tiene con el medio ambiente, mejor será la sensación que tiene la persona con el lugar de la práctica que escogió para realizar la actividad del surf. A condición de que la práctica del surf “requiere un contacto directo con el entorno físico, su ecología biofísica también incluye características de calidad ambiental como la calidad del agua y la calidad de la playa” (Blum, 2015, p. 7).

En consecuencia, un medio ambiente saludable considera la calidad de la playa y de las olas (Lazarow, Miller y Blackwell, 2009), lo cual demuestra que los lugares que se preocupan en mantener un medio ambiente adecuado generan una conexión apropiada entre el surfer y el entorno. Esto repercute en la elección de los surfers, quienes no solo prefieren un tipo de ola determinada, sino que además valoran la calidad del entorno natural (Barbieri y Sottomayor, 2013). Entonces, pensando en el turismo surf y las potencialidades de los lugares se hace necesario que los actores locales de cada destino trabajen por mantener la sostenibilidad del medio ambiente, debido a que actualmente la elección que realizan los turistas por los destinos depende de variables netamente ambientales (Reig y Coenders 2002). Por tanto, la condición de sostenibilidad ambiental incentiva la búsqueda de las olas por parte de los surfers.

Para estos efectos la definición de desarrollo sostenible, nos señala aquel “desarrollo que satisfaga las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades” (Dunphy, Benveniste, Griffiths y Sutton, 2000, p. 22).

Considerando que el surf es una actividad con fuertes lazos con los ambientes costeros, puede traer consigo diversos tipos de impactos para los residentes y visitantes (Nelsen, 2012), en consecuencia, la planificación del turismo surf debe involucrar la sostenibilidad a través de la protección y mejora del medio ambiente natural, así como la equidad social y el desarrollo económico local. En este contexto, la práctica del surf parece tener una adherencia e identidad poderosa con el desarrollo sostenible, lo que puede significar que los surfers son también protectores de la naturaleza. De esta forma, los surfers se encuentran en equilibrio con la dimensión ecológica, debido a que son personas conscientes del cuidado del medio ambiente (Springwald, 2018).

A tal efecto, “la conexión entre el surf y el mundo natural es de gran importancia para los surfistas, así como la preservación de los activos costeros” (Suendermann, 2015, p. 24). En esta disposición, “el surf trata de conectar con la naturaleza y su energía. Voy a surfear no solo para surfear, sino para estar en un entorno natural” (Roberts y Ponting, 2018, p. 10). Dicha característica se desarrolla en esa relación íntima entre el surfers y el entorno natural (Kampion, 2003), en este caso con las olas y con el océano, como elementos sublimes de la práctica. En esa dirección Taylor (2007) se refiere a los surfers del alma,

fundamentando una realidad espiritual entorno a la práctica del surf, los cuales experimentan un sentimiento de pertenencia y comunión con otros seres vivos, la tierra e incluso el universo mismo, así como la percepción de que tales conexiones son transformadoras y curativas (Taylor, 2007, p. 943).

Siguiendo a Taylor (2007), el surf concentra una esencia particular en cuanto que es transmitido como un apostolado respecto a la simbiosis ente el surf y el medio ambiente. Por tanto, “la espiritualidad o la religión de los surfers implica un sentido de conexión y pertenencia a la naturaleza en general y al mar en particular, produciendo una reverencia concomitante con la naturaleza y una ética ambientalista correspondiente” (Taylor, 2007, p. 945). En virtud de lo señalado tendríamos que reflexionar ¿por qué esta característica y comportamiento están arraigados en la práctica del surf?

Lo significativo de esta condición nos conduce a argumentar que la conexión entre el medio ambiente y los surfers proviene de considerar al océano como su hábitat. Esta condición de propiedad hace que los surfers sean los primeros en vivir en carne propia los cambios que se producen en el océano, ya sea por el cambio climático o por la contaminación (Martin y Assenov, 2008; Anderson, 2014). Por tanto, como plantea Butt (2011, p. 12), “somos más sensibles a cosas como el aumento del nivel del mar, los cambios producidos por las tempestades, los episodios de inundaciones costeras, la contaminación costera y la contaminación atmosférica”, esto hace que los surfers sientan que su hábitat se perjudica muchas veces por las acciones de otros.

Es obvio que el surf, como cualquier actividad humana, genera impactos en el medio ambiente. Sin embargo, estudios realizados por diferentes autores demuestran que los surfers se definen con un alto grado de conciencia ambiental; así se aprecia en los análisis de Mass (2006), Hill y Abott (2009), Moore (2011), Eddy (2015) y Frank, Pintassilgo y Pinto (2015). Visto desde esta perspectiva los surfers tienen un alto grado de pertenencia y de apego por el entorno natural en las zonas donde realiza la práctica (Anderson, 2014). Es significativo que el lugar de la práctica del surf se transforma en un territorio que genera sentido de pertenencia (Seamon, 1982) en el que se relacionan la actividad con el entorno, en un contexto no solamente

paisajístico, sino que también vivencial. Se puede decir que la recurrencia de la práctica y el conocimiento íntimo de los lugares permite que los surfers formen lazos con esos lugares en “donde el crecimiento, la identidad, la comunidad y otros procesos personales y sociales ocurren” (Reineman y Ardoin, 2018, p. 326).

Incluso se puede ir más lejos y deducir de la argumentación anterior que los surfers adoptan una posición y una actitud de solidaridad y de defensa del medio ambiente a través de un compromiso, debido a que son conscientes del valor ecológico del lugar en donde están desempeñando los deslizamientos. Esto es entendido como “ambientalismo”, el cual está presente en el surf. Por consiguiente, investigadores como Kampion (2003), Taylor (2007), Hill y Abbott (2009) y Martin y Assenov (2013) plantean que los surfers son ambientalistas, tienen conciencia ecológica y están dispuestos a defender las buenas prácticas ambientales.

Esta corriente se ha convertido en una referencia relevante para quienes observan la práctica del surf desde afuera. Kampion (2003) señala que, en la década de los sesenta, se inicia la preocupación y la acción por el medio ambiente con la fundación “Save Our Surf”, que intentó detener y mitigar los factores que afectaban a los sitios de práctica de surf, en especial las olas, el acceso a ellas, también propiciaban la participación de las comunidades locales en el desarrollo, y la lucha contra la contaminación en general. Parece ser que, desde este punto de partida, los surfers han abrazado los fundamentos ecológicos transformándose en una característica de la identidad del surf y del comportamiento actual de los surfers.

Por último, quisiéramos agregar que el entorno natural no sólo se presenta como el escenario de la práctica, sino que se entiende como una extensión simbólica de la misma. Por tanto, los surfers se sienten parte del entorno manifestando su defensa y la conexión intrínseca con el mismo. De este modo, considerar la conexión con el medio ambiente nos permitirá

comprender los elementos y significados que pueden formar parte de la experiencia de ocio serio, estableciendo dicha conexión en la propuesta de nuestro modelo.

6. SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO SERIO.

La experiencia que origina el surf favorece la socialización, la identidad, las emociones y un estilo de vida que tiene gran impacto en el desarrollo de las personas. Debido al argumento expuesto el surf es una actividad de ocio que, si se desarrolla de manera óptima, genera experiencias memorables mejorando la calidad de vida del individuo que lo practica, al proporcionar beneficios satisfactorios y estimulantes físicos.

A medida que se va incursionando en el surf, los practicantes sienten una sensación de libertad, fluidez sin limitaciones, deseos de expresarse y superarse a través de la práctica. Las sensaciones que provoca el surf se describen en las siguientes frases: “creo que se vuelve adictivo. Piensas: ¿cuándo podré hacerlo de nuevo?, después de todo es psicológico, casi una depresión. Estás casi exhausto y la única manera de satisfacerte es realizándolo de nuevo. La adicción es un poco divertida” (Partington, Partintong y Olivier, 2009, p. 79).

Socialmente la inmersión en una actividad seria construye un sentido de pertenencia generando toda una sub-cultura que fomenta la aceptación entre los pares, lo que incluye camaradería, diversión, intercambio de experiencias, aprendizaje y posturas comunes frente a situaciones que afecten el desarrollo de la actividad.

En consecuencia, el surf como ocio serio produce sensaciones de bienestar (Steinman, 2003) y beneficios emocionales (Caddick, Smith y Phoenix, 2015) que favorecen al desarrollo personal y psicosocial a través de valores que refuerzan la identidad de la práctica (Wheaton, 2007). Todo ello se conjuga para determinar que el surf es una experiencia del ocio serio.

En extensión, para muchos individuos el surf como cualquier otro deporte, forma parte inherente de sus vidas correspondiendo a un medio de desarrollo personal y una disciplina que debe mantenerse como práctica de ocio serio. Es así como, individuos que practican deportes en forma seria, están dispuestos a invertir tiempo y esfuerzos versus otros intereses (Elkington y Stebbins, 2014). Por tanto, no debemos observar al ocio serio y el deporte como realidades separados, sino en un sentido combinado, debido a los beneficios físicos, psicológicos y sociales que se generan. En este sentido, los estudios del ocio serio y deportes es una perspectiva interesante de análisis que, para efectos de esta tesis relacionada al surf, es relevante considerar.

6.1. El deporte como ocio serio.

El ocio serio ha sido investigado desde el punto de vista del deporte, considerando sus cualidades y las repercusiones e impactos que tiene cada disciplina y, sobre todo, de quien lo práctica. Otras investigaciones desarrolladas han examinado temáticas relacionadas a la socialización, la identidad y la emoción en los deportes (Donnelly y Young, 1988), considerando aspectos similares a las cualidades y dimensiones del ocio serio. En una rápida revisión encontramos estudios sobre ocio serio y nadadores (Hastings, Kurth, Schloder y Cyr, 1995), runners (Goff, Fick y Oppliger, 1997), kayak (Bartram, 2001), ciclismo (O'Connor y Brown, 2010), golfistas (Siegenthaler y O'Dell, 2003), alpinismo (Dilley y Scraton 2010), jugadores de voleibol y softball (Liu, 2012), rugby (Dong, Zhang, Choe y Pugh, 2013), y motociclistas (Lewis, Patterson y Pegg, 2013). Lo principal es que el deporte y el ocio están conectados, ya que en ellos se enfatizan valores positivos (Thomson, 2000), los cuales están presente en los beneficios y recompensas del ocio serio.

En este sentido, cuando hablamos de deportes y ocio estamos frente a una unificación de asuntos y espíritus, cuerpos e inteligencia, actividades físicas y actividades

psicológicas. Lo que enfatiza es impulsar a las personas que participan en sus deportes favoritos a realizar la satisfacción espiritual, la relajación física y la experiencia psicológica (Li, Kaixian y Gao, Qun, 2008, p. 124).

6.2. El surf como ocio serio. Cualidades y dimensiones.

El surf como ocio serio potencia el desarrollo humano mejorando la calidad de vida de las personas a través de la realización de actividades individuales y colectivas, las cuales requieren de contextos, en cuanto a lugares y a relaciones sociales (Carbonneau y Freire, 2017). Por consiguiente, cuando hablamos de surf como ocio serio estamos en presencia de una actividad física que contribuye al bienestar psicológico y social de las personas que lo practican (Sacker y Cable, 2006). Esto considera la característica de independencia de quien realiza el acto de deslizarse por las olas sobre una tabla sin la cercanía de otros (Delaney y Madigan, 2009). No obstante, “el surf puede ser una actividad individual, pero generalmente se realiza en grupos” (Smith, 2010, p. 64), es decir podemos considerar al surf como una práctica grupal, debido a que se desarrolla desde una perspectiva social vinculando factores físicos, psicológicos, los cuales influyen en el comportamiento de ocio de los surfers (Chick y Dong, 2005).

Entonces, “el surf puede considerarse ocio serio porque va más allá de un pasatiempo informal” (Mills, 2013, p. 4). Como resultado en el ocio serio, los participantes del surf logran recompensas que se traducen en satisfacciones psicológicas, sociales y físicas (Heo, Lee, Lundberg, McCormick, y Chun, 2008). En esa configuración, el surf en su condición de ocio serio, exige de motivos impulsores que, de acuerdo a lo expresado por Palmi y Martín, (1997) son:

1. Estar en presencia de un desafío.

2. Experiencias liberadoras para quienes las practican, que permiten desenvolvimiento, enfrentarse y adaptarse a situaciones diferentes a las habituales.
3. Obtener reconocimiento social, al hacer actividades difíciles para otros.
4. Superar los propios límites como prueba de superación personal.
5. Desarrollar un sentimiento de competencia (autosuficiencia).
6. Equilibrio entre habilidad personal y entorno desafiante.

Dichos impulsores reflejan en cierta medida las seis cualidades de ocio serio (perseverancia, carrera, identidad, único ethos, beneficios y esfuerzo). Estas cualidades en conjunto construyen dimensiones funcionales respecto a las competencias y habilidades, desafío y persistencia, así como respecto al logro y a los beneficios personales y sociales (Gallant, Arai y Smale, 2013). En adhesión a lo expresado, relacionamos las cualidades de ocio serio y el surf, lo cual se presenta a continuación.

6.2.1. Perseverancia.

Los participantes de ocio serio construyen fuertes niveles de compromiso con la actividad (Jefferies 2018). Al respecto la práctica del surf requiere un alto nivel de compromiso y de perseverancia, debido a que a los practicantes de surf deben superar desafíos de acuerdo a las exigencias de la práctica, así como las consecuencias de la misma. Por ejemplo, las lesiones ponen a prueba la constancia y decisión del surfer en superar los contratiempos e incluso en momentos de fracasos, los cuales deben ser afrontados por parte del practicante con pensamientos, sentimientos y actitudes positivas. Por tanto, el surf como otros deportes

recreativos exige, no solo fuerza física, sino también inteligencia, valentía y voluntad de persistir (Li, Kaixian y Gao, Qun, 2008).

6.2.2. Carrera.

En la carrera de ocio serio se establece un itinerario organizado en donde se adquieren conocimientos y destrezas. En el itinerario se progresa y también se asumen momentos de éxitos y retrocesos. La carrera de ocio serio compromete el avance de su práctica en diferentes etapas: comienzo, desarrollo, establecimiento, mantenimiento y declive (Milová, 2015). En este sentido, se comprende que el surfer en primera instancia es consciente de la seriedad con que ha tomado la práctica del surf implicándose, paso a paso. Luego, desarrolla una visión y compromiso que lo conduce a una predisposición activa para aprender, adaptándose hasta llegar a la etapa de establecimiento, siendo más competente, con mayor destreza y conocimiento, en donde el desafío es mantener las capacidades para después declinar sus condiciones mentales y físicas, debido al paso del tiempo (Stebbins, 1992).

6.2.3. Identidad.

Quienes participan en una actividad de ocio serio se identifican fuertemente en lo que eligen hacer. La militancia en la actividad de ocio serio evoluciona con el tiempo y se desarrolla desde la realidad personal e interpersonal, lo que permite configurar elementos particulares que profundizan la identidad con la actividad, generando la satisfacción por pertenecer y formar parte de una actividad seriamente asumida. En adhesión a Jorge (2012) entendemos que la felicidad que proporciona el surf a través de la conexión con la naturaleza es significativa, es casi como una experiencia espiritual que se vive en situaciones de soledad, cuando se está en el agua dominando la ola, y colectiva, cuando se abren los espacios para compartir con otros respecto a temáticas de la práctica.

6.2.4. *Único Ethos.*

A partir de la práctica los participantes crean una dimensión social en torno a la actividad de ocio serio, constituyendo formas de actuación conductual y un sistema de valores, los cuales se manifiestan a través de actitudes, creencias y idealismo compartidos en el contexto de la actividad (Stebbins, 2001, 2004). La incorporación de nuevos practicantes a la actividad de ocio serio requiere de la adhesión al conjunto de valores (Green y Jones, 2005), permitiendo que los integrantes de la comunidad y el individuo se reconozcan a través de elementos distintivos de la práctica como el lenguaje propio de las interacciones generadas, así como la afiliación a determinados principios que conforman el mundo social de la actividad seria de ocio.

6.2.5. *Beneficios.*

El surf, como la mayoría de los deportes, contribuye a mejorar el bienestar físico y mental (Ferrando, 2006) con el agregado de fomentar el cuidado del medio ambiente, la vida sana y la visita a otros destinos. “El surf tiene una influencia positiva innegable en la salud mental y el bienestar de un individuo” (Sidorová, 2015, p. 45). De este modo, el surf genera beneficios físicos sobre el sistema respiratorio y cardiovascular, sacando a las personas de una vida sedentaria, fomentando la buena salud y potenciando la musculatura. La práctica de surf con regularidad permite potenciar y desarrollar fuerza, provocando que se tome una posición de alerta, al utilizar todo el cuerpo para poder pararse y estabilizarse encima de la tabla. La mayoría de sus efectos se notan al poco tiempo de empezar a practicarlo debido al esfuerzo físico empleado. En referencia a la posición sobre la tabla, el equilibrio crea fuerza y flexibilidad en las piernas, lo cual se desarrolla con entrenamiento de intervalos en ciclos aeróbicos, seguido de descansos. En apoyo a lo expresado, los estudios médicos también muestran que el surf evita la depresión y el estrés (Spafinder Wellness, Inc. 2016),

convirtiéndose es una medicina natural y descarga de adrenalina (Goldberg y Elliot, 1994). Además, ayuda a la concentración, ya que el surfer debe estar muy pendiente de lo que ocurre a su alrededor. Asimismo, se requiere de tranquilidad para tomar la ola al decidir que movimientos realizar, lo que ayuda al aprendizaje de la persona a enfrentar escenarios diferentes y cambiantes. Esencialmente, la práctica del surf lleva al individuo a un estado satisfactorio y de realización personal, contribuyendo a un estilo de vida sano (Peryman y Orchard, 2013). En suma, el surf genera un proceso de autodescubrimiento, donde la práctica lleva a conocer el potencial que se posee, y a desarrollar técnicas para enfrentar desafíos en la vida en general.

6.2.6. Esfuerzos.

El esfuerzo se relaciona con los aspectos formativos sobre conocimientos prácticos y teóricos, en donde la experiencia y las habilidades adquiridas en el desarrollo del ocio serio, permiten un acervo acumulado de conocimientos que conducen a la especialización, llegando a grados de nivel profesional (Gravelle y Larocque, 2005; Stebbins, 2006). El esfuerzo en el ocio serio está relacionado con el autoaprendizaje y también con las dificultades relacionadas con la actividad. Por tanto, los significativos esfuerzos invertidos se reconocen al perseguir la superación personal a través de la adopción del ocio serio. En consecuencia, los involucrados en actividades de ocio serio, evalúan los costos y las recompensas asociadas a la participación en la actividad elegida. Un dividendo positivo satisface al sujeto en cuanto a su disposición para continuar con la actividad de ocio serio, justificando los esfuerzos y los niveles de participación seria.

6.3. Algunos estudios relacionados entre el ocio serio y el surf.

En el contexto de estudios relacionados entre ocio serio y el surf, hemos considerado los trabajos realizados que se presentan a continuación en la tabla 5.

<i>Autores</i>	<i>Título</i>	<i>Año</i>	<i>Medio de Publicación</i>
I. Cheng, T., y Tsaur, S.	The relationship between serious leisure characteristics and recreation involvement: a case study of Taiwan's surfing activities	2012	Leisure Studies, 31.
II. Barbieri, C. y Sotomayor, S.	Surf travel behavior and destination preferences: an application of the Serious Leisure Inventory and Measure	2013	Tourism Management, nº 35.
III. Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu	The Causal Relationships among Recreational Involvement, Flow Experience, and Well-being for Surfing Activities.	2015	Asia Pacific Journal of Tourism Research, 20:
IV. Portugal, A.C. Martins, F. Campos, F. y Melo, R.	Caracterização dos Turistas de Surf em Portugal: "Lazer Sério", Comportamentos de Viagem e Atributos de Destino.	2017	www.exedrajournal.com.– Turismo (V. 2).

Tabla 5. Investigaciones que abordan el ocio serio y su relación con el surf.

Fuente: Elaboración propia.

Cada de uno de ellos ha desarrollado distintas dimensiones en la relación del ocio serio con el surf. Esto ha favorecido los análisis empíricos determinando las implicaciones que permiten entender el surf en materia de bienestar, recreación, comportamiento de los surfers, así como atributos y preferencias de destinos. A continuación, algunas referencias de las investigaciones señaladas:

1. *Cheng y Tsaur (2012)*. El estudio analiza la relación entre ocio serio y las actividades recreativas de los surfers. Los resultados muestran que el único ethos, así como la identidad con la actividad, los esfuerzos personales significativos, y la carrera son indicadores gravitantes del ocio serio de los surfers. Las características elevadas de ocio serio corresponden a una fuerte implicación en las actividades recreativas. En este sentido, elevados niveles de perseverancia generan un mayor nivel de atracción, autoexpresión y centralidad hacia el estilo de vida. Por su parte, altos niveles de búsqueda de carrera y una fuerte identidad conducen a un mayor

nivel de atracción y centralidad en el estilo de vida. Un nivel más alto de único ethos conlleva a elevar la atracción y la autoexpresión. Por último, a juicio de los autores, los alcances de la investigación pueden ayudar en la gestión de los operadores turísticos en actividades recreativas. Las relaciones causales entre las variables fueron examinadas a través de un modelo de ecuación estructural que se complementó con la realización de un cuestionario a 434 surfers taiwaneses.

2. *Barbieri y Sotomayor (2013)*. En esta investigación se analizaron los comportamientos de viaje en el surf y las preferencias de destinos de surf considerando la teoría del ocio serio. Los resultados obtenidos ratificaron la tendencia de los surfers por la búsqueda constante de la ola perfecta. Además, la mayoría de los entrevistados entregaron altas valoraciones en cada una de las seis cualidades de ocio serio. El estudio también arrojó que las cualidades como carrera, identidad y beneficios son marcadores para predecir las preferencias de un destino, considerando la calidad del entorno natural y la diversidad de olas. Sin embargo, las cualidades de ocio serio no están asociadas con el comportamiento de los viajes de surf. De acuerdo con las investigadoras los alcances del estudio suponen que los hallazgos debieran entregar pautas para la gestión, referidas al marketing turístico en sus diversos procesos. La recopilación de la información se realizó a través de una plataforma web validando 136 respuestas. Para el procesamiento de los datos se utilizaron correlaciones de Spearman y series de regresiones lineales.

3. *Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015)*. Este estudio explora las relaciones causales entre la participación recreativa, la experiencia de flujo y el bienestar. También se observó el papel mediador de la experiencia de flujo entre la recreación y el bienestar. Los resultados demostraron que niveles altos de participación

recreativa de los surfers, producen una elevada medida de bienestar. Conjuntamente, la participación recreativa de los surfistas tendría una influencia positiva en la experiencia de flujo. Por su parte, la experiencia de flujo en un surfer influye en su bienestar y, a su vez, ejerce un rol mediador entre el bienestar y la recreación. En resumen, las relaciones causales entre la participación recreativa, la experiencia de flujo y el bienestar se presentan evidentes y esperables. Para el estudio se utilizaron modelos de ecuaciones estructurales para examinar las variables y se aplicó un cuestionario a 322 surfers.

4. *Portugal, et al., (2017)*. El estudio tuvo por objetivo comprender los niveles de ocio serio en surfers estableciendo su comportamiento, modos de transporte y condiciones para la elección de destinos de surf. Los resultados fueron bastante similares en materia de información psicográfica con otros estudios realizados en otras latitudes. Demás resultados señalan que los entrevistados asumen una fuerte prevalencia para desarrollar turismo surf. También se evidencia que la elección de los destinos de surf se produce por la variedad de lugares para surfear y por la calidad óptima de sus olas. En oposición, la infraestructura y el ambiente cultural obtienen menores valoraciones. Por su parte, las cualidades de ocio serio estuvieron significativamente representadas en los surfers, en especial las relacionadas con los beneficios, la carrera y la identidad. Para estos efectos, se aplicó un cuestionario en línea a 200 surfers, que habían desarrollado la actividad al menos una vez en Portugal. Las edades de los entrevistados fueron iguales o superiores a los 18 años. Para el procesamiento estadístico se utilizó el análisis de componentes principales (ACP).

Con estos antecedentes abordados en este capítulo, estamos en condiciones de plantear la propuesta de un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio y a la vez, acompañar dicha propuesta desde el punto de vista metodológico, realizando el ejercicio empírico que de cumplimiento a los objetivos de nuestra investigación.

**CAPÍTULO III. PLANTEAMIENTO DEL
MODELO PARA LA COMPRENSIÓN DEL SURF
COMO EXPERIENCIA DE OCIO SERIO Y
METODOLOGÍA.**

1. INTRODUCCION.

En este capítulo, presentamos la propuesta del modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf y en el turismo surf. Para ello se establecen las dimensiones explicativas que han surgido desde la fundamentación teórica expuesta en el capítulo anterior. Dichas dimensiones obedecen a las características observables de la práctica del surf, a las que se han añadido, las cualidades de ocio serio como componente central del modelo.

Se continúa con la justificación de la construcción del modelo. Ésta incluye una revisión de las escalas empleadas en otras investigaciones sobre ocio serio, las cuales aportan en la confección de la escala denominada: Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS).

A continuación, se procede a la explicación del proceso para la elaboración del constructo de la Escala de Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS), presentando la composición de las variables que serán utilizadas en el cuestionario. Posteriormente se despliega la metodología en la que se explica el contexto de actuación para el levantamiento de la información, describiendo en detalle el proceso de trabajo de campo, en el cual se define la operatividad y aplicación del instrumento. También se delimita la población a entrevistar, el tiempo de duración para la recogida de datos y otras atenciones asociadas al objeto de estudio. Por último, se señalan las condicionantes del procedimiento estadístico para la utilización del Análisis de Componentes Principales, considerando aspectos de validez y confiabilidad.

2. DIMENSIONES EXPLICATIVAS DEL MODELO PARA LA COMPRENSIÓN DEL SURF COMO EXPERIENCIA DE OCIO.

El modelo surge de la observación de la práctica de surf en la que se valoran características que podemos asociar a las experiencias de ocio, tales como la reiteración, la sensibilidad, la auto-superación, la implicación, la preocupación por el entorno medio ambiental de la práctica, y la identificación individual y colectiva. Sobre la base de esta premisa y apoyado por el estudio de la pesquisa bibliográfica, el modelo se construyó a partir de la suma de variables que ningún otro modelo ha analizado de forma conjunta.

El modelo se compone en su núcleo por los tres atributos de la práctica del surf, identificados en el punto 5 del capítulo II: (1) competencia percibida; (2) sub-cultura de surf, y (3) conexión con el medio ambiente. En segundo lugar, a estos atributos se suman las cualidades de ocio serio que se han identificado en el punto 6 del capítulo II: (1) perseverancia; (2) carrera, (3) identidad, (4) único ethos, (5) beneficios y (6) esfuerzos. En tercer lugar, el modelo intenta considerar la estructura multidimensional de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf y por ello tiene en cuenta que el surf, como todo deporte, se manifiesta en distintas esferas como son la competición, el acondicionamiento físico o simplemente la recreación. En cuarto lugar, el modelo considera la dimensión socio-cultural, que se genera en torno a la práctica, considerando las dinámicas sociales que se producen. Por último, el modelo incluye la sensibilidad que tienen los surfers por el océano.

La ilustración 4 nos muestra lo organización de los componentes del modelo.

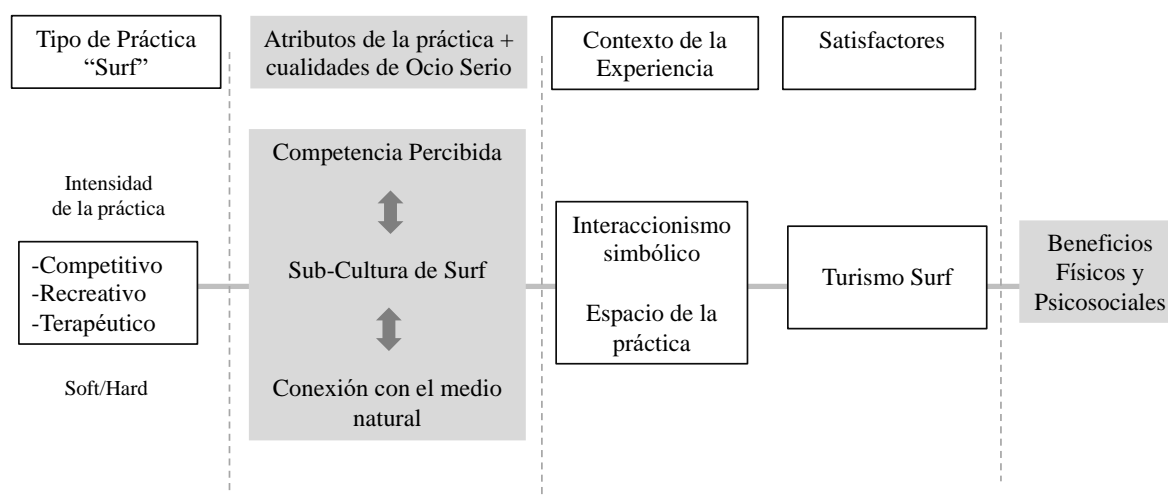


Ilustración 4. Propuesta de modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf y en el turismo surf.

Fuente: Elaboración propia.

El modelo se inicia con el tipo de práctica (surf) y considera la intensidad con la que se involucra el individuo. Luego, se vincula directamente con el núcleo del modelo en donde confluyen los atributos de la práctica de surf sumados a las cualidades del ocio serio. Las cualidades del ocio más los atributos de la práctica de surf propuestos deben ser analizados como un eslabón fundamental del modelo, transformándose en el "núcleo" de la interpretación de la experiencia de ocio serio del surf. Es aquí en donde se concentrarán los esfuerzos empíricos y el análisis de nuestra investigación. No obstante, creemos que una visión más sistémica ayuda a generar un soporte explicativo al modelo permitiendo visualizar e interpretar otras dimensiones de la experiencia de ocio serio.

En consecuencia, el siguiente eslabón incluye (1) el interaccionismo simbólico y (2) el espacio de la práctica. La inclusión de estas dimensiones en el modelo nos permite presentar un contenido más armónico, dado que considera el contexto social y físico donde se desarrolla la experiencia. El interaccionismo simbólico nos ayuda a comprender como las experiencias compartidas de ocio favorecen la obtención de beneficios sociales y culturales (Trujillo, 2007). Lo interesante para nuestro modelo radica en que la experiencia de ocio de los individuos se

construye desde las interacciones con otros (López Sinta, 2015). Por tanto, para el interaccionismo simbólico “el ocio conlleva unas interacciones sociales que contribuyen a la identificación de los participantes y a la introyección de un sistema de símbolos compartidos” (Setién, 2006, p. 204), los cuales forman significados que se estructuran a partir de las experiencias pasadas en la práctica del surf. Asimismo, en el surf, la experiencia se relaciona con el espacio de la práctica, debido a que considera los aspectos ambientales que el surfer contempla. En el surf, la playa, las olas y el océano son un factor esencial de la experiencia de ocio y su relación con el medio ambiente (Hung-Ling, 2012). En consecuencia, la práctica del surf ubica al individuo en las olas y en el océano, estimulando la armonía con el medio ambiente (Wheaton, 2016). A su vez, ésto genera un poderoso encuentro del surfer con los ambientes costeros (Coffman y Burnett, 2009), contribuyendo a una relación utilitaria con el lugar, la que está determinada por los aspectos funcionales que el entorno físico ofrece para la práctica del surf (Williams y Vaske, 2003).

En el eslabón sucesivo situamos al turismo surf, que cumple con la labor de servir como medio o canal operativo para que el sujeto disfrute de satisfactores de la experiencia de ocio. Dicha dimensión tiene que ver con la disponibilidad de servicios y productos asociados. Así, la red de productos y servicios debe de estar articulada para facilitar elementos acordes a las expectativas del turista surf, garantizando el desarrollo de las experiencias.

Por último, el modelo desemboca en los beneficios que genera el ocio, tales como los beneficios fisiológicos, psicológicos, sociales (Hung, 2012), de relajación, educativos, y estéticos (Bammel y Burrus-Bammel, 1996), los cuales han sido enunciados a lo largo de estas páginas.

Las dimensiones dan forma a un conjunto de relaciones que pueden explicar la experiencia de ocio serio en la práctica del surf sumadas a las cualidades de ocio serio.

El modelo aporta a los estudios anteriormente nombrados de Cheng y Tsaur (2012) y de Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015) una perspectiva más integral para la comprensión de la intensidad de las características de ocio serio y para el incremento de los niveles de participación y de bienestar de los surfers. En lo que respecta a los trabajos de Barbieri y Sotomayor (2013) y Portugal, et al., (2017) el modelo podría contribuir a profundizar la comprensión sobre la disposición de los surfers hacia el turismo de surf y hacia la elección de los destinos de surf. En este sentido, el modelo considera atributos como la sub-cultura de surf, la competencia percibida y la conexión con el medio ambiente, los cuales pueden influir en los surfers, al momento de preferir algún destino de surf determinado. En adhesión, a dicho contexto, las capacidades de gestión de los actores públicos, privados y de la comunidad local en los destinos de surf, debieran construir una oferta turística que refuerce la vivencia de los surfers en los destinos elegidos. Esto se conjuga, no solo por el escenario natural, respecto a la calidad de la ola o las características de la playa, sino que además se debe adicionar las relaciones que establece el surfer con los habitantes locales y con otros visitantes, así como el tiempo y las cantidades con que utiliza los satisfactores que componen la oferta del turismo surf.

Por tanto, la propuesta del modelo representa otras áreas en cuanto a su explicación, debido a que la comprensión de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf y en el turismo surf obedecen a un campo de acción mayor, puesto que incorpora los condicionantes que contribuyen a desarrollar dicha experiencia.

Revisadas las características del modelo nos enfocaremos en describir los atributos de la práctica del surf propuestos y las cualidades de ocio serio, los cuales conformarán el constructo que será validado mediante el análisis empírico.

2.1. Cualidades del ocio serio en el marco de la propuesta del modelo.

Para argumentar respecto al modelo se describen a continuación las cualidades de ocio serio y sus implicaciones en la práctica del surf.

2.1.1. Perseverancia.

La cualidad está asociada a la tenacidad para superar los obstáculos en circunstancias adversas (Major, 2001; Gibson, Willming, y Holdnak, 2002). Por tanto, los surfers deben de perseverar para superar dificultades psicológicas y físicas. Esto se evidencia cuando los atletas y los aficionados reconocen los obstáculos físicos y emocionales de la actividad (Finley, 2010) aunque, a pesar de ello, continúan inmersos en su realización. A este respecto, “los participantes que toman en serio sus actividades de ocio no siempre disfrutan del placer o la diversión pura, sino que también tienen sentimientos "negativos" o experiencias desagradables o lesiones físicas” (Hung-Ling, 2012, p. 13). Para los surfers estas condiciones, en el escenario de la práctica, están presentes cuando se deslizan de pie en una tabla por una rompiente. La perseverancia se evidencia en la búsqueda de las mejores olas para surfear y la constante adaptación a las exigencias de la ola (Carr, 1997), así como en perfeccionar su habilidad sobre la tabla para mantener la velocidad (O’Brien y Ponting, 2013).

2.1.2. Presencia de un itinerario (carrera) de ocio consolidado.

Referida a la “participación y logros” (Stebbins, 2001, p. 9). La cualidad se manifiesta en todo deporte, y el surf no es la excepción, esta condición requiere que los surfers tengan un itinerario lo suficientemente estable para obtener buenos resultados. El ejecutante tiene que desarrollar un decidido derrotero de actuación que permita mantener la práctica, enfrentando progresos en la carrera y encarando las contingencias que supone la actividad (Gould, et al., 2008). El itinerario se desarrolla entre momentos de inflexión y de mejoras (Goff, Fick y

Oppliger, 1997) que van estructurando la participación; comenzando con habilidades básicas hasta progresar en el perfeccionamiento y en el mantenimiento de la actividad (Sidorová, 2015).

2.1.3 Fuerte identificación del practicante con los objetivos perseguidos.

La identidad se articula tanto a nivel personal como social (Brown, 2007; Green y Jones, 2005). El surfer requiere de grados de especialización y de acción, lo cual incrementa su compromiso personal, generando vínculos afectivos con la práctica de ocio. Este proceso forma la identidad que el individuo vive y proyecta, edificando su propia expresión que lo distingue de otros individuos (Kane y Zink, 2004). Cualquier sujeto que desarrolla un ocio serio, comparte experiencias y conocimientos con un alto interés y entusiasmo (Stebbins, 1992). Los surfers, experimentan una gran identidad con la práctica y como toda persona que se identifica con sus causas, habla con frecuencia sobre su actividad (Goff, Fick y Oppliger, 1997), sintiéndose orgulloso de la práctica y consciente de pertenecer a una sub-cultura. De ahí que el ocio serio sea una actividad que se convierte en parte importante de la autoidentificación de una persona (Scott, 2012).

2.1.4. Único Ethos.

Esta cualidad la podemos describir como la existencia de valores, ideales y sentimientos específicos y distintivos del mundo social de la práctica en cuestión (Stebbins, 2001). Los involucrados en el surf pertenecen a un colectivo, estableciéndose como ocio serio al compartir valores, creencias y objetivos que conectan a los surfers con la actividad y con los otros practicantes (Hung-Ling, et al., 2013). Como consecuencia se desarrolla un sentido de pertenencia en donde los miembros se identifican con su sub-cultura (Heo y King, 2009). Por tanto, la cualidad de único ethos nos señala que las personas se enriquecen con la participación

y conexión con otros, generando una fuerte compatibilidad, en donde se expresan e identifican quienes son (Sidorová, 2015), formando un mundo social en el cual comparten intereses similares (Stebbins, 2008).

2.1.5. Beneficios duraderos a nivel individual y grupal.

Para esta cualidad Stebbins (2008, p. 336) nos señala los siguientes beneficios: “autodesarrollo, autoenriquecimiento, autoexpresión, regeneración o renovación del yo, sentimientos de logro, mejora del autoimagen, interacción social y pertenencia, y productos físicos duraderos de la actividad”. Como resultado en el ocio serio, los participantes del surf logran recompensas que se traducen en satisfacción tanto psicológicas, sociales y físicas, (Taylor, 2007; Ferrando, 2006; Steinman, 2003) siendo ésta última una recompensa esencial (Heo, et al., 2008) por el carácter deportivo de la actividad.

2.1.6. Esfuerzos significativos.

Éstos son necesarios para adquirir y desarrollar el conocimiento y las habilidades específicas (Gravelle y Larocque, 2005). Por tanto, el esfuerzo personal significativo se basa “en el conocimiento, entrenamiento, experiencia o destreza especialmente adquiridos” (Stebbins, 2008, p. 336). Para el desarrollo del surf el individuo requiere invertir las energías necesarias en adquirir conocimientos y habilidades (Sidorová, 2015), tales como destrezas para el equilibrio y la conducción de la tabla, así como conocimientos sobre el comportamiento de las olas.

2.2. Atributos de la práctica del surf propuestos para el modelo.

En esta perspectiva, hemos considerado tres atributos característicos que a nuestro juicio están presentes en la práctica del surf. Éstos fueron analizados desde el punto de vista

teórico en el capítulo anterior. A continuación, presentaremos una descripción de cada uno de ellos con su relación directa con el surf.

2.2.1. Competencia percibida.

Se describe como la auto-evaluación de la capacidad para conseguir un logro (Horn, 2004) y está referida a la creencia de que las habilidades reportan éxitos de manera efectiva en la realización de una actividad (Arruza, et al., 2011; Wallston, 1992). La competencia percibida es un factor importante en la participación deportiva (Brazendale, et al., 2015), así como en el surgimiento de los estados de flow (Jackson y Kimiecik, 2008). En consecuencia, una percepción de competencia baja dificulta la experimentación de los estados de flujo (Kowal y Fortier, 2000). En este sentido, la experiencia óptima o (flow) requiere de un equilibrio entre los desafíos percibidos y las habilidades (Csikszentmihalyi, 1998). En esa dirección, para los surfers la mejor experiencia de flujo es el acto de deslizarse sobre las olas (Fendt, 2015). Para ello el participante considera la evaluación de sus capacidades para conseguir el rendimiento esperado. Por tanto, la competencia percibida, en el caso de la práctica del surf, contribuye al desempeño sobre la base de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que ayudaran al surfista a sobresalir ante sus propios desafíos.

2.2.2. Sub-Cultura surf.

Los surfers forman parte de un “colectivo o grupo denominado como sub-cultura” (Reis y Jorge, 2012, p. 9). Esta variable se relaciona con el valor de la libertad y su promoción (Laderman, 2014). La sub-cultura también se trata del lenguaje, la moda, (Jorge, 2012) y el estilo de vida (Taylor, 2007; Green y Jones, 2005; Polzat-Newcomb, 1999) que rodea el deporte del surf y de las relaciones sociales (Smith, 2010; Stranger, 2010; Wayne, 1976) entre los surfistas. Del mismo modo, la búsqueda de la ola (Roberts y Ponting, 2018; Zucco, 2002;

Highton, 2014) y el localismo (Lawler, 2010; Iatorola, 2011; Ford y Brown 2006) forman parte de la sub-cultura. Por tanto, este atributo se relaciona a las personas y con los elementos socio-identitarios que rodean el deporte del surf, así como con las relaciones personales entre los surfistas, y con los territorios en los cuales se práctica el surf. El surf es considerado una sub-cultura propia de los individuos que están inmersa en ella.

2.2.3. Conexión con el medio ambiente.

Se refiere al vínculo que genera la práctica del surf con el medio ambiente (Hung-Ling, 2012; Wheaton, 2016; Coffman y Burnett, 2009) de manera íntima (Kampion, 2003) y en un amplio sentido. Dicha conexión considera la calidad ambiental (Blum, 2015; Lazarow, Miller y Blackwell, 2009; Barbieri y Sotomayor, 2013) y la conservación de los entornos naturales de la costa. Por tanto, los surfers se definen conscientes con respecto al medio ambiente (Kampion, 2003; Mass, 2006; Hill y Abott, 2009; Moore, 2011; Eddy, 2015; Frank, Pintassilgo y Pinto 2015; Springwald, 2018; Suendermann, 2015) y son catalogados como ambientalistas (Kampion, 2003; Taylor 2007), convirtiendo sus intereses en causas ecológicas. En este sentido, la práctica del surf estimula el bienestar en las personas a través del contacto con la naturaleza, lo que contribuye a tener una mayor preocupación por la sostenibilidad ambiental de las zonas costeras y el océano.

En resumen, los atributos de la práctica contienen (ver tabla 6) elementos que pueden influir en la experiencia de ocio del surf. Desde nuestro punto de vista, éstos pueden estar presentes de manera individual y con un alcance colectivo en torno a la práctica. Por tanto, cada atributo responde a la comprensión de la experiencia de manera vinculante y asociado a las cualidades del ocio de serio.

<i>Competencia Percibida</i>	<i>Conexión con el Medio Ambiente</i>	<i>Cultura de Surf</i>
-Auto-evaluación de las capacidades	-Preocupación por la calidad ambiental	-Promoción del valor de la libertad
-Sobresalir ante sus propios desafíos	-Conciencia ambiental de los surfers	-Búsqueda de la ola perfecta
-Ayuda a experimentar estados de flujo	-Vínculo íntimo con el entorno	-Reconocimiento de un estilo de vida

Tabla 6. Elementos que influyen en la experiencia de ocio serio de acuerdo a los atributos propuestos en el Modelo.

Elaboración Propia.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN.

Los argumentos presentados en este apartado se orientan a proponer un constructo que pueda viabilizar la composición de datos recabados empíricamente, el cual contribuirá a determinar una validez aceptable que sustente el fundamento de nuestra investigación. Por tanto, implementar un diseño aplicable a la medición de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf, viene a responder a la rigurosidad metodológica y a la necesidad operativa, debido a la ausencia de constructos que concentren las variables anteriormente señaladas en el modelo propuesto.

3.1. Antecedentes: Escalas de medición de Ocio y de Ocio serio.

El interés por comprender el fenómeno del ocio ha estimulado el desarrollo de herramientas que puedan dar métricas acordes a las consideraciones teóricas, permitiendo comprender las características del funcionamiento del ocio. A continuación, se señalan las escalas más importantes diseñadas para medir la experiencia de ocio.

3.1.1. Batería para el diagnóstico de Ocio (LDB).

Resulta relevante el trabajo realizado por Witt y Ellis (1987), quienes configuraron una Batería para el Diagnóstico del Ocio (LDB), identificando la libertad como dimensión e

indicador relevante en la experiencia de ocio. Otra escala estructurada por los investigadores Iso-Ahola y Weissinger (1990) evalúa las diferencias individuales en las percepciones de aburrimiento en el tiempo libre.

3.1.2. Escalas de Satisfacción (LSS) y de Motivación de Ocio (LMS).

Para medir la satisfacción existe la Escala de Satisfacción de Ocio (LSS) de Beard y Ragheb (1980). Esta escala ayuda a entender, a través de sus mediciones, como los individuos perciben la satisfacción de sus necesidades personales en actividades de ocio. Los mismos autores Beard y Ragheb (1983) desarrollaron la Escala de Motivación del Ocio (LMS) que considera los dominios de: motivación intelectual, motivación social, motivación de competencia- dominio y ausencia de estímulos.

3.1.3. Escala de Beneficios de Ocio (LBS).

De igual forma señalamos la Escala de Beneficios de Ocio (Ho, 2008), que se encarga de medir aspectos físicos, psicológicos y sociales como prevención, control de enfermedades, crecimiento personal, reducción del estrés mental, relaciones sociales, y vínculo familiar.

3.1.4. Escalas de medición de Ocio Serio.

En relación al ocio serio existen diversos estudios que han contribuido a la construcción epistemológica sobre la perspectiva del ocio serio con sus siglas en inglés (SLP). En este sentido, Stebbins (2018) plantea que el avance de las investigaciones en ocio serio progresa en cuanto a las dimensiones empíricas y teóricas. También por los estudios cualitativos y cuantitativos, así como por los aportes conceptuales y metodológicos que versan sobre medidas y escalas.

En las investigaciones realizadas en ocio serio, la herramienta Serious Leisure Inventory Measure (SLIM) ha sido validada en diversos trabajos. La escala surge a partir del trabajo desarrollado por Gould, et al., (2008), que tal como explicamos en el capítulo anterior contiene 18 factores, que expresan las seis cualidades del ocio serio. A su vez, los 18 factores pueden estar compuestos, en su versión extendida, por 4 ítems cada uno. La escala SLIM se compone de 72 ítems. En su versión reducida cada factor puede tener 3 ítems generando 54 ítems.

En esta dirección, destacamos el estudio realizado por Munusturlar y Argan (2016), en el cual exponen las cualidades de ocio serio clasificando a participantes de ocio en Turquía como serios y ocasionales. Para ello los autores analizan y establecen una escala de 42 ítems del SCLM que se agrupan en torno a 9 factores que explican las cualidades del ocio serio. Estos factores son: carrera de ocio (6 ítems), carácter distintivo único (4 ítems), identidad (4 ítems), perseverancia (4 ítems), esfuerzo personal (4 ítems), ventajas terapéuticas (5 ítems), ventajas psicosociales (6 ítems), sentido de competencia (5 ítems), y congruencia de personalidad (4 ítems). Entre los nueve factores explicativos del ocio serio destacan dos nuevas cualidades: la congruencia de personalidad y el sentido de competencia, cualidades que han estado presentes tímidamente en la literatura sobre el ocio serio. Por lo tanto, el estudio añade la congruencia de personalidad y el sentido de competencia como factores importantes que tienen que valorarse en el análisis del ocio serio. Para el interés de nuestro estudio se pone de relieve el sentido de competencia como “variable” que a través de la competencia percibida forma parte de nuestro modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio de los surfers.

Por último, considerando la escala SLIM, otros autores han realizado ajustes y versiones que han alimentado constructos explicativos como Kim (2015) con la Escala de Experiencia de Deportes de Ocio Serio (SLSES). También Mueller (2012) con una Escala de Participación Deportiva Recreativa (RSPS). Es así como, “el concepto de ocio serio permite abordar el

estudio de las practicas deportivas desde múltiples facetas” (Romero, Iraurgi, y Madariaga, 2017, p. 63).

3.1.5. Escalas de de medición de Ocio Casual.

Del mismo modo, se desarrolló la medición del ocio casual con la escala SCLM de los investigadores Munusturlar y Argan (2016). Además, Gallant, Smale y Arai (2016) proponen una escala para medir los sentimientos de obligación de voluntarios (OVC). Por último, destaca la escala de participación seria-casual (SCPS) para evaluar la participación turística elaborada por Tsaur, y Huang (2018).

A partir de este marco de referencia se establece, la búsqueda de un instrumento que pueda dar relevancia a la propuesta del modelo, centrando la atención en investigaciones específicas de surf y ocio serio, que correspondan a la congruencia teórica delineada.

3.2. Proceso para la elaboración del constructo de la Escala de Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS).

Nuestro trabajo considera las escalas de medición comentadas en el apartado anterior como referencia metodológica, al tiempo que toma atención en el surf y sus vínculos con las 6 cualidades de ocio serio, estableciendo un aporte conceptual y operativo desde un respetuoso desafío.

En esta dirección, la descripción de las escalas utilizadas en los estudios de ocio serio y surf es una tarea significativa, en cuanto a la validez y confiabilidad. Por tanto, dedicamos especial atención al instrumento de aplicación empírica que debemos desarrollar en nuestra investigación.

El instrumento de medición fue formulado a partir del análisis de distintos constructos, de los cuales se extrajeron los ítems que mejor cumplían con las exigencias de los objetivos de nuestra investigación. Los ítems relacionados a las cualidades del ocio serio pertenecen a estructuras metodológicas y escalas (SLP) con trayectorias investigativas más consolidadas, lo cual facilitó en cierta medida despejar el nivel de congruencia entre las aseveraciones de cada constructo versus los propósitos de nuestro instrumento. En referencia a los atributos de la práctica, la evaluación de los ítems se orientó a fin de obtener información que conjuguen aseveraciones similares al tema de estudio, por lo cual, cada variable de los atributos de la práctica se compuso por ítems que provienen de constructos diferentes. Dicha condición puede significar preliminarmente una insuficiencia en relación al respaldo metodológico para nuestra investigación, sin embargo, creemos que es una oportunidad para agregar evidencias cuantitativas para el modelo de comprensión del surf como experiencia de ocio serio. Por consiguiente, esta condición tiene derivadas significativas en cuanto a la metodología, en especial respecto al diseño de una escala que entregue validez y confiabilidad, la cual permita comparar resultados, establecer recurrencias y fundamentar criterios para el análisis de los resultados.

El esfuerzo del enfoque propuesto conduce a un marco de análisis comprobatorio, considerando elementos gravitantes dentro de la propuesta metodológica. Estos elementos se refieren al diseño de escalas de medición, a las herramientas estadísticas y al proceso total en la recogida de datos.

Dentro de este orden argumentativo se revisaron distintos constructos que tuviesen directa referencia al surf y el ocio serio. Tal como señalamos en el capítulo anterior, los trabajos de Cheng y Tsaur (2012), Barbieri y Sotomayor (2013), Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015), y Portugal, et al. (2017), todos ellos consideran la utilización SLIM (Serious Leisure

Inventory Measure) con ciertas adaptaciones de la escala, acordes a los propósitos de sus investigaciones.

Con el objetivo de ampliar las opciones de fundamentación en cuanto a surf y los atributos de la práctica se examinaron los constructos de Portugal, et al (2015), Hill, y Abbott, (2009), Gómez (2008), Munusturlar y Argan (2016), Gould, Moore, McGuire y Stebbins (2008) Losier, Vallerand, y Blais (1993), Arias-Estero, Alonso y Yuste (2013) y Tsaur y Liang (2008).

Además, ante la perspectiva de tener un mayor soporte, se analizaron variables utilizadas en otras prácticas deportivas consideradas para el ocio serio, tales como nadadores (Hastings, Kurth, Schloder y Cyr, 1995), runners (Goff, Fick y Oppliger, 1997), kayak (Bartram, 2001), ciclismo (O'Connor y Brown, 2010), golfistas (Siegenthaler y O'Dell, 2003), alpinismo (Dilley y Scraton 2010), jugadores de voleibol y softball (Liu, 2012), rugbier (Dong, Zhang, Choe y Pugh, 2013) y motociclistas (Lewis, Patterson y Pegg, 2013).

A partir de la exploración de estos constructos hemos determinado las variables pre-existentes referidas a las seis cualidades de ocio serio y a los atributos de la práctica asociados al surf, así como otras no asociadas, las cuales son significativas para nuestro modelo. De toda la revisión realizada se compuso una escala que hemos denominado Escala de Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf (EOSPS). Por tanto, la escala EOSPS intenta ser un parámetro que entregue significados que incrementen la comprensión del surf como experiencia de ocio.

A continuación, en la tabla 7 presentamos un cuadro resumen de los análisis realizados considerando escalas y estadísticos:

<i>Escalas y estadísticos utilizados en investigaciones con variables relacionadas con el Surf</i>	
Portugal, A.C. Martins, F. Campos, F. y Melo, R. (2017).	Factorial analysis, by Principal Component Analysis (PCA). 6 Components
Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015).	SWLS (Satisfaction with Life Scale) Confirmatory factor analysis (CFA) Average variance extracted (AVE) 9 Components
Portugal, A.C. (2015).	Factorial analysis, by Principal Component Analysis (PCA). 6 Components
Barbieri, C. y Sotomayor, S. (2013).	Modelo de regresión lineal múltiple 6 componentes
<i>Escalas y estadísticos utilizados en investigaciones con variables relacionadas con el Surf</i>	
Cheng, T., y Tsauro, S. (2012).	Confirmatory factor analysis (CFA) Average variance extracted (AVE) Indicator of convergent reliability (CR9 Components)
Hill, L., y Abbott, JA (2009).	The explanatory sequential design consists of two phases, beginning with the quantitative phase and then the qualitative phase. 4 components
Gómez Varela, J. (2008).	Análisis descriptivo bivariante 3 componentes
<i>Escalas y estadísticos utilizados en investigaciones con variables genéricas utilizadas en diferentes casos</i>	
Munusturlar y Argan (2016).	Exploratory Factor Analysis (EFA) Confirmatory factor analysis (CFA) 9 Components
Gould, J. Moore, D. McGuire, F. Stebbins. R. (2008).	Exploratory Factor Analysis (EFA) Confirmatory factor analysis (CFA) 18 componentes
Losier, G.F., Vallerand, R.J., y Blais, M.R. (1993).	EPCDV (Compétence dans les Domaines de Vie) 4 componentes
<i>Escalas y estadísticas utilizados en investigaciones con variables a otras actividades de ocio</i>	
Arias-Estero, J. L., Alonso, J. I. y Yuste, J. L. (2013).	Análisis Factorial Exploratorio 2 componentes
Tsauro, S., y Liang, Y. (2008).	Confirmatory factor analysis (CFA) Modelo de ecuaciones estructurales SEM 9 componentes

Tabla 7. Escalas y Estadísticos.

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de constructos.

En este contexto, se han seleccionado las variables para posteriormente realizar los filtros y ajustes lingüísticos para cada ítem del constructo. Paralelamente se examinan los estadísticos que puedan disponer de mejores aproximaciones en cuanto a validez y confiabilidad.

A continuación, exponemos los constructos que disponen de mejor consistencia para las cualidades de ocio serio en el surf y de los atributos de la práctica en la perspectiva de la elaboración operativa del cuestionario a utilizar.

3.2.1. Cualidades de ocio serio.

De acuerdo a la revisión de la literatura sobre las 6 cualidades del ocio serio hemos considerado el constructo de variables desarrolladas por los autores Cheng y Tsaur (2012), las cuales fueron utilizadas para analizar la relación entre las características serias de ocio de los surfistas y la participación recreativa.

A continuación, presentamos las variables referidas a las 6 cualidades de ocio serio planteadas en inglés por los investigadores con el objetivo de evidenciar su composición.

Perseverance	I would participate in surfing even though I'm very busy I would participate in surfing even though I'm very tired I would participate in surfing even though I'm feeling down I persevere in surfing to conquer difficulties
Have careers in their endeavours	To me, surfing is an important part of life Without surfing, my life would be boring I'm willing to engage in surfing activities for the long-term
Significant personal efforts	I dedicate significant time and effort to surfing I'm willing to spend time and money in training for surfing techniques I'm willing to purchase surfing books and video tapes to enhance my surfing techniques
Durable individual benefits	I have the opportunity to achieve self-actualisation by attending surfing activities I achieve pleasure and satisfaction by attending surfing activities I achieve a sense of fulfilment by attending surfing activities I meet many friends by attending surfing activities I enhance my physique by attending surfing activities
Unique ethos	I share a sense of trust and value with my colleagues in surfing In private, I will attend activities and gatherings with my surfing friends In private, I can discuss everything with my surfing Friends
Identify strongly with the activity	I believe no other leisure activities can replace surfing I enjoy watching TV programmes on surfing I like to discuss interesting things about surfing with others

Tabla 8. Cualidades de Ocio Serio y variables referidas (inglés).

Fuente: Fuente: Adaptado de Cheng y Tsaur, 2012, pp. 60-61.

Sobre la base del trabajo realizado por Cheng y Tsaur (2012), los investigadores Portugal, et al., (2017) elaboraron su estudio que tuvo por objetivo comprender los niveles de

ocio serio en los surfers, estableciendo su comportamiento, modos de transporte y condiciones para la elección de destinos de surf.

A continuación, presentamos el constructo utilizado considerando el idioma original:

Perseverança	Gostaria de surfar a pesar dea pesar de estar muito ocupado Gostaria de surfar apesar de estar muito cansado Gostaria de surfar apesar de me "sentir em baixo"
Carreira	Para mim, o surf é uma parte importante da minha vida Sem o surf, a minha vida seria monótona Espero manterme como praticante de surf a longo prazo. Dedico tempo e esforço signi- ficativos ao surf
Esforço	Estou disposto a investir tempo e dinheiro no aperfei- çoamento de técnicas de surf Tenho oportunidade de me manter atualizado ao frequentar atividades de surf Estou disposto a comprar livros e vídeos que ajudem a melhorar a minha técnica no surf
Benefícios	Sinto prazer e satisfação em participar em atividades de surf Melhoro o meu aspeto físico ao praticar surf Realizo-me no surf
Ethos	Encontro muitos amigos ao participar em atividades de surf Partilho sentimentos de con- fiança e valores com os meus colegas do surf Encontro-me com colegas de surf e pratico outras ativida- des conjuntamente Posso falar de tudo com os meus colegas do surf
Identidade	Acredito que nenhuma outra atividades de lazer substitui o surf Gosto de ver programas de surf na TV Gosto de debater assuntos interessantes sobre o surf, com outras pessoas

Tabla 9. Cualidades de Ocio Serio y variables referidas (portugués).

Fuente: Adaptado de Protugal et al, 2017, p 119.

Como veremos más adelante, sobre la base de estos constructos se construyen los ítems para obtener resultados en ámbitos de las cualidades de ocio serio. Seguidamente se determinó el constructo de variables para los atributos de la práctica de surf.

3.2.2. Atributos de la práctica de surf

Como hemos señalado los atributos propuestos de competencia percibida, conexión con el medio ambiente y sub-cultura del surf son expuestos a continuación relacionando escalas e ítems apropiados a nuestro interés de investigación.

3.2.2.1. Competencia percibida.

Para esta variable se ha considerado el constructo de Percepción de Competencia en la Práctica Deportiva (Echelle des Perceptions de Competence dans les domaines de vie,

(EPCDV), creada por Losier, Vallerand y Blais (1993). Específicamente, se analiza el apartado referido a la Percepción de la competencia en el ocio (Perceptions de Compétence dans les Loisirs, (PCL), la cual consta de cuatro ítems que se presentan a continuación en su idioma original.

≈	Dans mes loisirs, je réussis presque toujours à atteindre les objectifs que je me fixe.
≈	Dans mes activités de loisirs, je me sens aussi habile que n'importe qui d'autre.
≈	Mes activités de loisirs représentent pour moi un domaine dans lequel j'excelle.
≈	Il me semble que je ne réussis jamais à maîtriser complètement mes activités de loisirs.

Tabla 10. Variables para Competencia Percibida.

Fuente: Adaptado de Losier, Vallerand y Blais, 1993.

3.2.2.2. Conexión con el medio ambiente.

Para esta variable se recurre a la investigación planteada por Hill y Abbott (2009), que en su metodología abordan un enfoque mixto determinado por dos fases: una entrevista de respuesta libre y la segunda fase de aseveraciones a través de encuesta. Para el desarrollo de nuestro instrumento optamos por analizar las siguientes aseveraciones:

≈	Environmental consciousness is an important part of surfing.
≈	Surfing helps me feel greater connection to nature (the wild, the ocean).
≈	Surfers have more responsibility than others to be environmentally aware and active.
≈	Surroundings are an important part of the surfing experience.
≈	My goal in surfing is to “master” waves.
≈	My goal in surfing is to approach harmony with waves.

Tabla 11. Variables para Conexión con el Medio Ambiente.

Fuente: Hill y Abbott, 2009, p 162.

3.2.2.3. Sub-cultura de surf.

Por ultimo, se examinó el constructo de la investigación de tesis doctoral elaborada por Gómez (2008) respecto a los hábitos de participación deportiva en la práctica del surfing en el contexto de un circuito de Galicia. En este constructo se analiza la implicación en la práctica y estilo de vida del surf tal y como se recoge en la tabla 12.

≈	Que el surfing ocupe un lugar importante en su vida
≈	Tener un nivel de ejecución alto en el surfing
≈	Tener un gran conocimiento técnico del surfing
≈	Conocer bien el medio (Rompientes, marejadas, borrascas, corrientes, orientación de playas, viento, etc)

~	Llevar años surfeando
~	EI vestir ropas de estilo surfista
~	Utilizar lenguaje o jerga surfista
~	Escuchar música asociada al surfing
~	Consumir drogas (alcohol, hachis, pastillas, ...)
~	Defender la prioridad en el uso de su área de surf ante surfistas no locales

Tabla 12. Variables para sub-cultura de Surf.

Fuente: Adaptado de Gómez, 2008, p 51.

A partir de los antecedentes señalados se plantean los siguientes ítems que conforman el cuestionario (ver tabla13), los cuales darán forma final, previa justificación sobre la composición de cada variable.

	Variables	Aseveración Ítems cuestionario
Atributos de la práctica del surf	Competencia Percibida	Í11. Cuando práctico surf, casi siempre logro alcanzar los objetivos que me propongo.
		Í12. Surfeando, soy tan bueno como cualquier otra persona.
		Í13. Surfear representan, para mí, un dominio en el que sobresalgo.
	Conexión con el medio ambiente	Í21. El surf me ayuda a sentir una mayor conexión con la naturaleza (lo salvaje, el océano).
		Í22. La conciencia ambiental es una parte en la práctica del surf.
		Í23. Los surfistas tienen más responsabilidad que otros para ser ambientalmente conscientes y activos.
	Cultura Surf	Í31. El surf es para mí un estilo de vida
		Í32. Visto ropa de marcas de surf y utilizo palabras propias de la comunidad surf
		Í33. Valoro interactuar con otros surfers sintiéndome parte de un grupo con los mismos intereses
Variables		
Cualidades de Ocio Serio	Perseverancia	Í41. Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy ocupado.
		Í42. Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy cansado.
		Í43. Quisiera hacer surf a pesar de estar deprimido (<i>bajoneado</i>)
	Carrera	Í51. Para mí el surf es una parte importante de mi vida.
		Í52. Sin el surf, mi vida sería aburrida.
		Í53. Espero mantenerme largo tiempo practicando surf.
	Identidad	Í61. Creo que ninguna otra actividad reemplaza al surf.
		Í62. Me gusta discutir temas interesantes sobre el surf, con otras personas.
		Í63. A menudo soy reconocido como surfista.
	Único Ethos	Í71. Encuentro muchos amigos al participar en actividades de surf.
		Í72. Comparto sentimientos de confianza y valores con mis compañeros de surf.
		Í73. Puedo hablar de todo con mis compañeros de surf.
	Beneficios	Í81. Siento placer y satisfacción en participar en actividades de surf.
		Í82. Surfear me relaja y me hace sentir mejor psicológicamente.
		Í83. El surf mejora mi aspecto físico.
Esfuerzos	Í91. Estoy dispuesto a invertir dinero en el perfeccionamiento de técnicas de surf.	
	Í92. Dedico tiempo para mejorar mi habilidad sobre la tabla.	
	Í93. Tengo la oportunidad de mantenerme actualizado asistiendo a actividades de surf.	

Tabla 13. Propuesta de variables a utilizar en el instrumento.

Fuente: Elaboración propia.

3.3. Composición de las variables.

De acuerdo a lo señalado los ítems propuestos para el desarrollo del constructo fueron integrados de otras escalas, asociando aseveraciones correspondientes a las cualidades de ocio serio y a los atributos propuestos. A continuación, se explica la composición de las variables con sus respectivos ítems.

3.3.1. Variables: Atributos de la práctica.

Los atributos de la práctica del surf se han determinado de acuerdo a la observación de la misma, sobre las escalas analizadas y, además, se han sustentado en la revisión bibliográfica expuesta como marco teórico de esta tesis.

3.3.1.1. Competencia Percibida.

La variable (atributo) de competencia percibida estuvo conformada por los ítems provenientes de la Echelle des Perceptions de Competence dans les domains de vie, (EPCDV), (Losier, et, al., 1993) de los cuales se consideraron los siguientes:

≈ Í1: *Cuando práctico surf, casi siempre logro alcanzar los objetivos que me propongo.*

Este ítem nos señala que la mayoría de los practicantes de ocio serio persiguen sus objetivos obteniendo resultados positivos, esto hace que presenten gran interés por la práctica, esforzándose constantemente.

≈ Í12: *Surfeando, soy tan bueno como cualquier otra persona.*

El reconocerse como competente en la práctica al compararse con otros, indica que la competencia percibida está asociado a la referencia de sus propias capacidades y/o habilidades en relación con las capacidades y/o habilidades de otros, lo cual se juzga desde la individualidad que conlleva, para este caso la práctica del surf.

≈ Í13: *Surfear representa, para mí, un dominio en el que sobresalgo.*

El alcanzar un cierto dominio implica sentirse competente en la práctica, lo que ayuda a incrementar las posibilidades de mantener la participación (Harter,1981) y la continuidad en el ocio serio.

Como se expuso anteriormente la competencia percibida podría ser catalogada como una nueva cualidad (Munusturlar y Argan, 2016), siendo un elemento importante para la participación en el ocio serio, como un motivador del mismo, así lo advierte Thomas (2015) en su análisis sobre el ocio serio de los ciclistas. Por tanto, la competencia percibida puede contribuir junto con las cualidades a comprender la experiencia de ocio serio en la práctica del surf.

3.3.1.2. Conexión con el medio ambiente.

Por su parte, la variable (atributo) de Conexión con el medio ambiente está compuesta por los ítems observados en el trabajo de Hill y Abbott (2009) de los cuales consideramos los siguientes:

≈ Í21: *El surf me ayuda a sentir una mayor conexión con la naturaleza (lo salvaje, el océano).*

El ítem nos puede ayudar a comprender la relación íntima entre el surfers y el entorno natural, el cual se manifiesta en el contacto con las olas y el océano (Kampion, 2003) favoreciendo la experiencia de ocio serio.

≈ Í22: *La conciencia ambiental forma parte fundamental de la práctica del surf.*

En este sentido, el ítem aborda la conciencia ambiental en los surfers, la cuál está influida por el contacto sistemático con el océano y es determinada por el vínculo entre el surf y el medio ambiente (Taylor, 2007), condición que es la esencia del surf.

≈ Í23: *Los surfistas tienen más responsabilidad que otros para ser ambientalmente conscientes y activos.*

Los surfers han sido descritos como conscientes del medio ambiente (Kampion, 2003; Mass, 2006; Hill y Abott, 2009; Moore, 2011; Eddy, 2015; Frank, Pintassilgo y Pinto, 2015; Springwald, 2018; Suendermann, 2015). Por consiguiente, el ítem ayuda a comprender la variable desde la óptica del compromiso y conservación del medio ambiente.

Para nuestro propósito la variable de conexión con el medio ambiente y su composición considera la relevancia del surf como actividad recreativa y/o deportiva en un entorno natural y su inseparable contacto con las olas (Hung, 2012), (Wheaton, 2016) como condición implícita de la práctica.

3.3.1.3. Sub-Cultura de surf.

La variable de Sub-Cultura de surf se presenta como atributo en el modelo para ello se consideró la importancia que tiene el colectivo y los comportamientos semejantes que forman los individuos en torno a la práctica del surf. Esta variable está conformada por los ítems extraídos del constructo elaborado por Gómez (2008) respecto a los hábitos de participación deportiva en la práctica del surf. Los ítems seleccionados fueron los siguientes:

≈ Í31: *El surf es para mí un estilo de vida.*

En este ítem se considera un conglomerado de actitudes, comportamientos y formas de relacionarse entre los surfers, éstos a su vez, comparten valores, creencias y normas relevantes los cuales se expresan individual y colectivamente.

≈ Í32: *Visto ropa de marcas de surf y utilizo palabras propias de la comunidad surf.*

Los surfers adquieren accesorios y sobre todo emplean una jerga característica, lo cual como ocio serio son elementos que generan un mundo social determinado que se clasifica como sub-cultura (Green y Jones, 2005).

≈ Í33: *Valoro interactuar con otros surfers sintiéndome parte de un grupo con los mismos intereses.*

La participación e interacción de los individuos en el ocio serio produce sentido de pertenencia, permitiendo el desarrollo de su propia sub-cultura (Gibson, et al., 2002), (Tsauro y Liang, 2008), lo que en este caso sucede con la práctica de surf.

3.3.2. Variables: *Cualidades de ocio serio.*

A partir de los trabajos realizados por Cheng y Tsauro (2012) y por Potugal, et al., (2017) hemos considerado las variables y sus ítems respecto a las cualidades de ocio serio. A continuación, la composición de las variables con los ítems elegidos.

3.3.2.1. Perseverancia.

La cualidad de ocio de perseverancia se asocia a las capacidades de los participantes para enfrentar y ajustar diversos momentos de miedo, vergüenza, ansiedad, fatiga y lesiones (Stebbins, 1992).

≈ Í41: *Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy ocupado.*

El ítem nos permite conocer la predisposición de los surfers a realizar la práctica a pesar de las obligaciones laborales o de otros tipos de responsabilidades, determinando la perseverancia como participantes de ocio serio.

≈ Í42: *Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy cansado.*

La aseveración nos habla de la constancia de los surfers, quienes pueden incluso, desafiar el agotamiento físico generado por el trabajo o por otras responsabilidades que pueden afectar su voluntad de seguir practicando.

≈ Í43: *Quisiera hacer surf a pesar de estar deprimido (bajoneado).*

El ítem está asociado a valorar los estados de ánimos y los sentimientos positivos respecto a la práctica, lo que permite superar las dificultades psicológicas y físicas durante las experiencias de ocio (Hung-Ling, et al., 2013; Yarnal y Dowler, 2002).

3.3.2.2. Carrera.

La cualidad de ocio serio de carrera tiene que ver con el involucramiento que tienen los individuos con una actividad en particular.

≈ Í51: *Para mí el surf es una parte importante de mi vida.*

El ítem nos ayuda a contextualizar la carrera de ocio y la predisposición de los surfers con la práctica, demostrando el esencial e intrínseco arraigo con el surf.

≈ Í52: *Sin el surf, mi vida sería aburrida.*

Es necesario comprender y percibir que la ausencia del surf generaría en ellos aburrimiento en su existencia por lo que podemos reafirmar que el surf es una actividad de ocio serio.

≈ Í53: *Espero mantenerme largo tiempo practicando surf.*

La práctica del surf se transforma en una profesión lo que se denomina el progreso de carrera, la cual está determinada por la continuidad social y psicológica (Stebbins, 1992) de la práctica, sosteniéndola pese al tiempo y las vicisitudes que se puedan presentar.

3.3.2.3. Identidad.

La cualidad nos ayuda a demostrar que la práctica de surf contribuye a formar una identidad positiva respecto a su condición de ocio serio.

≈ Í61: *Creo que ninguna otra actividad reemplaza el surf.*

El ítem permitirá comprender que la práctica del surf ocupa un lugar central en la vida de los surfers, evidenciando que el compromiso por la participación en una actividad de ocio serio genera identidad (Stebbins, 1992), (Argyle, 1996).

≈ Í62: *Me gusta discutir temas interesantes sobre el surf, con otras personas.*

Dicha aseveración nos indica que los involucrados en actividades de ocios serios logran exteriorizar su identidad, compartiendo historias y aspectos relacionados a la práctica, tanto a nivel de las experiencias acumuladas como de la contingencia diaria.

≈ Í63: *A menudo soy reconocido como surfista.*

Por último, el auto-reconocimiento de su condición de surfers y ser identificado como adepto al surf es una combinación de la validación colectiva y de su individualidad, lo que se manifiesta en la autoexpresión de los practicantes de ocio serio.

3.3.2.4. Único Ethos.

La cualidad está referida al mundo social que rodea la práctica de ocio, lo que determina la inmersión de los surfers en su colectivo de referencia. La pertenencia a dichos colectivos genera espacios para compartir actitudes, valores, creencias, metas. (Stebbins, 2007).

≈ Í71: *Encuentro muchos amigos al participar en actividades de surf.*

El ítem está referido a los vínculos sociales asociados a la práctica que lógicamente están dentro y fuera del agua, esto quiere decir que las relaciones sociales se generan en un entorno costero.

≈ Í72: *Comparto sentimientos de confianza y valores con mis compañeros de surf.*

El ítem nos habla del sentido de comunidad que distingue a los individuos que están asociados a actividades de ocio serio, en donde se establecen nexos de compañerismo.

≈ Í73: *Puedo hablar de todo con mis compañeros de surf.*

Los miembros de una comunidad o colectivo tienen la libertad de abordar temáticas que no necesariamente estén vinculadas con la actividad de ocio serio desarrollada.

3.3.2.5. Beneficios.

Los beneficios duraderos que puede entregar una actividad de ocio serio son el aumentar el bienestar y la felicidad. Además, el surf como toda actividad deportiva genera beneficios en la salud en su amplio espectro (Downward y Rasciute, 2011), (Sacker y Cable, 2006).

≈ Í81: *Siento placer y satisfacción en participar en actividades de surf.*

La aseveración se asocia a que la práctica del surf como toda experiencia de ocio entrega satisfacción (Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu, 2015) y disfrute en su extenso sentido.

≈ Í82: *Surfear me relaja y me hace sentir mejor psicológicamente.*

El ítem nos indica que los participantes en actividades de ocio serio se benefician positivamente en cuanto a la salud mental y equilibrio psicológico.

≈ Í83: *El surf mejora mi aspecto físico.*

En esta aseveración nos permitirá evidenciar que el surf como ocio serio es provechoso para la salud, además contribuye al aspecto estético de los surfers derivado esencialmente por el movimiento y el esfuerzo que involucra el deslizamiento sobre la tabla, lo cual mejora la condición física, el mantenimiento de la salud y la forma física.

3.3.2.6. Esfuerzo.

El esfuerzo como cualidad está basado en el logro a través de un proceso de entrenamiento e instrucción que busca desarrollar técnicas, habilidades y conocimientos especiales para una actividad de ocio serio.

≈ Í91: *Estoy dispuesto a invertir dinero en el perfeccionamiento de técnicas de surf.*

El ítem se orienta a que los participantes en actividad de ocio serio invierten para poder progresar en las técnicas. En el caso del surf a medida que se avanza en el dominio de la tabla disminuye el esfuerzo referido a costos monetarios.

≈ Í92: *Dedico tiempo para mejorar mi habilidad sobre la tabla.*

La aseveración nos habla que los surfers requieren dominar su posición al tomar la ola, alinearse, ponerse de pie sobre la tabla y controlar el deslizamiento, esto responde a un proceso de aprendizaje y/o autoaprendizaje constante en cuanto a técnicas y conocimientos para dominar la ola (Pointing, 2008), los cuales son adquiridos a través del empeño sistemático para progresar en la práctica.

≈ Í93: *Tengo la oportunidad de mantenerme actualizado asistiendo a actividades de surf.*

El ítem nos describe el esfuerzo de los surfers por participar en actividades y/o eventos que implican el refrescar información de todo lo que pueda mejorar la práctica o sencillamente estar al día con las tendencias, circuitos profesionales, moda etc.

4. METODOLOGÍA.

A continuación, abordaremos la metodología utilizada en la que se justifican, las referencias de validez y confiabilidad, la elección del método estadístico, estudio de campo y recogida de datos.

4.1. Muestra objeto de estudio.

La población estuvo determinada por surfers locales de la ciudad de Iquique, Chile.

Tamaño de muestra: La muestra objeto de estudio se compuso de 300 surfistas locales de la ciudad de Iquique, Chile. Se consideró que el tamaño de la muestra debía ser significativa para un análisis factorial, para ello se recomienda observar unos 300 casos con correspondencia mínima de 5 a 1 sujetos por variables (Tabachnick y Fidel, 2007).

Definición de la muestra: Los encuestados fueron identificados a través de la técnica de “bola de nieve” a través de los clubes de surf locales, escuelas de surf y aficionados

independientes. Las edades de los entrevistados oscilan entre los menores de 18 años y más de 18 años según rangos. Se debe considerar que existen jóvenes que en edades tempranas que han practicado el surf, muchas veces motivados por sus padres.

Por su parte, el entorno espacial donde se realizaron los cuestionarios fue en el borde costero de la ciudad de Iquique, Chile. Especialmente en las áreas de concentración de actividades “surferas”, las cuales están asociadas a la recurrencia de las principales olas del litoral. Los cuestionarios fueron respondidos directamente al entrevistador de manera individual antes o después de la práctica según el caso. El levantamiento de información se realizó entre el 30 de enero al 18 de abril de 2019.

4.2. Instrumento para la recogida de datos.

El instrumento para la captura de datos utilizado fue un cuestionario, el cual responde a una herramienta estructurada que se fundamenta en una serie de preguntas extraídas de constructos adaptados para nuestros fines.

Las variables fueron definidas en conformidad a la propuesta del modelo definido en el apartado anterior.

4.2.1. Traducción de los constructos.

Teniendo la justificación de las variables propuestas se procedió en primer termino a la traducción de los ítems de acuerdo a cada cualidad de ocio serio y a los atributos señalados. Se determinó la traducción de inglés-español, portugués-español y francés-español de las variables para obtener un pre-constructo. Se solicitó a 3 profesionales (traductoras) en (inglés-español), (portugués-español) y (francés-español) que proporcionaran los significados más ajustados posibles a las aseveraciones originales, de acuerdo al proceso de adaptación lingüística.

Asumiendo los resultados de las traducciones se seleccionaron las aseveraciones de acuerdo al contenido de la investigación, disponiendo un orden adecuado de las mismas en la constitución del cuestionario. También se determinó la estructura de preguntas de carácter psicográficas que permitieran obtener información de contexto de los surfers, para ello se analizaron las preguntas elaboradas en los trabajos desarrollados por Barbieri y Sotomayor, (2013) y Portugal, et al., (2017).

4.2.2. Estructura del cuestionario.

Posteriormente se confeccionó una introducción y un protocolo de consentimiento informado constituyendo la estructura del cuestionario a utilizar, el cuál se divide en tres bloques (ver en anexo) quedando conformado de la siguiente forma:

- I. Introducción explicando el propósito de la investigación y protocolo de consentimiento para garantizar el anonimato respecto a su identidad.
- II. En la segunda parte se despliega un listado con 27 aseveraciones o ítems (3 ítems por cada variable). que representan las 9 variables (seis cualidades del ocio serio a las que se añaden las tres variables propuestas para medir la práctica de surf) propuestas para crear el modelo.

Los entrevistados responderán de acuerdo a una escala de Likert de siete puntos (1: Muy en Desacuerdo / 2: En Desacuerdo / 3: Ligeramente en Desacuerdo / 4: Ninguno / 5: Ligeramente de Acuerdo / 6: De Acuerdo / 7: Muy de Acuerdo).

Con ello se reduce el efecto de sesgo de tendencia central que se pudiese provocar.
- III. Por último, se presentan las características generales (Nacionalidad, genero, edad, N° de años Surfeando, Situación Laboral, Nivel de Renta y de Educación, Frecuencia (días) de la práctica surf.

4.2.3. Validación de expertos.

En primer lugar, se realizó un pre-test como ejercicio de aproximación a 3 surfers que cuentan con más de 20 años de experiencia a nivel local e internacional. Actualmente se dedican a la enseñanza del surf y a emprendimientos turísticos ligados al surf. Los expertos se sometieron a completar el cuestionario de manera individual y luego fueron requeridos para participar en una reunión grupal en donde efectuaron alcances relacionados con:

1. La existencia de inconvenientes en la redacción de las preguntas.
2. La duración (tiempo) para responder el instrumento.
3. El abordaje a los entrevistados a través de una introducción para indicar el propósito de la investigación.
4. La garantía sobre el anonimato de la información levantada.
5. La comprensión de conceptos y vocabulario del cuestionario.
6. Las imprecisiones en cuanto a tiempos, formas y espacios para realizar las entrevistas que pudieran causar rechazos por parte de los entrevistados.

4.2.4. Recomendaciones para el ajuste de instrumento.

Los principales ajustes estuvieron orientados al orden de las preguntas, el limitado conocimiento del concepto de ocio en la parte de introducción. De ahí que se prefirió disponer de las preguntas de información psicográfica al final del cuestionario atendiendo a las recomendaciones emanadas por los surfers expertos y la directora de la tesis Dra. Ana Goytia.

4.3. Procedimiento en el software estadístico.

Para desarrollar el análisis se utilizó la interfaz integrada (Statistical Package for the Social Sciences (SPSS-24.0) que considera los siguientes pasos:

1. El ingreso de datos al software importando una base de datos en Excel al programa.
2. Se completa la base de datos en donde se integra la información según nombre de cada columna.
3. Se activan los comandos: *Analiza > Reducción de Dimensiones > Factor*.
4. Se añaden las variables que están sujetas al análisis.
5. Se definen los estadísticos que se necesiten, ya sea, para respaldar el estudio o para interpretar.
6. Se utiliza el comando extracción para seleccionar el método de Componentes Principales. Una vez determinada las opciones, solo queda aceptar e interpretar el análisis factorial por componentes principales.

4.4. Validez y confiabilidad: Descripción del análisis de Componentes

Principales (ACP).

Este estudio se enmarca dentro de una investigación cuantitativa, no experimental, transversal y correlacional, en donde se aplicó el método de análisis de componentes principales en concordancia con los objetivos establecidos para este estudio.

La validez de un instrumento es proporcionada por los valores que determina Huck, (2004). Éstos deben ser congruentes con lo que se proyecta medir. Por tanto, la congruencia se establece entre el instrumento diseñado para medir y el indicador o la propiedad o el atributo medible. El instrumento debe lograr ciertos grados de certezas que generen seguridad en posteriores aplicaciones a través de la obtención de resultados equivalentes en la recolección de datos y en las mediciones efectuados por otros investigadores.

Por su parte, la confiabilidad nos muestra el grado de consistencia de las valoraciones conseguidas (Huck, 2004) sobre un conjunto de individuos, a los cuales se aplican las mediciones con idéntico instrumento. En su composición la confiabilidad expresa estabilidad y constancia de las valoraciones conseguidas comprometiendo que estas no varíen significativamente (Corbetta, 2007). A su vez, deberá entregar resultados semejantes en aplicaciones posteriores del instrumento.

Considerando la importancia de la validez y la confiabilidad se deben incluir los análisis factoriales correspondientes que permitan establecer la consistencia del constructo en la perspectiva de la eficacia para la propuesta de nuestro modelo.

En adhesión a lo planteado se ha determinado utilizar el Análisis de Componentes Principales (desde ahora ACP), debido a la necesidad de extraer los factores principales, que subyacen en el conjunto de datos recabados por el instrumento diseñado; esto evita la indeterminación de los mismos (Stevens, 2002).

El Método ACP, tiene como objetivo principal transformar un conjunto de variables, llamas originales, en un grupo o conjunto de variables denominadas componentes principales. Los Componentes Principales (en adelante CP) se caracterizan básicamente por incluir variables que están incorrelacionadas, entre si, y junto a esto pueden organizarse respecto a la información que llevan incorporada.

Por tanto, la cantidad de información que posee un componente determina su varianza, es decir, cuanto mayor sea la varianza, mayor será la información que contiene dicho componente. Esta condición, facilita el orden de componentes seleccionando como primer componente aquella que posee mayor varianza, mientras que el último componente presentará menor varianza. Es importante destacar que el número de componentes principales obtenidos es menor al número de variables originales. Del mismo modo, la suma de las varianzas de los

(CP), será igual a la suma de las varianzas de las variables originales. En otras palabras, el Análisis de Componentes Principales (ACP) tiene como objetivo reducir la dimensión del número de variables originales (Peña, 2002) que se han considerado en el análisis, lo que proporciona una sinopsis empírica del conjunto de datos (Tabachnick y Fidel, 2007). Para el análisis de componentes principales, se tiene una muestra (N) acerca de (p) variables X_1, X_2, \dots, X_p (tipificadas o expresadas en desviaciones respecto a la media) inicialmente correlacionadas, para posteriormente obtener, en base a ellas, un número $k \leq p$ de variables incorrelacionadas: Z_1, Z_2, \dots, Z_k , las cuales deberán estar en combinación lineal con las variables iniciales, explicando la mayor parte de su variabilidad o varianza. Es así como el primer componente principal, como los restantes, están expresados como una combinación lineal de las variables originales.

4.5. Utilización ACP (Análisis de Componentes Principales).

El ACP permite analizar que combinación de variables, en conjunto, explican de mejor forma el concepto o hipótesis estudiada. Para la presente investigación, que busca explicar o comprender la experiencia de ocio en la práctica del surf, el ACP, establecerá las variables que tienen un mayor o menor impacto en la práctica del surf. Cabe destacar que se pretende evaluar si cada variable, las seis cualidades del ocio serio, junto a los tres atributos de la práctica del surf: competencia percibida, conexión con el medio ambiente y cultura surf, poseen un alto o bajo impacto con el conjunto de variables. La estructura del planteamiento se expresa en la siguiente ilustración 5:

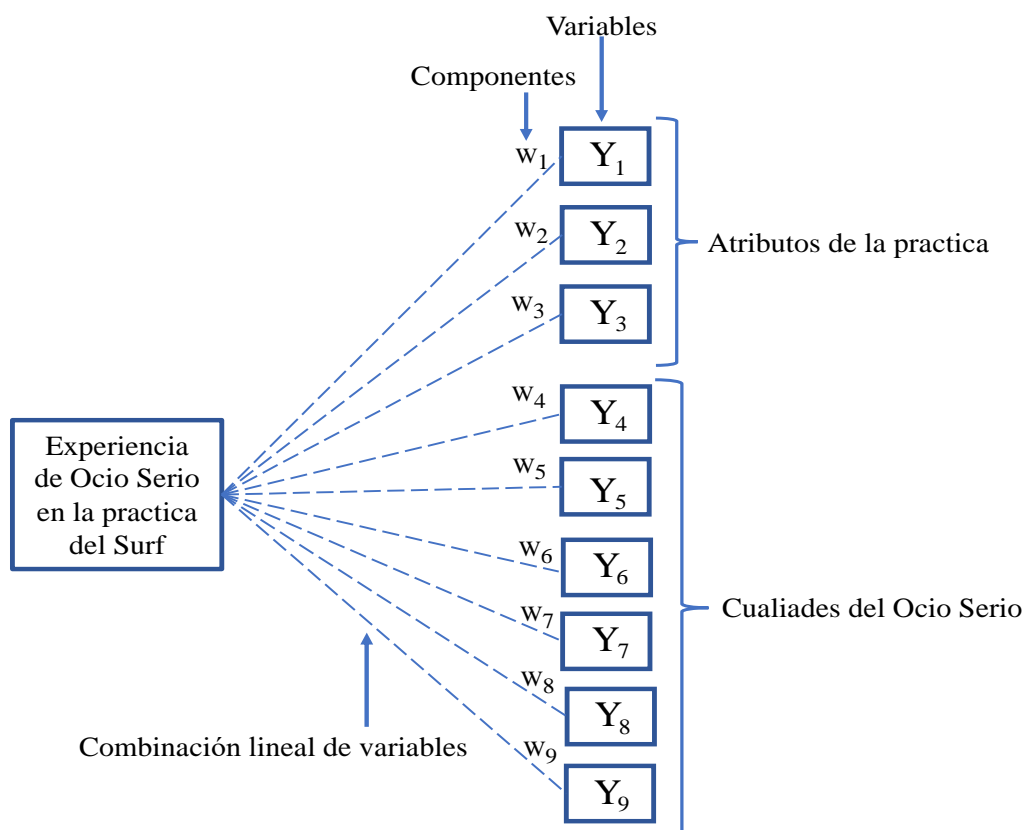


Ilustración 5. Estructura ACP para el modelo de comprensión de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf.

Fuente: Elaboración propia.

4.5.1. Estructura general: Análisis de Componentes Principales (ACP).

Una vez aplicado el ACP, se pueden analizar e interpretar diferentes estadísticos generales, que permiten abordar las distintas directrices para cumplir con el objetivo de la investigación. A continuación, se presentan parámetros generales que se interpretan para responder a la determinante de como observan la práctica del surf y así, establecer si las variables explican la situación estudiada. Los parámetros generales son:

1. *Desviaciones estándar*: Se analiza las variables que presentan una mayor desviación estándar, ya que es donde se explican los parámetros de conductividad.

2. *Correlaciones*: se analiza la relación de variables, comparándolas unas con otras, destacando los que presenten un coeficiente mayor a 0.6. De este parámetro se obtiene la matriz de correlaciones, la que indicará cual o cuales son las variables que tiene un impacto significativo en las demás.
3. *KMO y prueba de esfericidad de Bartlett*. La medida de adecuación muestral KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) contribuye a determinar si las correlaciones parciales entre las variables son competentemente menores para el análisis. Además, reconoce la magnitud de los coeficientes de correlación observados con la magnitud de los coeficientes de correlación parcial. El estadístico KMO varía entre 0 y 1. Por su parte, la prueba de esfericidad de Bartlett contrasta la hipótesis nula de que la matriz de correlaciones. Siendo una matriz de identidad, en cuyo caso, de no existir correlaciones significativas entre las variables el modelo factorial no será pertinente.
4. *Comunalidades*: Este estadístico indica cual de los factores individuales son más importantes para explicar el problema. Inferior 0,4 en una variable no deben considerarse en análisis (Peña, 2002). Por tanto, aquellas superiores a la puntuación señalada, pueden organizarse en equipos o componentes para explicar la varianza.
5. *Componentes principales*: Para la interpretación de los componentes principales primero se debe observar que el auto valor de cada variable sea mayor a 1. Las que cumplan con este requisito serán aquellas que formen equipos para explicar la situación estudiada. La matriz de componente forma los equipos según como se comportan las diferentes variables entre sí.

CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.

1. INTRODUCCIÓN.

En este capítulo se exponen los resultados de las características psicográficas de los surfers entrevistados. Luego se detalla el análisis de los datos obtenidos con el paquete estadístico SPSS-24.0.

El tratamiento del contenido y comprensión de datos se analizó mediante estadísticos descriptivos como la varianza y las correlaciones. El respaldo estadístico del estudio se efectuó a través del análisis de componentes principales, contemplando los análisis factoriales exploratorio y confirmatorio (AFE y AFC) respectivamente.

Los estadísticos utilizados fueron Varianza, Correlaciones, Prueba de KMO y Bartlett, Comunalidades, Componentes principales, y Normalizaciones Varimax. Por último, se entrega el análisis del procesamiento de datos según la herramienta estadística considerada para la investigación, detallando los resultados extraídos del procesamiento estadístico con los factores determinados.

2. RESULTADOS DE LAS CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS.

La composición psicográfica de los surfers locales estuvo determinada por un 57,67% de los entrevistados tienen entre 18 y 29 años, estos resultados se acercan a los hallazgos obtenidos por (Dolnicar y Fluker, 2003a) quienes establecen una edad media de 30 años. Luego sigue el intervalo entre 30 a 44 años equivalentes a un 28%. Porcentaje que muestra que solo hace unos 20 años el surf se está desarrollando con cierta popularidad en la zona costera de la ciudad. Por su parte, los surfers más experimentados de la ciudad son representados por un 5,67% con una edad superior a los 44 años y que se han transformado en verdaderos referentes

de la comunidad local de surfers. En el otro extremo el 8,67% tiene menos de 18 años quienes en su mayoría se incorporan a la actividad tomando como referencia a padres, hermanos o amigos. Es necesario señalar que el surf en la ciudad sigue creciendo, debido a las condiciones del entorno, el posicionamiento como destino de surf que está adquiriendo la ciudad de Iquique, así como el desarrollo del turismo en su amplia dimensión. En referencia a los años de experiencia existe un 90% que va desde un 1 y los 20 años de experiencia surfeando, siendo que el grueso está entre los 11 y los 20 años. Los resultados no deben extrañar pues están acordes a la temporalidad que exige cualquier actividad deportiva y recreativa. La experiencia en la práctica se adquiere por la cantidad de años en contacto con la actividad, pero no necesariamente puede ser sinónimo de mayores niveles de destreza, no obstante, el empeño por dominar las olas es una tarea que los surfers realizan constantemente desarrollando habilidades y conocimientos (Ponting, 2008) para cumplir con ciertos dominios de las rompientes.

Respecto a la Renta prácticamente el 83% de los surfers entrevistados tiene un sueldo por sobre el mínimo salario de Chile equivalente a US \$458, por su parte el 82% realiza alguna actividad laboral y prácticamente el 85% posee estudios técnico-profesionales. Esto, evidencia que los surfers en su mayoría son personas con niveles de educación mediano alto, al igual que sus niveles de ingreso, lo que les permite asumir los costos asociados a la práctica considerando la adquisición de tablas, trajes y/o accesorios, entre otros. Los resultados en materia psicográficas son similares a estudios realizados por Dolnicar y Flucker (2003b) y Lazarow (2007) quienes han abordado dichas características de los surfers, en cuanto a ingresos, nivel de educación y edad promedio. También son coincidentes con los estudios de Barbieri y Sotomayor (2013) y Portugal, et al, (2017), los cuales han sido utilizado como base de referencia de nuestra tesis

El factor genero se dispone con un 92,33% (n=277) Hombres y solo 7,67% (n=23) Mujeres. Esto evidencia que dentro de los encuestados la participación femenina es considerablemente inferior al masculino, antecedente que concuerdan con lo señalado por Klein (1990), Dolcinar y Fluker (2003a), Stranger (2001), Lazarow (2007), Waitt (2008), Evers (2009), Olive, Mccuaig y Murray (2013), Barbieri y Sotomayor (2013), (Evers, 2013) y Thompson (2015), entre otros, investigadores que han descrito la práctica del surf, como una actividad predominantemente masculina. En contraposición, las evidencias del incremento de la participación de las mujeres indica por Reese (2009), Comer (2010), (Olive, Mccuaig y Phillips (2013) y Fendt (2015) son contundentes y se aprecian en todos en los niveles de la práctica, tanto recreativa como competitiva. Nuestro estudio no permite realizar diferencias en función del genero, debido a que las respuestas de las mujeres fueron bastante similares respecto a lo expresado por los varones.

Por último, la frecuencia de la práctica nos señala que un 20,33% de los surfers práctica una vez por semana, 37% de ellos lo hace 2 veces por semana, el 31,67% frecuenta 3 veces por semana y por último el 11% lo hace más de tres veces por semana. Es indudable que la frecuencia es más intensa en los meses de verano, sin embargo, las características climatológicas y oceanográficas en la ciudad de Iquique permiten realizar surf prácticamente todo el año. Los resultados nos señalan que la frecuencia de la práctica también puede estar determinada por la disposición de tiempo y la implicancia con la práctica, no obstante, de acuerdo a la realidad estudiada, Iquique es una ciudad costera, en donde la proximidad a las playas permite fáciles accesos a las rompientes. Esta condición, genera menores costos y exiguos tiempos en traslados, lo que significa un incentivo para la práctica. En nuestro análisis no estamos en condiciones de establecer una correlación entre la frecuencia y el tiempo (años) en que se desarrolla la práctica, condición que Hull (1976) observó, señalando que los surfers con más años de práctica optan por surfear con mayor frecuencia.

3. PRUEBA DE KMO - BARTLETT Y REDUCCIÓN DE DIMENSIONES.

Se aplicó la reducción de dimensiones mediante el análisis de componentes principales para los 27 ítems planteados en la investigación. El análisis se realizó utilizando la rotación Varimax respetando los parámetros establecidos de KMO (0,870), Bartlett (Sig. 0,000) y que la varianza acumulada explicada fuese entre un 60% y 70%.

Como se indicó con anterioridad, en las interpretaciones del ACP, la prueba de KMO permite observar la idoneidad del modelo utilizado. Para la investigación presente, el valor del KMO es 0,870, lo que indica que la técnica y modelo de variables utilizado son satisfactorios para la reducción de dimensiones, siendo los resultados catalogados como bueno, según la escala de Káiser, ya que, está comprendido en el intervalo de 0.8 y 0,9 (Coakes y Steed, 2001; Pallant, 2007).

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,808
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1833,522
	Gl	120
	Sig	,000

Tabla 14. Prueba de KMO y Bartlett.

Elaboración propia, Software Spss, Análisis de Componentes Principales.

Respecto al test o prueba de esfericidad de Bartlett, la significación es 0,000, comprobando que Sig. (p-valor) < 0.05 aceptando la H_0 (hipótesis nula) >, por tanto, podemos aplicar el análisis factorial.

3.1. Extracción de los factores o componentes.

El Análisis de Componentes Principales (ACP) ayuda detectar la variabilidad de las respuestas de los individuos reduciéndolas en factores o componentes que representen un 100% de la información recabada.

Recordemos que las variables incluidas en el modelo son las siguientes: V1: Competencia Percibida / V2: Conexión con el Medio Ambiente / V3: Sub-Cultura del surf / V4: Perseverancia / V5: Carrera / V:6 Identidad / V:7 Único Ethos / V8: Beneficios / V9: Esfuerzo. A continuación, se desarrolla el proceso.

3.2. Comunalidades.

La tabla 15 de comunalidades muestra que variables explican en mayor o menor proporción la varianza, considerando el grado de dispersión de las variables y, a su vez, demuestran la validez de las variables para el modelo. Para nuestro propósito las variables con comunalidades superior a 0,4 poseen un aceptable nivel de representación (Peña, 2002), es decir, aquella información que entrega cada variable al modelo de acuerdo al Análisis de Componentes Principales (ACP).

<i>Variables</i>	<i>Inicial</i>	<i>Extracción</i>
<i>Competencia Percibida (V1)</i>	1,000	,613
<i>Conexión M. Ambiente (V2)</i>	1,000	,764
<i>Sub-Cultura Surf. (V3)</i>	1,000	,538
<i>Perseverancia (V4)</i>	1,000	,512
<i>Carrera (V5)</i>	1,000	,509
<i>Identidad (V6)</i>	1,000	,650
<i>Único ethos (V7)</i>	1,000	,612
<i>Beneficios (V8)</i>	1,000	,732
<i>Esfuerzos (V9)</i>	1,000	,588

Método de extracción: Análisis de Componentes Principales

Tabla 15. Comunalidades.

Fuente: Elaboración propia, Software Spss, Análisis de Componentes principales.

3.3. Varianza total explicada.

La función del ACP, es crear a partir de un conjunto de variables originales, componentes que expliquen la varianza de la situación estudiada. La elección de la cantidad de componentes principales es ideal para explicar la varianza, lo normal para las ciencias sociales es considerar como satisfactoria una explicación mínima del 60% de la varianza total (Hair, Anderson, Tatham y Black, 2004). Si es así, los componentes que explican un alto porcentaje de varianza, son suficientes para estudiar y obtener conclusiones significativas. Por su parte, la tabla de Varianza total explicada, muestra los componentes que explican el porcentaje de varianza. Los componentes significativos entregados por el ACP son 3, los que explican el 64 % de la varianza (ver tabla 16).

Componente	Auto-valores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de Varianza	% Acumulado	Total	% de Varianza	% Acumulado	Total	% de Varianza	% Acumulado
1	3,010	37,771	37,771	3,010	37,771	37,771	2,045	25,328	25,328
2	1,180	14,807	52,579	1,180	14,807	52,579	1,635	21,478	46,806
3	0,922	11,570	64,149	0,922	11,570	64,149	1,431	17,343	64,149
4	0,701	8,797	72,945						
5	0,675	8,470	81,415						
6	0,587	7,366	88,782						
7	0,414	5,195	93,977						
8	0,302	3,790	97,766						
9	0,178	2,234	100,000						

Método de Extracción: Análisis de Componentes Principales

Tabla 16. Varianza total explicada.

Fuente: Elaboración propia, Software Spss.

Tal como se explica en el grupo de columnas “sumas de cargas al cuadrado”, de la extracción, el componente 1, explica un 37,7% de la varianza, mientras que el 2 y 3, el 14,8 % y 11,5 % respectivamente.

La discriminación de componentes también se designa mediante las condiciones que se aplican en el software. En la presente investigación la condición de discriminación es que el auto valor total sea mayor o igual a 1.

Según este criterio de autovalor, se presenta el gráfico de sedimentación o gráfico del Scree test de Catell, el cual sirve como guía para la elección de los componentes, situados sobre el autovalor establecido por el software, ya que, bajo esta zona (parte inferior al autovalor), los componentes presentan un valor decreciente en la explicación de la varianza.

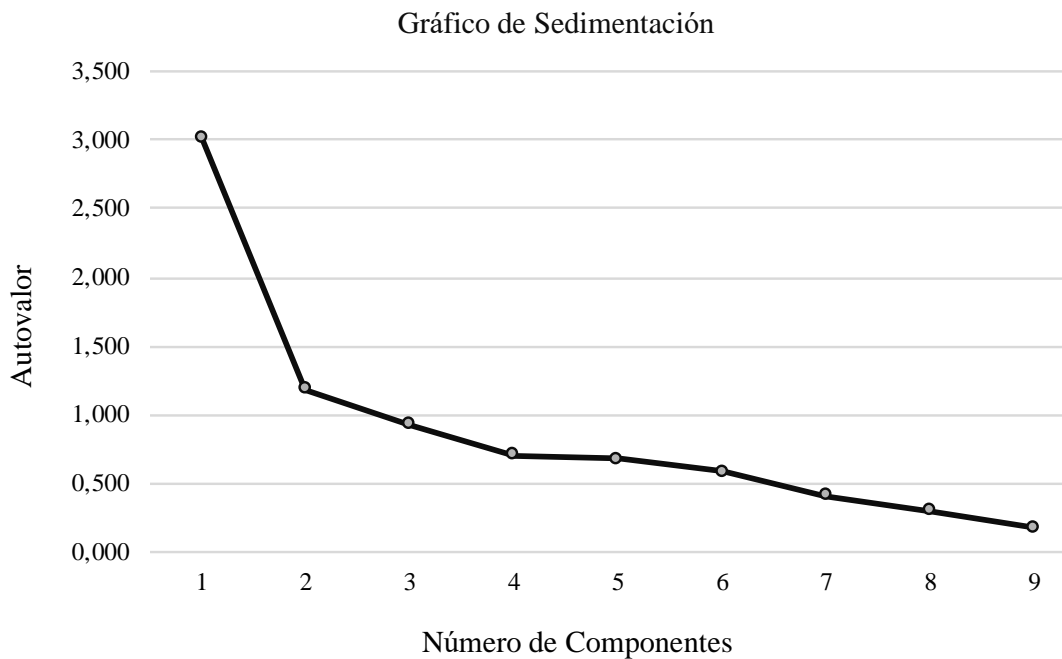


Ilustración 6. Gráfico de sedimentación.

Fuente: Elaboración propia, Software Spss, Análisis de Componentes Principales.

Debido a esto, se utilizaron solamente los primeros 3 componentes que explican la varianza con el objetivo de obtener resultados y conclusiones de la investigación relacionada con el modelo de comprensión de la experiencia ocio serio en la práctica del surf y turismo surf.

3.4. Matriz de componentes rotados.

La matriz de componente rotado, permite dar una interpretación que aproxima las variables mediante la Normalización Varimax, explicando los componentes como combinaciones lineales. Para analizar los componentes de la matriz rotada, se extrajo todas las variables por componentes, que posean saturaciones $> ,500$, lo que indica una asociación elevada. El ejercicio de la rotación varimax, nos permite dar contenido e interpretar los factores del modelo propuesto a partir de las variables originales consideradas.

Matriz de Componentes rotado ^a

<i>Variables</i>	<i>Componentes</i>		
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>Beneficios (V8)</i>	,762		
<i>Conexión M. Ambiente (V2)</i>	,721		
<i>Identidad (V6)</i>		,741	
<i>Único ethos (V7)</i>		,615	
<i>Sub-Cultura Surf (V3)</i>		,452	
<i>Esfuerzos (V9)</i>			,701
<i>Competencia Percibida (V1)</i>			,656
<i>Perseverancia (V4)</i>			,422
<i>Carrera (V5)</i>			,337

Método de extracción: Análisis de Componentes Principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

Tabla 17. Matriz de componente rotado.

Fuente: Elaboración propia, Software Spss, Análisis de Componentes Principales.

3.5. Descripción de componentes.

En este contexto, los factores rotados intentan que las variables originales adquieran una correlación lo más próxima a 1, en cada uno de los factores y correlaciones próximas a 0 con los restantes, obteniendo correlaciones altas con un grupo de variables y bajas con el resto.

La rotación de los factores aplicados en la Normalización Varimax entregó una convergencia en rotación de 8 iteraciones en el corte de tres componentes, ya que como comprobamos anteriormente con este número conseguimos obtener aproximadamente el 64% de la varianza explicada.

Por consiguiente, la carga factorial elevada de una variable en un componente (factor) ejercerá una alta influencia de esa variable. En la definición del mismo provoca que el conjunto de variables originales se integre en un nuevo conjunto de variables llamados componentes principales incorrelacionadas, entre sí (Pallant, 2007).

A continuación, se rotulan los componentes en función de las variables determinadas.

3.5.1. Componente 1: “Salud y Naturaleza”.

El componente 1 explica el 37,7% de la varianza y está conformado por la (V8): Beneficios y (V2): Conexión con el Medio Ambiente, las cuales alcanzan altas saturaciones de ,762, y ,721 respectivamente. La denominación asignada de “Salud y Naturaleza” se estableció por el vínculo que siente el surfista con la naturaleza y por los beneficios físicos y psicológicos que la práctica del surf le otorga, en cuanto a su experiencia de ocio serio.

3.5.2. Componente 2: “Tribu surfer”.

Este componente explica el 14,8% de la varianza total. El componente 2, está sustentado por las variables: (V6) Identidad ,741, (V7) Único ethos con ,615 y (V3) Sub-Cultura Surf ,452. Su denominación obedece a las consideraciones socio-culturales respecto a su colectivo de referencia, imagen, auto-expresión, creencias y valores.

3.5.3. Componente 3: “Talento adquirido”.

El componente se encuentra estructurado por las siguientes variables: (V9) Esfuerzos ,701, (V1) Competencia Percibida ,656, (V4) Perseverancia ,422 y (V5) Carrera ,337 explicando 11,5% de la varianza total. El rotulo de “Talento adquirido” es adoptado en coherencia con el atributo y con las cualidades, lo cual relaciona aspectos de la voluntad de los surfers por mantener la práctica de surf, considerando el aprendizaje constante y la autosuperación de sus desafíos.

3.6. Dependencia de los factores.

Utilizando los valores rotados realizamos un análisis similar al coeficiente Alpha de Cronbach a través de IFFS (Index of Fit of Factor Scales), el cual nos permite evidenciar la independencia relativa de cada factor.

<i>Index of Fit of Factor Scales</i>	
<i>Factores o Componentes</i>	<i>Valoración</i>
<i>Factor I Salud y Naturaleza</i>	<i>,579</i>
<i>Factor II Tribu Surfer</i>	<i>,827</i>
<i>Factor III Talento Adquirido</i>	<i>,743</i>

Tabla 18. IFSS.

Fuente: Elaboración propia, Software Spss, Análisis de Componentes Principales.

El factor menos independiente es el I “Salud y Naturaleza”, [(V8): *Beneficios* y (V2) *Conexión con el Medio Ambiente*], debido a que está determinado por menos variables, explicando con mayor porcentaje la varianza. Por su parte, la (V8) *Beneficios* tiene presencia interesante en los otros factores.

El factor II [(V6) *Identidad*, (V7) *Único ethos* y (V3) *Sub-Cultura Surf*] y Factor III [(V9) *Esfuerzos*, (V1) *Competencia Percibida*, (V4) *Perseverancia* y (V5) *Carrera*] representados por sus variables respectivamente, tienen dependencia entre sí con el factor I, lo que indica la suficiencia dependencia empírica entre los factores. Por tanto, existe una dependencia aceptable entre los factores, lo cual contribuye a sostener la integralidad del modelo.

**CAPÍTULO V. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS.**

1. INTRODUCCIÓN.

En función al modelo planteado y de los resultados anteriormente expuestos este último capítulo presenta argumentos para el análisis de los atributos de la práctica y de las cualidades de ocio serio a través del surf. Para ello se expresan las consideraciones de los factores y sus resultados obtenidos en el Análisis de Componentes Principales (ACP). En esa dirección la discusión se centra en la estructura de cada componente determinado y en las investigaciones de referencia.

Luego, desarrollamos las conclusiones de acuerdo a las implicancias del estudio, haciendo una descripción sobre el cumplimiento de los objetivos propuestos, así como de las interrogantes formuladas al comienzo de la tesis.

Para finalizar se exponen las limitaciones encontradas en el proceso de elaboración del estudio y las alternativas de líneas futuras de investigación.

2. DISCUSIÓN.

El trabajo estadístico realizado indicó que los factores obtenidos en nuestra investigación son aceptablemente dependientes entre sí, de acuerdo al análisis de IFSS. Esto, quiere decir que las cualidades de ocio serio se correlacionan significativamente con los atributos de la práctica permitiendo tener una aproximación recomendable sobre el modelo propuesto.

Sobre la base de esta condición y las consideraciones teóricas, se plantea el proceso de discusión de acuerdo a los factores, variables y resultados obtenidos.

2.1. Componentes determinados.

Con el 37,7 % de la varianza total, las variables del componente “salud y naturaleza” [(V2) conexión con el medio ambiente y (V8) beneficios], se correlacionan intensamente significando que el modelo de comprensión para la experiencia de ocio serio se sustenta mayoritariamente en este factor. Por tanto, el componente conjuga la interacción del participante con el entorno natural y los beneficios que se producen al deslizarse por las olas, como la acción esencial de la práctica, lo que conlleva a producir movimientos físicos que se aprenden y perfeccionan montando una tabla. Eso requiere de una progresión cognitiva, psicológica e incluso social, en cuanto a la práctica de surf, un proceso que está intrínsecamente asociado a la relación con el océano (Flynn, 1987) y con las habilidades y destrezas sobre la tabla. Para la explicación de nuestro modelo este factor nos indica que los participantes deben estar atentos en la ejecución de montar la ola, dicha atención permite a los surfers abstraerse, debido a que sus sentidos se concentran en superar el desafío que la ola impone, generándole beneficios psico-físicos. A su vez, el surfer al estar en un estado de conexión con el medio ambiente incrementa sus beneficios, además está consciente que el cuidado del medio ambiente (océano-olas) permite mantener la práctica. Por tanto, el factor permite en primer termino evidenciar que los surfers locales internalizan la práctica vinculándose a través de una responsabilidad significativa con el medio ambiente, lo que demuestra un alto grado de conciencia ambiental, lo que es concordante por lo expresado por Mass, (2006), Hill y Abott (2009), Moore (2011), Eddy (2015), y Frank, Pintassilgo y Pinto, (2015).

En segundo termino, el surf genera beneficios físicos que ayudan a mantener el cuerpo en forma, mejorando la coordinación, el equilibrio, la musculatura y la capacidad cardiorrespiratoria, entre otros. Por su parte, los surfers locales señalan que experimentan sensaciones de bienestar y placer, así como, sentimientos y emociones positivas en lo personal,

tal como lo señalan las investigaciones de Goldberg y Elliot (1994), Steinman (2003), Ferrando (2006), Peryman y Orchard (2013), Sidorová (2015), y Caddick, Smith y Phoenix (2015).

Por su parte, el componente 2 explica el 14,8% de la varianza total con las variables de: [(V6) Identidad, (V7) Único ethos y (V3) Sub-Cultura Surf], siendo la (V6) identidad con la mayor carga. Esto nos señala que los surfers locales están en sintonía con el argumento de que los practicantes de ocio serio establecen una fuerte identidad con las actividades que realizan (Jones, 2010) admitiendo, a su vez, que el surf es una actividad irremplazable, cual ocupa un lugar central en sus vidas. Por consiguiente, estos argumentos reafirman que la participación continua y el desarrollo de las actividades inherentes a una práctica forman identidad de ocio (Erickson, 1997). Ciertamente, esta variable involucra la autoexpresión como expresión de la identidad, la cual se manifiesta en el compromiso que adquiere un individuo con una actividad (Haggard y Williams, 1992), así como el reconocimiento por otras personas de su condición de surfer. Por su parte, el surf suele ser una práctica individual que es generada por grupos (Smith, 2010), lo que se ratifica en los surfers locales, quienes demuestran su identidad, no solo desde su individualidad por dominar las olas, sino que también desde la generación de vínculos sociales alrededor de la práctica. En esa dirección, la variable (V7) Único ethos, permite evidenciar la existencia de una comunidad “surfera” que comparte valores, creencias (Hung-Ling, et al., 2013) y oportunidades de construir debates y relatos que pueden influir en el valor socio – cultural, en el cual los surfers locales están inmersos. La (V3) Sub-Cultura Surf arrojó la menor carga, quizás porque la sub-cultura de surf se explica también a través de las otras variables que conforman el componente como son: [(V6) Identidad y (V7) Único ethos]. Dicho argumento lo podemos reforzar de acuerdo a lo expresado por Stebbins (1992) y Hung-Ling, et al., (2013), en cuanto a que los participantes de ocio serio forman su esfera social determinando una sub-cultura con el conjunto de valores, actitudes, normas y un estilo de vida que incluye un lenguaje (jerga) característico. Por consiguiente, el ethos asociado a las

actividades serias de ocio es una combinación de la sub-cultura y la estructura social (Stebbins, 1993). En este sentido, la (V3) Sub-Cultura complementa la comprensión de la experiencia de ocio en la práctica del surf, sin embargo, se debe profundizar los análisis para fortalecer su presencia en el modelo.

Por último, el componente 3 “Talento Adquirido” participa con el 11,5% en la explicación en la varianza total y está conformado por las siguientes variables de [(V9) Esfuerzos, (V1) Competencia Percibida, (V4) Perseverancia y (V5) Carrera]. La (V9) Esfuerzo, posee la mayor carga explicada, esto puede traducirse que los surfers locales disponen de tiempo en el cual llevan a cabo procesos de mejora de sus habilidades sobre la tabla, condición que desarrollan más allá de lo puramente recreativo, incluso invirtiendo dinero en el perfeccionamiento. Observando la realidad de los entrevistados la utilización de las redes sociales, así como el uso de plataformas digitales especializadas en surf permiten a los surfers mantenerse informado instantáneamente de todo lo concerniente a la práctica, siendo un importante esfuerzo que requiere, sobre todo de tiempo. Por su parte, la (V1) Competencia percibida está relacionada a la característica individual de la práctica del surf, la cual produce niveles relevantes de competencia percibida en los surfers locales, debido a los esfuerzos de superación personal y su consideración respecto a su propio desempeño. El sobresalir como surfer se vincula a la satisfacción cuando se cumplen logros deseados, por consecuencia la orientación al logro involucra: compromiso, dominio de las habilidades y desafíos constantes, los cuales son generados por una alta competencia percibida (Roberts, Treasure y Conroy, 2007). Por tanto, la participación de la (V1) Competencia percibida en el componente es concordante con las cualidades de ocio serio al requerir habilidades y conocimientos (Munusturlar y Argan, 2016). Entonces, la (V1) Competencia percibida forma parte de la propuesta del modelo, lo cual es vinculante a lo expresado por los autores anteriormente nombrados. La siguiente variable del componente, (V4) Perseverancia se manifiesta en los

surfers locales por la tenacidad de seguir realizando la práctica pese a los contratiempos, obligaciones y estados ánimos. Por último, con menor carga la (V5) Carrera para los surfers locales se plantea como un involucramiento con el surf. Dicha condición refleja la consistencia en desarrollar un itinerario progresivo de carrera, lo que demuestra en ellos la dedicación para fortalecer habilidades y conocimientos que ayudan a construir el acervo de la práctica, ayudándoles a mantener su desempeño sobre la tabla superando las eventualidades (Stebbins, 2001) que se producen.

2.2. Investigaciones de referencia.

Las valoraciones obtenidas nos indican que las cualidades de ocio de serio en los surfers locales están bien representadas reafirmando que el surf es una actividad de ocio serio, lo cual es concurrente con lo expresado en los trabajos realizados por Portugal, et., al., (2017) y Barbieri y Sotomayor, (2013). En esos mismos estudios la significancia de las cualidades de beneficios e identidad son relevante del mismo modo que en nuestra investigación. Tanto la variable (V8) beneficios como (V6) identidad lideran los componentes 1 y 2 respectivamente, evidenciando la fuerza explicativa para nuestro modelo. A su vez, Portugal, et., al., (2017) y Barbieri y Sotomayor (2013) exponen que dichas variables señaladas son predictoras de preferencias de destinos de surf, si bien nuestra tesis no se enfoca en esta dimensión es una consecuencia a la cual podemos adherirnos. Por su parte, las variables del factor “tribu surfer” se agrupan de manera similar al estudio de Cheng y Tsaur (2012) quienes señalan que el único ethos e identidad, son indicadores relevantes del ocio serio de los surfers. Además, son representativas de autoexpresión en su amplia dimensión, lo cual es congruente con los resultados obtenidos en esta investigación. Por su parte, la (V9) Esfuerzo obtiene una alta valoración en el componente 3 y se relaciona con el auto-aprendizaje, la predisposición a invertir en la práctica y mantenerse actualizado. Las otras cualidades de perseverancia y carrera determinadas por

Cheng y Tsaur (2012) tienen una fuerza moderada en los resultados de nuestra investigación. Por último, existe una aproximación con la investigación elaborada por Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015), en cuanto a la elevada significancia que los surfers locales entregan a la (V8) Beneficios. Los argumentos son equivalentes respecto a que la práctica de surf genera beneficios y por extensión bienestar, lo que se traduce en la intensidad de la experiencia de flujo en la práctica de surf como ocio serio.

3. CONCLUSIONES.

La revisión bibliográfica confirma que el surf y del turismo surf aparecen como una nueva perspectiva de estudios, los cuales están respondiendo a la búsqueda de composiciones teórico-práctica. Esto amerita que las líneas de investigación en el surf y en el turismo surf cada vez adquieran mayor relevancia a nivel académico, por tanto, esta tesis es un esfuerzo en esa dirección. Ella establece un análisis sobre las dimensiones que intervienen en la experiencia de ocio serio de los surfers y en el turismo surf, proponiendo una estructura para su interpretación a través de un modelo que conjuga atributos de la práctica y las cualidades de ocio serio.

El trabajo de investigación nos ha permitido clasificar la investigación en turismo surf y surf en tres líneas de actuación tales como el valor económico de la ola, las características físicas de la costa y del oleaje y la sub-cultura y comportamiento de los Surfers. Esta categorización contribuye a sistematizar las aproximaciones al fenómeno de estudio, además de establecer dimensiones subyacentes de análisis.

En otro aspecto, nuestro estudio expresa las implicaciones fundamentales del surf como ocio serio, las cuales han sido contrastadas con trabajos significativos y referenciados en este ámbito. El resultado de este proceso fue obtener hallazgos convergentes en su análisis central respecto al surf, como ocio serio. Por su parte, los resultados sobre las características

psicográficas, son altamente similares a otras investigaciones elaboradas, entregando recurrencia y validación.

En referencia, a la escala utilizada (EOSPS) Experiencia de Ocio Serio para la Práctica del Surf. Se logró construir un parámetro que nos permitiera obtener aproximaciones significativas, en consideración a la composición del modelo. Esto se consiguió tomando distintas escalas, no obstante, existe el desafío para mejorar su constructo, revisar la concurrencia de las escalas y madurar la composición de los ítems para optimizar su validez y confiabilidad.

En ese marco de referencia el modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf y el turismo surf, en su núcleo central, vinculó las cualidades del ocio serio con atributos de la práctica, que a juicio de nuestro entender deberían conformar un complemento para el análisis e ilustración de la esencia del surf como práctica de ocio serio. Por tanto, en el modelo propuesto los atributos se correlacionan aceptablemente con las cualidades de ocio de serio. El resultado permitió estructurar los siguientes componentes: (1) “Salud y Naturaleza”; (2) “Tribu surfer”; y (3) “Talento adquirido”, estos factores refuerzan la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf y en el turismo surf, debido a la dependencia entre los factores señalados, lo que contribuye a validar en su conjunto, la estructura explicativa del modelo propuesto.

En esa dirección, la conexión con el medio ambiente es significativa para el modelo, debido a que muchas prácticas de ocio serio se desarrollan en entornos naturales, vinculando la experiencia de ocio con la calidad del ambiente y con la defensa de las condiciones ecológicamente saludables. Esto nos indica que la experiencia de ocio serio también es influida por el escenario en donde se desarrolla, más aún cuando la práctica depende necesariamente de las condiciones del medio ambiente físico, como son, para el caso del surf; las olas.

La competencia percibida entrega una dimensión explicativa y de análisis de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf, lo cual había sido observado por autores en sus estudios correspondientes a disciplinas deportivas y recreativas de ocio serio. Este atributo nos ayuda a comprender que los surfers generan dinámicas de autosuperación y de desafíos constantes, inherentes a la práctica. Respecto a la sub-cultura del surf, si bien esta asociada a las cualidades del ocio serio, sus elementos y características conceptuales están mejor representadas por las cualidades de ocio serio de único ethos e identidad. Ello implica que toda participación en una actividad de ocio serio configura una sub-cultura, por tanto, se requiere de mayor maduración conceptual para determinar con seguridad su participación en el modelo propuesto.

En consecuencia, la estructura del modelo brinda una aproximación teórica-práctica en donde los elementos centrales, tanto las cualidades de ocio serio, como los atributos permiten explicar la experiencia de ocio serio en el surf y en turismo surf.

3.1. Consecución de los objetivos.

El objetivo general permitió disponer de un itinerario para el desarrollo de la investigación, estableciendo conceptos relacionados al ocio serio y sus cualidades que fueron afines con la práctica del surf y su perspectiva como experiencia de ocio. El objetivo general condujo la revisión de bibliográfica, hacia el descubrimiento de contenidos que fortalecieron el marco teórico, los cuales permitieron construir el modelo. Por su parte, el modelo a través de un proceso metodológico fue sometido a un análisis empírico, utilizando el Análisis de Componentes Principales (ACP), del cual se obtuvieron resultados acordes a la consistencia argumentativa. En consecuencia, logramos cumplir con el objetivo general de proponer un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio serio en el surf. En ese contexto, de

actuación, el logro del objetivo general estuvo supeditado a la estructura de trabajo que entregó el planteamiento de los objetivos específicos a los cuales nos referiremos a continuación.

3.1.1. Objetivo específico n° 1: Identificar las características del surf como experiencia de ocio.

Para este objetivo se revisaron distintas dimensiones tanto psicológicas, físicas como sociales estableciendo vínculos con la realidad de la práctica del surf. Desde ahí, emanaron argumentaciones respecto a elementos conceptuales sobre la experiencia de ocio y el surf como actividad recreativa y deportiva. También logramos argumentar las condiciones que requieren los surfers para el disfrute y las sensaciones de satisfacción producidas en la realización de la práctica. Por tanto, el objetivo contribuyó a responder la interrogante planteada de ¿Qué componentes o dimensiones permiten entender el surf como experiencia de ocio?

3.1.2. Objetivo específico n° 2: Describir las cualidades y dimensiones del surf como experiencia de ocio.

Se describieron los principales componentes de la experiencia de ocio serio en la práctica del surf, tanto nivel personal (psicológicos y físicos) y social. En consecuencia, la experiencia de ocio en el surf es una combinación de beneficios e implicaciones respecto a la relación intrínseca, entre el surfer y el mar, así como como vínculo con su colectivo de referencia. A partir de estos argumentos se obtuvo elementos de juicio para responder a la interrogante de ¿Qué atributos característicos de la actividad del surf pueden complementar e influir en la experiencia de ocio serio?

3.1.3. Objetivo específico n° 3: Plantear un modelo para la comprensión de la experiencia de ocio de los surfers.

Se logró establecer una estructura del modelo, en el cual se organizó con las cualidades del ocio serio más los atributos de la práctica señalados. Por su parte, el análisis empírico fortaleció la estructura del modelo al determinar las significancias de las variables. Por tanto, la respuesta a la interrogante de ¿Se puede componer un modelo que explique y facilite la comprensión de la experiencia de ocio en la práctica del surf?, fue positiva.

3.1.4. Objetivo específico n° 4: Demostrar la existencia de correlaciones entre las cualidades de ocio serio y los atributos de la práctica a proponer.

Se determinó la correlación de las cualidades del ocio serio con los atributos de la práctica, obteniendo una menor correlación para el atributo de sub-cultura de surf. Para el cumplimiento de este objetivo se considero la utilización del Análisis de Componentes Principales, lo cual en términos simples implicó la reducción de la información en una matriz de correlaciones, a partir de la construcción de funciones lineales respondiendo, efectivamente a la pregunta de ¿Es posible correlacionar los atributos de la experiencia de ocio en el surf con las cualidades del ocio serio?

3.1.5. Objetivo específico n° 5: Verificar o descartar el modelo propuesto.

El modelo propuesto permite la posibilidad para ser ajustado teniendo como base la verificación de la existencia de tres atributos de la práctica, lo cuales están asociadas a las cualidades ocio serio. Por tanto, no estamos en condiciones de descartar el modelo de acuerdo a los resultados obtenidos. No obstante, la utilización del modelo en otras actividades de ocio debe necesariamente obtener conciliaciones, profundizar el análisis y la aplicación en futuros

estudios, por lo tanto, no estamos en condiciones de responder afirmativamente a la interrogante de ¿El modelo podrá ser aplicado a otras actividades de ocio serio?

4. LIMITACIONES DEL ESTUDIO.

En la revisión bibliográfica no se encontraron estudios específicos que deriven en trabajos que respondan a la elaboración de una estructura o modelo que intente dar comprensión a la iniciativa de investigación acá ofrecida.

La ausencia de modelos planteados no permite realizar comparaciones que demuestren ciertas relaciones, en cuanto a validez y confiabilidad estructurales. En este sentido, la escala utilizada se compuso de distintos constructos que han sido aplicados en otras investigaciones y que han desarrollado todo un itinerario de contrastación y comprobación.

No obstante, frente a este escenario se diseñó un constructo que tomo distintas vertientes de acuerdo a las cualidades del ocio serio e investigaciones que consideraron aspectos relacionados a los atributos en cuestión. Siendo una limitante para establecer comparaciones o recurrencias que ayuden a solventar nuestra propuesta de modelo.

Por tanto, se logró plantear un constructo que nos permitió desarrollar los objetivos y establecer una línea de trabajo, respecto a la elaboración del cuestionario y levantamiento de la información. Teniendo en consideración este punto, la escala propuesta debe ser aplicada y ajustada para que pueda incrementar su validez y eficacia como herramienta de medida para la comprensión del surf como práctica de ocio y como parte de un turismo especializado. Por consiguiente, debemos de distinguir que el modelo expresado es un marco de referencia que está sujeto a otros análisis, ajustes y aclaraciones, lo fundamental es poner a disposición los resultados obtenidos, los cuales subyacen en el núcleo del modelo para posteriores estudios.

5. LÍNEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN.

La discusión se orientó en la estructura del núcleo del modelo como son: (cualidades de ocio serio más los atributos de la práctica del surf), esta proposición puede vincularse con otras investigaciones que han asociado las cualidades de ocio serio al surf y otras actividades deportivas. En esa contingencia, considerando el modelo propuesto, existen diversas dimensiones que son susceptibles de estudio, específicamente las líneas futuras podrán estar referidas a:

1. Ajustar el modelo, revisando los atributos propuestos, proponiendo mejoras y aportaciones.
2. Corroborar los componentes extraídos, aplicando la escala (EOSPS) a otros colectivos de surfers que tengan una composición sociodemográfica y contextos geográficos deferentes.
3. Aplicar la estructura del modelo a otras actividades de ocio serio, en especial en actividades deportivas y recreación para poder establecer la validez del modelo, en especial para ser desarrollado en contextos que consideren el esfuerzo físico en ambientes naturales.
4. Estudiar respuestas desde la perspectiva de género debido a que los resultados obtenidos provienen mayoritariamente desde la visión masculina de la práctica.
5. Indagar la adherencia de la práctica del surf considerando el modelo respecto a distinguir la participación seria y casual de los surfers.

A nuestro juicio, estas consideraciones podrán contribuir a un mejor conocimiento del surf y del turismo surf desde las dimensiones del ocio serio y las particularidades de la práctica.

REFERENCIAS.

- Arias-Estero, J. L., Alonso, J. I. y Yuste, J. L. (2013). Propiedades psicométricas y resultados de la aplicación de la Escala de Dis-frute y Competencia Percibida en baloncesto de iniciación. *Universitas Psychologica*, 12:3, 945-956. doi:10.11144/Javeriana. UPSY12-3.
- Anderson, J. (2014). Surfing Between the Local and the Global: Identifying Spatial Divisions in Surfing Practice. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 39(2), pp. 237-249. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/tran.12018>.
- Anderson, J. (2016). On trend and on the wave: carving cultural identity through active surf dress, *Annals of Leisure Research*, 19(2), 212-234. doi: 10.1080/11745398.2015.1106327.
- Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. New York: Penguin Books.
- Arruza, J., Arribas, S., Otaegi, O., González, O., Irazusta, S. y Ruiz, L. (2011). Percepción de competencia, estado de ánimo y tolerancia al estrés en jóvenes deportistas de alto rendimiento. *Anales de psicología* 2011, vol. 27, nº 2 (mayo), pp. 536-543 © Copyright 2010: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España) ISSN edición impresa: 0212-9728. ISSN.
- Baignent, J. (2016). *More than a sport how surfing can-help mental health recovery*. Recuperado de <http://www.huffingtonpost.com.au>.
- Bammel, G., y Burrus-Bammel, L.L. (1996). Leisure & Human Behavior (3rd ed.), SCHOLE: *A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 12:1, 145-146, doi: 10.1080/1937156X.1997.11949419.
- Barbieri, C. y Sotomayor, S. (2013). Surf travel behavior and destination preferences: An application of the Serious Leisure Inventory and Measure. *Tourism Management*, 35, 111-121. doi: 10.1016/j.tourman.2012.06.005.

- Bartram, S. (2001). Serious leisure careers among whitewater kayakers: A feminist perspective. *World Leisure Journal*, 43(2), pp. 4-11.
doi.org/10.1080/04419057.2001.9674225.
- Basque Tour. (2011). *Modelo de Desarrollo Turístico del Surf en Euskadi*. Resumen ejecutivo.
- Baud-Bovy, M. (2002). *Tourism and recreation handbook of planning and design*. Oxford: Architectural Press.
- Beard, J. G., y Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1) 20-33. <https://doi.org/10.1080/00222216.1980.11969416>.
- Beard, J. G., y Ragheb, M. G. (1983). Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research*.15, 219-228. <https://doi.org/10.1080/00222216.1983.11969557>.
- Beaumont, E y Brown, D. (2015). Once a Local Surfer, Always a Local Surfer’: Local Surfing Careers in a Southwest English Village. *Journal Leisure Sciences an Interdisciplinary Journal*, 37, pp. 68-86. doi: 10.1080/01490400.2014.952462.
- Bennett, R. (2004). *The Surfer’s Mind: The complete, práctico guide to surf psychology*. Torquay, Vic.: *Surfers Mind*. Recuperado de <https://trove.nla.gov.au/version/12649642>.
- Bernet, JT. (1993). *Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona, Anthropos.
- Bicudo, P. y Horta, A. (2009). Integrating surfing in the socio-economic and morphology and coastal dynamic impacts of the environmental evaluation of coastal projects. *Journal of Coastal Research*, pp. 1115-1119. doi:10.2307/25737960.
- Blum, M.L. (2015). *Protecting Surf Breaks and Surfing Areas in California*. (Tesis Master). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/37750714.pdf>.

- Borne, G. y Ponting, J. (2015). *Sustainable Stoke: transitions to sustainability in the surfing world*. Recuperado de <https://www.amazon.co.uk/Sustainable-Stoke-Transitions-Sustainability-Surfing/dp/1841023418>.
- Borrego, J. (2014). Curso de monitor en actividades acuáticas para personas con discapacidad. Presentado en el *Congreso Solo Surf*. Cádiz, España.
- Bracero, E. (2014). La mujer en el surf: Una revisión histórica. Sociología del Surfing en Rincón. *Centro Interdisciplinario de Estudios del Litoral*. Puerto Rico. Recuperado de <https://es.calameo.com/books/002229321c39b3f272cd1>.
- Brazendale, K. Randel, A. y Graves, B. (2015). Children's Enjoyment and Perceived Competence in Physical Education and Physical Activity Participation Outside of School. *Emotional & Behavioral Disorders in Youth* 65-69. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/280206297>.
- Brown, C. A. (2007). The Carolina shaggers: dance as serious leisure. *Journal of Leisure Research*, 39(4), 623-647. doi.org/10.1080/00222216.2007.11950125.
- Brown, B., y Kampion, D. (1997). *Stoked. Historia de la cultura del surf*. Los Angeles: Evergreen. Recuperado de https://www.iberlibro.com/servlet/SearchResults?an=drew.brown+bruce+kampion&cm_sp=det-_-plp-_-author.
- Brymer, E., Downey, G., y Gray, T. (2009). Extreme sports as a precursor to environmental sustainability. *Journal of Sport y Tourism*, 14(2-3), 193-204. doi. 10.1080/14775080902965223.
- Buckley, R. (2002). Surf Tourism and Sustainable Development in Indo-Pacific Island: Recreational Capacity Management Case Study. *Journal of Sustainable Tourism*, v.10 N° 5, doi. 10. 10.1080/09669580208667177.

- Buckley, R. (2003). Adventure Tourism and the Clothing, Fashion and Entertainment Industries. *Journal of Ecotourism*, (2), 126-134. doi.org/10.1080/14724040308668139.
- Buckley, R., Guitart, D., y Shakeela, A. (2017). Contested surf tourism resources in the Maldives. *Annals of Tourism Research*, 185-199. doi: 10.1016/j.annals.2017.03.005.
- Butt, T. (2001). Good to the last drop: understanding surfers' motivations. *Sociology of Sport Online*, Vol.4 No.1 pp.1-7 ref.16. Recuperado de <http://www.physed.otago.ac.nz/sosol/v4i1/v4i1butt.htm>.
- Butt, T., Russel, P. y Grigg, R. (2004). *Surf Science: An Introduction to Waves for Surfing*. 2a edition. Recuperado de <https://www.amazon.com/Surf-Science-Introduction-Waves-Surfing/dp/0824828917>.
- Butt, T. (2011). *Sustainable Guide to Surfing. Published by Surfers Against Sewage*. Recuperado de <https://www.sas.org.uk/wp-content/uploads/2011/08/sustainable-surfing-guide-final-low-res.pdf>.
- Caddick, N., Smith, B., y Phoenix, C. (2015). The effects of surfing and the natural environment on the well-being of combat veterans. *Qualitative Health Research*, 25, 76 -86, doi: 10.1177/1049732314549477.
- Cano, F. (2014). *Desencadenantes, mediadores y consecuencias de la motivación en deportistas de salvamento y socorrismo*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=65064>.
- Carbonneau, H. y Freire, T. (2017). Experiencia de ocio, salud y desarrollo positivo. *Loisir et Société*, 40, 307-309. doi:10.1080 / 07053436.2017.1378507.
- Carr, G. (1997). Mechanics of sport. Champaign: *a practitioner's guide*. *Human Kinetics*, 88-128. Recuperado de https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Mechanics+of+sport&author=G+Carr&publication_year=1997&.

- Carta Internacional para la Educación del Ocio. (1993). Asociación Mundial de Recreación y Ocio y la Asociación Mundial de Ocio y Recreación. Preentado en *Seminario Internacional sobre Educación en Ocio*, Jerusalén, Israel, 2-4 de agosto.
- Cashmore, E. (2002). *Sport Psychology: the key concepts*. Recuperado de <https://memberfiles.freewebs.com/37/84/82578437/documents/Sport%20and%20Exercise%20Psychology.pdf>.
- CBI. EU. (2014). Buyer Requirements for Tourism. *Ministry of Foreign Affairs*. Recuperado de <https://www.cbi.eu/node/2406/pdf/>.
- Clark, J. (2011). *Hawaiian Surfing: Traditions from the Past*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Hawaiian-Surfing-Traditions-John-Clark/dp/0824834143>.
- Coakes S.J. y Steed L.G. (2001). *SPSS - analysis without anguish*. Recuperado de <https://www.amazon.com/SPSS-Analysis-without-Anguish-Version/dp/0471421804>.
- Coffman, M. y Burnett, K. (2009). *The Value of a Wave. An Analysis of the Mavericks Region Half Moon Bay, California. Save the Waves Coalition*. Recuperado de https://www.savethewaves.org/wp-content/uploads/2018/01/mavs_study_combined_2-12-10.pdf.
- Cheng, T., y Tsaur, S. (2012). The relationship between serious leisure characteristics and recreation involvement: a case study of Taiwan's surfing activities. *Leisure Studies*, 31(1), 53-68. doi.org/10.1080/02614367.2011.568066.
- Chick, G., y Dong, E. (2005). Cultural constraints on leisure. In E. Jackson (Ed.), *Constraints on leisure* (pp. 169-183). State College, PA: Venture Publishing.
- Clapham, E. Armitano, C. Lamont, L. y Audette. J. (2014). The Ocean as a Unique Therapeutic Environment: Developing a Surfing Program. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85, 8-14. doi: 10.1080/ 07303084.2014.884424.

- Comer, K. (2010). *Surfer girls in the new world order*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Surfer-Girls-New-World-Order/dp/0822348055>
- Crowe, E. y Waldrep, R. (2007). *Surfer of the Century: The Life of Duke Kahanamoku*. Recuperado de https://www.goodreads.com/book/show/2281507.Surfer_of_the_Century.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología i técnicas de investigación social*. Edición revisada. Madrid. MacGraw- Hill.
- Covolo, R. (2014). Toward a theology of California surf culture. *Journal for the Theology of Culture*, 10, 27-45. doi: <http://dx.doi.org/10.1163/1550-4891.i0.02.27>.
- Cushman, G. y Laidler, A. (1990). *Recreation, Leisure and Social Policy*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/35461483.pdf>.
- Csikszentmihalyi, M., y Csikszentmihalyi, I. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. Recuperado de <https://www.worldcat.org/title/beyond-boredom-and-anxiety/oclc/565395946>.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Finding flow: The psychology of optimal experience*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Flow-Psychology-Optimal-Experience/dp/B0023Z9IL2>.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Csikszentmihalyi, M. (2013). *Flow: The psychology of happiness*. Recuperado de <https://www.amazon.es/Flow-Psychology-Happiness-Mihaly-Csikszentmihalyi-ebook/dp/B00GO8HZIW>.
- Csikszentmihalyi M., Kleiber D. A. (1991). *Leisure and self-actualization*. Recuperado de https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Benefits+of+Leisure&author=M.+Csikszentmihalyi&author=D.+A.+Kleiber&publication_year=1991&.

- Cuenca, J. Monteagudo, M^a J. y Bayón F. (2012). *La contribución del ocio al envejecimiento satisfactorio de las personas mayores en Bizkaia*. Instituto de Estudios de Ocio Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (1999). El fenómeno del ocio: importancia y nuevas perspectivas. *Revista Proyecto Hombre*, 32, 59 -74.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio Humanista: Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, .16, Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio. Modelos y propuestas*. Universidad de Deusto. Bilbao.
- Cuenca, M., (2006). Aproximación multidisciplinar a los Estudios de Ocio. En *Documentos de Estudios de Ocio*, 31 Introducción (pp. 11-18). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M (2014). Aproximación al Ocio Valioso Revista Brasileira de Estudos do Lazer. Belo Horizonte, v. 1, n.1, p.21-41, jan. /abr. *Revista ISSN (eletrônico): 2358-1239*.
- Cuenca, M., Bayón, M. F. y Madariaga, A. (2015). *Educación y Ocio en Vitoria-Gasteiz*. Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto. Coordina: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Equipo Municipal de Ocio y Tiempo Libre.
- Dattilo, J. y Murphy, W. D. (1991). *Leisure Education Program Planning. a systematic approach*. State College, PA: Venture Publishing.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Recuperado de <https://www.springer.com/gp/book/9780306420221>.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2001). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and wellbeing. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
Recuperado de https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf.

- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. In Deci, E. L., y Ryan, R. M. (Eds.), *Handbook of self-determination research*. 3 – 33. University Rochester Press. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2002-01702-001>.
- De la Cruz, C. (2006). Una lectura ética sobre la incidencia del ocio en nuestra sociedad. En M. Cuencana. Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio. *Documento de Estudios de Ocio* N °31, pp. 59-80.
- Delaney, T. y Madigan, T (2009). *The Sociology of Sports: an introduction*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Sociology-Sports-Introduction-Tim-Delaney/dp/0786441690>.
- Dilley, R. y Scraton, S. J. (2010). Women, climbing and serious leisure. *Leisure Studies*, 29(2), 25-14. doi.org/10.1080/02614360903401927.
- Dolnicar, S., y Fluker, M. (2003a). Who's riding the wave? An investigation into demographic and psychographic characteristics of surf tourists. Presentado en el *13th international research conference of the Council for Australian University Tourism and Hospitality Education (CAUTHE)*.
- Dolnicar, S., y Fluker, M. (2003b). Behavioural market segments among surf tourists e investigating past destination choice. *Journal of Sport Tourism*, 8(3), 186-196. doi. 10.1080/14775080310001690503.
- Dolnicar, S., y Fluker, M. (2004). The symptomatic nature of past destination choice among surf tourists. *Research On line*, 1-8. Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/30385708_The_Symptomatic_Nature_Of_Past_Destination_Choice_Among_Surf_Tourists.

- Doering, A. (2017). Mobilising Stoke: A Genealogy of Surf Tourism Development in Miyazaki, Japan. *Journal Tourism Planning y Development*, 15(1), 68- 81.
doi.org/10.1080/21568316.2017.1313772.
- Dong, E., Zhang, L., Choe, J. y Pugh, S. (2013). Rugby Union among middle-aged American men: an exploration. *Leisure Studies*, 32, 219-228.
doi:10.1080/02614367.2012.748089.
- Donnelly, P. y Young, K. (1988). The construction and confirmation of identity in sport subcultures. *Sociology of Sport Journal*, 5(3), 223-40. doi.org/10.1123/ssj.5.3.223.
- Downward, P. y Rasciute, S. (2011). Does sport make you happy? An analysis of the well-being derived from sports participation. *International Review of Applied Economics*, 25, 331-348. doi: 10.1080/02692171.2010.511168.
- Dosil, J. (2004). *Motivación: "motor" del deporte. Psicología de la actividad física y el deporte*, Madrid: Mc Graw Hill.
- Dumazedier, J. (1964): *Hacia una civilización del ocio*, Barcelona: Estela.
- Dunphy, D., Benveniste, J., Griffiths, A y Sutton, P. (2000). *Sustainability: The corporate challenge of the 21st century*. Recuperado de
<https://www.allenandunwin.com/browse/books/general-books/business-management/Sustainability-Edited-by-Dexter-Dunphy-Jodie-Benveniste-Andrew-Griffiths-and-Philip-Sutton-9781865082288>.
- Durham, W. y Driscoll, L. (2010). *The Value of a Wave. An Analysis of the Mavericks Wave from an Ecotourism Perspective Half Moon Bay, California. Save The Waves Coalition*. Recuperado en https://www.savethewaves.org/wp-content/uploads/Mavs_Study_CREST_only_2-12-10.pdf.

- Eddy, N. (2015). *Surfing's grand irony: The lack of awareness surrounding environmental degradation caused by the surf industry*. Thesis. PhD. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11622/98>.
- Ellis, G. D., Voelkl, J. E., y Morris, C. (1994). Measurement and analysis issues with explanation of variance in daily experience using the flow model. *Journal of Leisure Research*, 26(4), 337-356. doi.org/10.1080/00222216.1994.11969966.
- Elkington, S. y Stebbins, A. R. (2014). *The Serious Leisure Perspective: An Introduction*. Recuperado de <https://www.routledge.com/The-Serious-Leisure-Perspective-An-Introduction-1st-Edition/Elkington-Stebbins/p/book/9780415739818>.
- Erickson, MK. (1997). Using self-congruity and ideal congruity to predict purchase intention: A European perspective. *Journal of Euromarketing*, (6), 41–55. doi.org/10.1300/J037v06n01_04.
- Esparza, D. (2011). De Hawai al Mediterráneo: La génesis del surf en España. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 26(7), 370-383. Recuperado de <http://www.cafyd.com/REVISTA/02603.pdf>.
- Espejo, A. (2011). *Variabilidad espacial y temporal del recurso surf: metodología y resultados*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://www.tesisenred.net/handle/10803/39302>.
- Evers, C. (2009). 'The Point': surfing, geography and a sensual life of men and masculinity on the Gold Coast, Australia. *Journal Social y Cultural Geography*, 10(8), 893-908. doi.org/10.1080/14649360903305783.
- Evers, C. (2013). Men who surf. *Cultural Studies Review*, 10(1), 27-41. doi.org/10.5130/csr.v10i1.3519.

- Everett, M. W. y Nelson, C.M. (2016). "Flow" and satisfaction of Michigan youth waterfowl hunters: Implications for hunter retention. *Society and Leisure*, 39, 290-302. doi: 10.1080/07053436.2016.1198591.
- Farmer, R. J. (1992). Surfing: motivations, values and culture. *Journal of Sport Behavior*, 15(3), 241-257.
- Fave, A. D., Bassi, M., y Massimini, F. (2003). Quality of experience and risk perception in high-altitude rock climbing. *Journal of Applied Sport Psychology*, 15(1), 82-98. doi: 10.1080/10413200305402.
- Fendt, L.S. (2015). *What is it like to be a surfer girl: a phenomenological exploration of women's surfing*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://epubs.scu.edu.au/theses/447/>.
- Ferrando, M. G. (2006). *Posmodernidad y deporte: Entre la individualización y la masificación*. Recuperado de <https://libreria.cis.es/libros/posmodernidad-y-deporte-entre-la-individualizacion-y-la-masificacion/9788474764062/>
- Finley, J. (2010). Skating femininity: Gender maneuvering in women's roller derby. *Journal of Contemporary Ethnography*, 39 (4), 359-387. doi.org/10.1177/0891241610364230.
- Finney, B. y Houston, J. (1996). *Surfing: a history of the ancient Hawaiian sport*. Recuperado de <https://cmc.marmot.org/Record/.b18524321>.
- Flynn, P. (1987). Waves of Semiosis: Surfing's Iconic Progression. *The Americana, Journal of Semiotics* 5 (3/4), 397-408. doi.org/10.5840/ajs198753/46.
- Fomento San Sebastián. (2011). *Plan Estratégico Cluster del Surf de Donosti*. Recuperado de <http://www.fomentosansebastian.eus/zaharra/es/sectores-emergentes/surf-city/cluster-surf-city-donostia>.
- Ford, N., y Brown, D. (2006). *Surfing and social theory: Experience, embodiment and narrative of the dream glide*. Recuperado de https://books.google.ne/books?id=mb2q_PEK7FAC.

- Fortes, R (2007). Mídia e subcultura do surfe. Comunicação apresentada no *XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Santos, Brasil, 29 agosto.
- Frank, F., Pintassilgo, P., y Pinto, P. (2015). Environmental awareness of surf tourists: A case study in the Algarve. *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*, 3 (2), 102–113. Recuperado de <https://ideas.repec.org/a/ris/jspord/0047.html>.
- Gallant, K, Arai, S. y Smale, B. (2013) Celebrating, challenging and re-envisioning serious leisure. *Leisure/Loisir*, 37, 1-109. doi.org/10.1080/14927713.2013.803678.
- Gallant, K., Smale, B., y Arai, S. (2016): Measurement of feelings of obligation to volunteer: The obligation to volunteer as commitment (OVC) and obligation to volunteer as duty (OVD) scales. *Leisure Studies*, 36:4, 588-601. doi: 10.1080/02614367.2016.1182204.
- Getz, D. (1997). *Event management and event tourism*. Recuperado de <https://trove.nla.gov.au/work/12653749?q&versionId=45621179>.
- Getz, D., y McConnell, A. (2011). Serious sport tourism and event travel careers. *Journal of Sport Management*, (25) 326-339. doi:10.1123/jsm.25.4.326.
- Gibson, H., Willming, C., y Holdnak, A. (2002). “We’re Gators . . . not just Gator fans”: Serious leisure and University of Florida football. *Journal of Leisure Research*, (34) N° 4, 397-425. Recuperado de <https://www.nrpa.org/globalassets/journals/jlr/2002/volume-34/jlr-volume-34-number-4-pp-397-425.pdf>.
- Global Industry Analysts Inc. (2019). Top Countries Data: Industry Analysis by Regions, Revenue, Share, Development, Size, Tendencies and Forecast to 2024. *Surfing Equipment Market 2019*. Recuperado de <https://www.marketwatch.com/press-release/surfing-equipment-market-2019-by-top-countries-data-industry-analysis-by-regions-revenue-share-development-size-tendencies-and-forecast-to-2024-2019-07-29>.

- Godbey, G.G. (2003) *Leisure in Your Life: An Exploration*, (6th Ed.), Venture Publishing, Inc., State College, PA.
- Goff, S. J., Fick, D. S., y Oppliger, R. A. (1997). The moderating effect of spouse support on the relation between serious leisure and spouses' perceived leisure family conflict. *Journal of Leisure Research*, 29(1), 47-60. Recuperado de <https://www.nrpa.org/globalassets/journals/jlr/1997/volume-29/jlr-volume-29-number-1-pp-47-60.pdf>.
- Goldberg, L. y Elliot, D. L. (1994). *Exercise for prevention and treatment of illness*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Exercise-Prevention-Treatment-Illness-Goldberg/dp/080364163X>.
- Gómez Varela, J. (2008). *Hábitos de participación deportiva en la práctica del surfing. El caso de los surfistas federados que compiten en el circuito gallego*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/12343>.
- González-Cutre, D, Moreno, J.A y Cervelló, E. (2011). *El estado de flow en la práctica físico-deportiva*. Cuadernos técnicos nº 51. Ed. Deportiva Wangelen, pp. 74- 89, ISSN 1135-2817.
- Goverment. Tourism Research Australia (2011). *Action Plan to Consolidate the State's Position as Australia's Premier Surf Destination*. New South Wales. Recuperado de <https://www.yumpu.com/en/document/view/5614545/surf-tourism-action-plan-tourism-nsw-nsw-government>.
- Gould, J., Moore, D., McGuire, F., y Stebbins, R. (2008). Development of the serious leisure inventory and measure. *Journal of Leisure Research*, 40(1), pp. 47-68. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/201206250?accountid=14529>.

- Goytia, A. (2004). La experiencia de ocio en la sociedad emocional. Luces y sombras de la teatralización de experiencias de ocio en la economía de la experiencia. *Boletín ADOZ. Revista de Estudios de Ocio*, núm. 28, pp. 19-21.
- Goytia, A. et al. (2007). La experiencia de ocio y su relación con el envejecimiento activo. *Instituto de Estudios de Ocio Universidad de Deusto*. Recuperado de https://www.imserso.es/InterPresent1/groups/imserso/documents/binario/idi120_06udeusto.pdf.
- Gravelle, F., y Larocque, L. (2005). Volunteerism and serious leisure: The case of the francophone games. *Journal World Leisure Journal*, 47(1), 45-51.
doi.org/10.1080/04419057.2005.9674385.
- Green, B. C., y Jones, I. (2005). Serious leisure, social identity and sport tourism. *Journal Sport in Society*, (8), 164.-181. doi.org/10.1080/174304305001102010.
- Hair, J.F., Anderson, R.E. Tatham, R.L. y Black, W.C. (2004). *Análisis Multivariante*. Madrid: Pearson.
- Hall, S. K. (1996). *Memories of Duke: The Legend Comes to Life: Duke Paoa Kahanamoku, 1890-1968*.
<https://www.amazon.com/Memories-Duke-Legend-Comes-Life/dp/1573060208>.
- Hall, S. K. (2004). *Duke: A Great Hawaiian*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Duke-Hawaiian-Sandra-Kimberley-Hall/dp/1573062308>.
- Haggard, L. M., y Williams, D. R. (1992). Identity affirmation through leisure activity *Journal of Leisure Research*, 24, pp. 1-18. <https://doi.org/10.1080/00222216.1992.11969868>.
- Hamilton-Smith, E. (1991). The construction of leisure. *Benefits of leisure*. State College, PA: Venture. 445-450 (3). Recuperado de <https://archive.org/details/benefitsfleisur0000unse/page/n9.pdf>.

- Hart, A., Joshi, S., Duffy., G, Guihen, D. y White, M. (2011). *Understanding a "Perfect" Wave; a Study of Giant surf Beneath the Cliffs of Moher*. Recuperado de http://www.nuigalway.ie/biogeoscience/documents/alex_poster_final_website.pdf.
- Harter, S. (1981). A model of mastery motivation in children: Individual differences and developmental change. *Minnesota symposium on child psychology* (Vol. 14, pp. 215-255). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Hastings, D. W., Kurth, S. B., Schloder, M., y Cyr, D. (1995). Reasons for participating in serious leisure: Comparison of Canadian and U.S. Masters swimmers. *Journal Sociology of Sport*, 30, 01-119. doi.org/10.1177/101269029503000106.
- Heo, J., Lee, Y., Lundberg, N., McCormick, B., y Chun, S. (2008). Adaptive sports as serious leisure. Do self-determination, skill level, and leisure constraints matter? *Annual in Therapeutic Recreation*, 16, pp. 31-38. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/254045536>.
- Heo, J. y King, C. (2009). Senior games as serious sport tourism. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 4(2), 45-48. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/816240741?accountid=14529>.
- Henderson, M. (2001) A Shifting Line Up: men, women and Tracks surfing magazine. *Journal Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 15(3), 319-332. doi.org/10.1080/10304310120086803.
- Henderson, K., Presley, J., y Bialeschki, M. D. (2004), Theory in Recreation and Leisure Research: Reflections from the Editors. *Journal Leisure Sciences an Interdisciplinary Journal*, V 26, 411-425. doi.org/10.1080/01490400490502471.

- Highton, H. (2014). *The Old West y New Pacific Frontiers: Surfers y 'The Search' in the American Oceanic Imaginary*. (Tesis Master). Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/8q3777m5>.
- Hill, L.L. y Abbott, J.A. (2009). Representation, identity and environmental action among Florida surfers. *Southeastern Geographer*, 49 (2), 157-170. Recuperado de <https://www.questia.com/library/journal/1G1-200116183/representation-identity-and-environmental-action>.
- Hills, P., Argyle, M. y Reeves, R. (2000). Individual differences in leisure satisfactions: An investigation of four theories of leisure motivation. *Personality and Individual Differences*, 28(4), 763–779. doi.org/10.1016/S0191-8869(99)00137-3.
- Ho, T. K. (2008). *A study of leisure attitudes and benefits for senior high school students at Ping-Tung City and country in Taiwan*. (Tesis doctoral). Recuperado de <https://www.goodreads.com/book/show/12866582-a-study-of-leisure-attitudes-and-benefits-for-senior-high-school-student>.
- Holmberg, K., Rosen, D., Holland, J.L. (1990). *The Leisure Activities Finder*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Holt, R. A. (2012). *Cape crusaders: an ethnography investigating the surfing subculture of Cape Naturaliste, Western Australia*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1511&context=theses>.
- Hood, C., y Carruthers, C. (2007). Enhancing Leisure Experience and Developing Resources: The Leisure and Well-Being Model, Part II. *Therapeutic Recreation Journal*, 41(4), 298- 325. Recuperado de <https://js.sagamorepub.com/trj/article/view/932/0>.

- Horn, T. S. (2004). Developmental perspectives on self-perceptions in children and adolescents. En M. R. Weiss (Ed.), *Developmental sport and exercise psychology: A lifespan perspective*. 101–14). Morgantown, WV: Fitness Information Technology. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2004-18908-004>.
- Huck, S. (2004). *Reading statistics and research*. Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Hull, S. W. (1976). *A sociological study of the surfing subculture in the Santa Cruz Area*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://www.worldcat.org/title/sociological-study-of-the-surfing-subculture-in-the-santa-cruz-area/oclc/13740515>.
- Hung, H. J. (2012). A study on leisure benefits breaking through leisure activities. *Journal of National Taiwan Normal University*, 3(4), 77-92.
- Hung-Ling, L. Caneday, L y Tapps, T. (2013). An Exploratory Study of Serious Leisure and Lifestyle for Amateur. *The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation*. V.16 Issue 3, 13-22. Recuperado de https://openprairie.sdstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1138&context=hns_pubs.
- Hung-Ling, L. (2012). *The relationship among serious leisure, recreation specialization, and place attachment for amateur athletes*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://shareok.org/handle/11244/7487>.
- Instituto Nacional de Normalizacion – INN. (2006). *Turismo aventura - Deslizamiento sobre olas (surf, bodyboard, kneeboard y similares) – Requisitos*. Norma Chilena Oficial NCh3023.
- International Surfing Association. (2017). *ISA rulebook y contest administration manual*. Recuperado de http://www.surfingfisw.com/wp-content/uploads/2018/08/ISA-Rulebook_-15-Aug-2018.pdf.

- Iso-Ahola, S. E., y Weissinger, E. (1990). Perceptions of boredom in leisure: Conceptualization, reliability and validity of the leisure boredom scale. *Journal of Leisure Research*, 22:1, 1-17. doi.org/10.1080/00222216.1990.11969811.
- Iso-Ahola, S. E. y Crowley, E. D. (1991). Adolescent Substance Abuse and Leisure- Time Boredom. *Journal of Leisure Research*, 23(3), 260-271. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/1991-27700-001>.
- Iso-Ahola, S. E. (1999). Motivational foundations of leisure. In E. L. Jackson y T. L. Burton (Eds.), *Leisure studies: Prospects for the twenty-first century* (pp. 35–51). State College, PA: Venture.
- Iatarola, B.M. (2011). *Beyond the waves: economic and cultural effects of the global surf industry in El Tunco, El Salvador*. (Tesis Doctoral). Recuperado de https://www.academia.edu/7357238/Beyond_the_Waves_Economic_and_Cultural_Effects_of_the_Global_Surf_Industry_in_El_Tunco_El_Salvador.
- Jackson, S. A. y Kimiecik, J. (2008). The flow perspective for optimal experience in sport and exercise. En T. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology* (3a ed., pp. 377- 399). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Jackson, S. A., y Csikszentmihalyi, M. (1999). *Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Jefferies, M. (2018). *The Impact of Surf Tourism on the Community of Tofino*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://dspace.library.uvic.ca/handle/1828/10340>.
- Jennings, G. (2007). Water-based tourism, sport, leisure, and recreation experiences. *London Routledge*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-7506-6181-2.50005-1>.
- Jones, I. (2010). A model of serious leisure identification: The case of football fandom. *Leisure Studies*, 19(4), 283–298. doi.org/10.1080/02614360050118841.

- Jorge, J.P. (2012). Surf tourism: segmentation by motivation and destination choice. *Proceedings of the 2nd International Conference on Tourism Recreation, 7th to 9th November 2012, ESTM, Peniche* - doi: 10.13140/2.1.1868.8006.
- Justel, N. Psyrdellis, M. y Ruetti, E, (2013). Modulaci3n de la memoria emocional: Una revisi3n de los principales factores que afectan los recuerdos. *Suma Psicol3gica*, Vol. 20 No 2 163-174. doi.org/10.14349/sumapsi2013.1276.
- Kampion, D. (2003). *The Way of the Surfer*. New York: Harry N. Abram. Recuperado de <https://www.amazon.com/-/es/Drew-Kampion/dp/B007PMQPIW>.
- Kane, M. J., y Zink, R. (2004). Package adventure tours: Markers in serious leisure careers. *Leisure Studies*, 23(4), 329–345. doi.org/10.1080/0261436042000231655.
- Kelly, J. (1999). Leisure and society: A dialectical analysis. En Edgar Jackson y Thomas Burton (Eds.). *Leisure studies. Prospects for the twenty-first century* (pp. 53-68). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Kelly, J. R., y Freysinger, V. J. (2000). *21st century leisure: Current issues*. Boston: Allyn y Bacon.
- Kelly, J.R. (2012). *Leisure*. Sagamore Publishing LLC All. Recuperado de <https://www.sagamorepub.com/products/leisure-4th-ed>.
- Kelly, B. H. (2008). Economic assessment of surfing and saltwater fishing values in Brevard County, Florida. (Tesis Master). Recuperado de <https://csr.sdsu.edu/research/bibliography/>.
- Kempton, J. (2008). *Surfing the Manual*. Recuperado de <https://www.amazon.com/SURFING-MANUAL-Jim-Kempton/dp/0977556913>.
- Kim, M. L. (2015). Reinventory of the SLS: Development of SLSII. *The Korean Journal of Physical Education*, 54(2), pp. 313-322. Recuperado de <https://www.seriousleisure.net/measurement-scales.html>.

- Kimiecik, J. C. y Harris, A. T. (1996). What is enjoyment? A conceptual/definitional analysis with implications for sport and exercise psychology. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 18(3), 247–263. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/1996-06149-002>.
- Klein, M. (1990). The macho world of sport – a forgotten realm? Some introductory remarks. *International Review for the Sociology of Sport*, V. 25 No. 3, 175-84. doi.org/10.1177/101269029002500301.
- Kirkcaldy, B. D., y Furnham, A. (1990). Personality and sex differences in recreational choice. *Sport Wissenschaft*, 1, 43-55. Recuperado de https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Personality%20and%20sex%20differences%20in%20recreational%20choice&journal=Sport%20Wissenschaft&volume=1&pages=43-.
- Kowal, J., y Fortier, M.S. (2000). Testing relationships from the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation using flow as a motivational consequence. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 71, 171–181. DOI: 10.1080/02701367.2000.10608895.
- Krause, S. M. (2012). Pilgrimage to the Playas Surf Tourism in Costa Rica. *Anthropology in Action*, 19(3), 37-48. doi.org/10.3167/aia.2012.190304.
- Kuykendall, L. Boemerman, L. y Zhu, Z. (2018). The importance of leisure for subjective well-being. In E. Diener, S. Oishi, y L. Tay (Eds.). *Handbook of well-being*. Salt Lake City, UT: DEF Publishers. doi: nobascholar.com.
- Laderman, S. (2014). *Empire in waves: A political history of surfing*. Berkeley: University of California Press. Recuperado de https://www.academia.edu/10284781/Scott_Laderman_Empire_in_Waves._A_Political_History_of_Surfing_.Berkeley_California_University_of_California_Press_2014._xii_238_pp.

- Lanagan, D. (2002). Surfing in the third millennium: Commodifying the visual argot. *The Australian Journal of Anthropology*, 13(3), 283–291. doi.org/10.1111/j.1835-9310.2002.tb00210.x.
- Lawler, K. 2010. *The American Surfer: Radical Culture and Capitalism*. New York: Routledge. Recuperado de doi.org/10.4324/9780203838754.
- Lazarow, N. (2007). The value of coastal recreational resources: a case study approach to examine the value of recreational surfing to specific locales. *Journal of Coastal Research*, SI 50, 12-20. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/26481547>.
- Lazarow, N. y Tomlinson, R. (2009). Using observed market expenditure to estimate the value of recreational surfing to the Gold Coast, Australia. *Paper presented at Queensland Coastal Conference, Sea World Resort, Gold Coast*. Recuperado de [http://www.qldcoastalconference.org.au/images/upload_images/Lazarow_Neil\(2\).pdf](http://www.qldcoastalconference.org.au/images/upload_images/Lazarow_Neil(2).pdf).
- Lazarow, N., Miller, M., y Blackwell, B. (2009). The value of recreational surfing to society. *Tourism in Marine Environments* 5(2), 145-158. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/aaf6/e28c263171edf500c51f4a2897f6e29544e4.pdf>.
- Lazcano, I., y Madariaga, A. (2018). La experiencia de ocio en las personas jóvenes con discapacidad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 31, 109-121. doi: 10.7179/PSRI_2018.31.09.
- Leif, J. (1992). *Tiempo libre y tiempo para uno mismo: un reto educativo y cultural*. Madrid, Narcea. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=91525>.
- Lewis, J., Patterson, I. y Pegg, S. (2013). The serious leisure career hierarchy of Australian motorcycle road racers. *World Leisure Journal*, 55(2), 179-192. doi:10.1080/04419057.2013.782563.
- Leiper, N. (2004). *Tourism management*. Sydney, Australia: Pearson Education. Recuperado de <https://catalogue.nla.gov.au/Record/3066756>.

- Li, Kaixian y Gao, Qun. (2008). Probe into the Elements of Leisure Sports Practice. *International Education Studies*. Vol.1, N^o. 4. Issn (Online): 1913-9039. Recuperado de <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/63>.
- Liu, H. S. (2012). *The relationship among serious leisure, recreation specialization, and place attachment for amateur athletes* (Tesis doctoral). Recuperado de ProQuest Dissertations & Theses Global (UMI No. 3513050).
- Lloyd, K. M. y Auld, C. J. (2002). The role of leisure in determining quality of life: issues of content and measurement. *Social Indicators Research*, 57, 43–71. doi.org/10.1023/A:1013879518210.
- Lopes, J. (2015). Adapted Surfing as a tool to promote inclusion and rising disability awareness in Portugal. *Journal of sport for development*, V 3. Issue 5, 4-10. Recuperado de <https://jsfd.org/2015/05/28/adapted-surfing-as-a-tool-to-promote-inclusion-and-rising-disability-awareness-in-portugal/>.
- López-Sintas, J. (2015). *La construcción social de la experiencia de ocio cultural*. Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E160043.pdf>.
- López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Recuperado de <http://ddd.uab.cat/record/129382>.
- Losier, G.F., Vallerand, R.J. y Blais, M.R. (1993). Construction et validation de l'Échelle des perceptions de compétence dans les domaines de vie (EPCDV) [Construction and validation of the Perceived Competence in Life Contexts Scale]. *Science et comportement*, 23, 1-16. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/1994-86451-001>.
- Mach, L. (2009). *Finding another wave: The need for ecotourism principles in International surf culture*. Recuperado de <http://www.american.edu/sis/gep/upload/Leon-Mach.pdf>.

- Mach, L. y Ponting, J. (2018): Governmentality and surf tourism destination governance, *Journal of Sustainable Tourism*, 26:11, 1845-1862, doi: 10.1080/09669582.2018.1513008.
- Macionis, J. y Plummer, K. (2011). *Sociología*, Madrid. Recuperado de <https://www.marcialpons.es/libros/sociologia/9788483227428/>.
- Malo, D. (2012). *Hawaiian Antiquities (Moolelo Hawaii)*. General Books, Memphis. Recuperado de <https://www.amazon.com/Hawaiian-Antiquities-Moolelo-David-Malo-ebook/dp/B007FIQRTI>.
- Maraña, M. (2010). Cultura y Desarrollo: Evaluación y perspectiva. *UNESCO Etxea. Cuadernos de trabajo*. Nº 1. Recuperado de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es>.
- McGregor, T. y Wills, S. (2016). Natural Assets: Surfing a wave of economic growth. OxCarre Working Papers 170, *Oxford Centre for the Analysis of Resource Rich Economies*, University of Oxford. Recuperado de <https://ideas.repec.org/p/oxf/oxcrwp/170.html>.
- Major, W. (2001). The benefits and costs of serious running. *World Leisure Journal*, 43(2), 12–25. doi.org/10.1080/04419057.2001.9674226.
- Martin, S.A., y Assenov, I. (2008). Interdisciplinary approaches toward sustainable surf tourism in Thailand. Paper presented at the 1st PSU Sustainability Conference. Prince of Songkla University, Phuket Campus, Thailand, November 19-21. Recuperado de <https://nis.ipleiria.pt/artigos-em-conferencias/>.
- Martin, S.A., y Assenov, I. (2013). The genesis of a new body of sport tourism literature: A systematic review of surf tourism research (1997-2011). *Journal of Sport and Tourism*, 17(4), pp. 257–287. doi.org/10.1080/14775085.2013.766528.

- Mass, A. (2006). The Development of Environmental Consciousness and Identity in Surfing Subculture. Independent Study Project. (ISP) Collection Paper. 328, Recuperado de https://digitalcollections.sit.edu/isp_collection/328.
- Max-Neef, M. (1998). *Desarrollo a Escala Humana: Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. Romanyà Valls. Barcelona.
- Mead, S., y Black, K. (2002). Multi-purpose reefs provide multiple benefits – Amalgamating coastal protection, highquality surfing breaks and ecological enhancement to maximize user benefits and development opportunities. *Conference: The Second Surfing Arts, Science and Issues Conference (SASIC 2)*, At Ventura California, USA. Recuperado de <https://www.researchgate.net/signup.SignUp.html>.
- Melekian, B. (2016). *Breaking: Surfing After Andy Irons*. Ed. Farrar Straus Giroux. Recuperado de <https://www.amazon.com/Breaking-Surfing-After-Andy-Irons/dp/0374298726>.
- Mercer, L. (2006). *Identity, lifestyles, and brand marketing in canadian women's surfing: an ethnographic*. (Tesis Master). Recuperado de [file:///Users/Downloads/ubc_2007-0190a%20\(3\).pdf](file:///Users/Downloads/ubc_2007-0190a%20(3).pdf).
- Mills, B. (2013). *The economic impact of domestic surfing on the United Kingdom*. Published by Surfers Against Sewage October. Recuperado de <https://www.sas.org.uk/wp-content/uploads/SAS-Economic-Impact-of-domestic-surfing-on-the-UK-med-2.pdf>.
- Mokhtarian P, Salomon I, y Handy SL. (2008). A taxonomy of leisure activities: the role of ICT, Institute of Transportation Studies, Paper. Recuperado de <http://repositories.cdlib.org/itsdavis/UCD-ITS-RR-04-44>.

- Moore, C. (2011). *Spiritual experiences and environmentalism of recreational users in the marine environment: New Zealand surfers and scuba divers*. (Tesis Master). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/237066452_Spiritual_Experiences_and_Environmentalism_of_Recreational_Users_in_the_Marine_Environment_New_Zealand_Surfers_and_Scuba_Divers.
- Moore, A. Clapham, E y Deeney, T. A. (2018). Parents, Perspectives on Surf Therapy for Children with Disabilities. *International Journal of Disability, Development and Education*, 65:3, 304-317. doi: 10.1080/1034912X.2017.1400660.
- Moreira, M. y Peixoto, C. (2014). Qualitative task analysis to enhance sports characterization: a surfing case study. *Journal of human kinetics*, 42(1), 245-257. doi: 10.2478/hukin-2014-0078.
- Moutinho, L., Dionísio, P. y Leal, C. (2007). Surf tribal behaviour: a sports marketing application. *Marketing Intelligence & Planning*, 25(7), 668-690. doi:10.1108/02634500710834160.
- Mueller, T.S. (2012). The recreational sport participation scale: Development, testing and practical application. *International Journal of Sport Management and Marketing*, 12(3/4), 144-158. doi:10.1504/IJSMM.2012.052663.
- Munusturlar, M.A. y Argan, M. (2016). Development of the serious and casual leisure measure. *World Leisure Journal*, 58:2, 124-141. doi: 10.1080/16078055.2015.1126759.
- Murphy, M. y Bernal, M. (2008). The Impacta of Surfing on the Local Economy of Mundaka, Spain. *Commissioned by The Waves Coalition*. Recuperado de https://www.savethewaves.org/wp-content/uploads/Mundaka_Final_lock.pdf.

- Nakamura, J. y Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Oxford library of psychology*. Oxford handbook of positive psychology (p. 195–206). Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2009-05143-018>.
- Naranjo, O y Oliveros, M. (2014). Análisis descriptivo de la dinámica del surf como práctica social. *Telos. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales Universidad Rafael Bellosó*. Vol. 16 (2), 300-314. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99331125009.pdf>.
- Nazlı M. y Musal R.M. (2018). Surf Tourism Development: Perspectives In Alaçatı Surf Spot. *Business & Management studies: An International Journal*, 6:2, 390-409. doi: 10.15295/BMIJ.V6I2.254.
- Nelsen, C. (2012). *Collecting and Using Economic Information to Guide the Management of Coastal Recreational Resources in California*. (Tesis Doctoral). Recuperado de http://public.surfrider.org/files/nelsen/Nelsen_2012_CA_beachsurfecon_dissertation.pdf.
- Nelsen, C., Pendleton, L., y Vaughn, R. (2007). A socio-economic study of surfers at Trestles Beach. *Shore and Beach*, 75(4), 32-38. Recuperado de [file:///Users/Downloads/Nelsen_2007%20\(6\).pdf](file:///Users/Downloads/Nelsen_2007%20(6).pdf).
- Nendel, J. (2009). Surfing in Early Twentieth-Century Hawaii: The Appropriation of a Transcendent Experience to Competitive American Sport. *The International Journal of the History of Sport*, 26:16, 2432-2446. doi.org/10.1080/09523360903457049.
- Neushul, P. y Westwick, P. (2013) *The World in the Curl: An Unconventional History of Surfing*, Crown Publishers. Recuperado de <https://www.amazon.com/World-Curl-Unconventional-History-Surfing/dp/0307719480>.
- Neulinger, J. (1981). *The Psychology of Leisure*. Recuperado de <https://www.amazon.com/Psychology-Leisure-John-Neulinger/dp/0398044929>.

- Nieri, D. (2012). Psicología Deportiva Aplicada al Surf. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*. V 7, n°2, 361-362. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3111/311126611008.pdf>.
- O'Brien, D. y Ponting, J. (2013). Sustainable Surf Tourism: A Community Centered Approach in Papua New Guinea. *Journal of Sport Management*, 27, Issue, 158-172.
doi: <https://doi.org/10.1123/jsm.27.2.158>.
- O'Connor, J. P. y Brown, T. D. (2010). Riding with the sharks: serious leisure cyclists' perceptions of sharing the road with motorists. *Journal of Science and Medicine in Sports*, 13, 53-58. doi: 10.1016/j.jsams.
- Olive, R., Mc Cuaig, L., y Phillips, M. G. (2013). Women's recreational surfing: A patronising experience. *Sport, Education and Society*. doi: 10.1080/13573322.2012.754752.
- Orams, M. B. (1999). *Marine Tourism: Development, impacts and management*. New York: Routledge. Recuperado de <https://epdf.pub/marine-tourism-development-impacts-and-management.html>.
- Orta-Cantón, A. y Sicilia-Camacho, A. (2015). Investigando los momentos óptimos en el deporte: una revisión del constructo flow, *Revista Brasileira de ciências do esporte*, 37 (1), 96-103. doi.org/10.1016/j.rbce.2014.01.001.
- Paik, K. (2014). *Investigating the Raw Materials of Surfboards*. Recuperado de <http://www.designlife-cycle.com/surfboards/>.
- Pallant, J. (2007). *SPSS Survival Manual: A step by step guide using SPSS for Windows*. (3rd ed.). Maidenhead, PA: Open University Press.
- Palmi, J. y Martín, A. (1997). Las actividades físico-deportivas en el medio natural y sus efectos sobre la salud y la calidad de vida: factores psicológicos asociados. *Revista de Psicología del Deporte*, 12, 147-157. file:///Users/Downloads/465-915-1-PB.PDF.

- Partington, S., Partington, E., y Olivier, S. (2009). The Dark Side of Flow: A Qualitative Study of Dependence in Big Wave Surfing. *Sport Psychologist*, 23(2), 170-185. Recuperado de <https://rke.abertay.ac.uk/en/publications/the-dark-side-of-flow-a-qualitative-study-of-dependence-in-big-wa>.
- Passmore, A., y French, D. (2001). Development and administration of a measure to assess adolescents' participation leisure activities. *Adolescence*, 36(141), 67-75. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11407636>.
- Pearson, K. (1979). *Surfing subcultures of Australia and New Zealand*. Recuperado de https://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=1979&author=+Pearson%2C+K.&title=Surfing+Subcultures+of+Australia+and+New+Zealand.
- Peña, D. (2002). *Análisis de datos multivariantes*. S.A. McGraw-Hill / interamericana de España.
- Peryman, P. B., y Orchard, S. (2013). Understanding the Values and Management Needs of New Zealand Surf Breaks. *Lincoln Planning Review*, 4(2), 8-18. Recuperado de <https://journals.lincoln.ac.nz/index.php/LPR/issue/view/68>.
- Polzat-Newcomb, S. (1999). The genesis of a sports tourism activity-surfing (Part I). *Journal of Sport Tourism*, 5(4), 5-14. doi.org/10.1080/10295399908718672.
- Ponting, J. (2008). *Consuming Nirvana: An exploration of surfing tourists' space*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/19997/2/Whole02.pdf>.
- Ponting, J (2009). Projecting Paradise: The Surf Media and the Hermeneutic Circle in Surfing Tourism. *Tourism Analysis*, 14 (2), 175-185. DOI: 10.3727/108354209789116510.

- Portugal, A.C. Martins, F. Campos, F. y Melo, R. (2017). Caracterização dos Turistas de Surf em Portugal: "Lazer Sério", Comportamentos de Viagem e Atributos de Destino. *EXEDRA, Revista Científica Escola Superior de Educação de Coimbra*. Número Temático – Turismo (V. 2). 106-124. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/322869992>.
- Powell, W. (2006). *Encyclopedia of North Carolina*, UNC Press. Recuperado de <https://uncpress.org/book/9780807830710/encyclopedia-of-north-carolina/>.
- Preston-Whyte, R. (2001). Constructed Leisure Space: The Seaside at Durban. *Annals of Tourism Research*, 28(3), 581-596. doi.org/10.1016/S0160-7383(00)00067-0.
- Purrington, A., y Hickerson, B. (2013). Leisure as a cross-cultural concept. *World Leisure Journal*, 55:2, 125-137. doi: 10.1080/04419057.2013.782564.
- Rafanelli, C., 2004. Socio Economic Impact Study, Mahomet's Artificial Surfing Reef Study. *Geraldton Back Beach Improvement Group*. Recuperado de <http://www.coastalmanagement.com.au/artificial-surfing-reefs/>.
- Rattanapitikon, W. Quang Tran, K y Shibayama, T. (2015). Estimation of Maximum Possible Wave Heights in Surf Zone. *Coastal Engineering Journal*, 57:2, 1550001-1-1550001-19, doi: 10.1142/S0578563415500011.
- Raybould, M, Anning, D, Ware, D y Lazarow, N. (2013). Beach and surf tourism and recreation in Australia: Vulnerability and adaptation FRDC Project No. 2010/536 *Date June Publisher: Bond University*.
doi.org/<https://beachandsurf.files.wordpress.com/2013/10/bastra-final-report.pdf>
- Reese, L. (2009). *Marketing the Authentic Aurfjer: Authenticity, lifestyle branding, and the surf apparel industry*. (Tesis Master). Recuperado de http://www.dissertations.wsu.edu/thesis/fall2009/l_reese_112809.pdf.

- Reig, C., y Coenders, G. (2002). Segmentación del mercado turístico, según las referencias ambientales. *Cuadernos de Turismo*, nº 9 123-135. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/398/39800909.pdf>.
- Reineman, D. R. y Ardoin, N. M. (2018) Sustainable tourism and the management of nearshore coastal places: place attachment and disruption to surf-spots. *Journal of Sustainable Tourism*, 26:2, 325-340. doi: 10.1080/09669582.2017.1352590.
- Reis, P. y Jorge, J.P. (2012). Surf tourism: segmentation by motivation and destination choice. *2nd International Conference on Tourism Recreation, 7th to 9th*. Peniche Portugal.
- Reverter, J. y Plaza, D. (2011). Ocio, Deporte y Turismo. Situación actual y líneas de negocio. *Esporte e Sociedade Ocio, deporte y turismo*. ano 6, n.16, nov. 2010/Fev2.
- Riccetti, A. y Chiecher, A. (2013) Estudiar la motivación en contextos de actividad físico deportiva: Aproximaciones teóricas y metodológicas. *Congreso. Argentino de Educación Física y Ciencias*, 9 al 13 de septiembre de 2013.
- Ripley, J. (2018). *Surf's Us: constructing surfing identities through clothing culture in Cornwall*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/Surf%E2%80%99s-Us%3A-constructing-surfing-identities-through-Ripley/3a93f6b99f9b93c7d6fe587525f17d8ecf52f71c>.
- Roberts, G.C. (1995). *Motivación para el deporte y el ejercicio*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Roberts, M. y Ponting, J. (2018). Waves of simulation: Arguing authenticity in an era of surfing the hyperreal. *International Review for the Sociology of Sport* 1–17. doi: 10.1080/1071770177012061296092012817879911997.
- Roberts, G. C. Treasure, D. C. y Conroy, D. E. (2007). Understanding the dynamics of motivation in sport and physical activity: An achievement goal interpretation. En G. Tenenbaum y R. Eklund (Eds.), *Handbook of sport psychology* (3a ed., pp.3–30). New York: Wiley. doi.org/10.1002/9781118270011.ch1.

- Rodríguez, A. Aguilar, A. Cifre, E. y Salanova, M. (2003). Operacionalizando el flow ¿se puede medir la experiencia optima en el uso de ordenadores? *Octava jornada de fomento de la investigación*. Univerisitat Jaume. Mayo.
- Romero, S. Iraurgi, I. y Madariaga, A. (2017). Evaluación psicológica de la versión española del SLIM (Inventario y Medida de Ocio Serio) en contextos deportivos. *Revista de Psicología del Deporte / Journal of Sport Psychology*, 26 (2), 63-70. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/318827200>.
- Rossman, J.R. y B, E. Schlatter (2015). *Recreation Programming. Print Designing And Staging Leisure Experiences*. Recuperado de <https://www.sagamorepub.com/products/recreation-programming-7th-ed>
- Sacker, A. y Cable, N. (2006). Do adolescent leisure-time physical activities foster health and well-being in adult-hood? Evidence from two British birth cohorts, *European Journal of Public Health*, 16(3), 331-335. doi.org/10.1093/eurpub/cki189.
- San Salvador, R. (2000). Políticas de Ocio. Cultura, turismo, deporte y recreación. *Documentos de Estudios de Ocio*, Nº. 17, Universidad de Deusto-ISBN 978-84-9830-4442 Bilbao.
- Scarfe, B. E., Elwany, M, Mead, S., y Black K. P. (2003). The Science of Surfing Waves and Surfing Breaks - A Review. *UC San Diego: Library – Scripps Digital Collection*. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/6h72j1fz>.
- Scarfe, B. E., Healy, T. R., y Rennie, H. G. (2009). Research-based surfing literatura for coastal management and the science of surfing—a review. *Journal of Coastal Research*, 25(3 (253)), 539-557. doi.org/10.2112/07-0958.1.
- Scott, D. (2012). Serious leisure and recreation specialization: An uneasy marriage. *Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal*, 34(4), 366-371. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/254317054>.

- Scott, D. y Willits, F. K. (1998). Adolescent and adult leisure patterns: A Reassessment. *Journal of Leisure Research*, 30(3), 319-330. Recuperado de <https://www.nrpa.org/globalassets/journals/jlr/1998/volume-30/jlr-volume-30-number-3-pp-319-330.pdf>.
- Seamon, D. (1982.) 'The Phenomenological Contribution to Environmental Psychology', *Journal of Environmental Psychology*, 2, 19-140. doi.org/10.1016/S0272-4944(82)80044-3.
- Setién, M.L. (2006). Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio. *Sociología del Ocio*. Capítulo 10, pp 201-2016. (C) Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Shen, X. S., y Yarnal, C. (2010). Blowing open the serious leisure-casual leisure dichotomy: What's in there? *Leisure Sciences an Interdisciplinary Journal*, 32(2), 162-179. doi: 10.1080/01490400903547179.
- Sidorová, D. (2015). *Well-being, Flow Experience and Personal Characteristics of Individuals who Do Extreme Sports as Serious Leisure*. (Tesis Doctoral). doi: 10.13140/RG.2.1.3590.8246.
- Siegenthaler, K. L., y O'Dell, I. (2003). Older golfers: Serious leisure and successful aging. *World Leisure Journal*, 1, 41-54. doi.org/10.1080/04419057.2003.9674304.
- Slotkin, M. H., Chambliss, K., Vamosi, A. R., y Lindo, C. (2008). *Feasibility study of multi-purpose artificial surf reefs for Brevard County, Florida (Economic Segment)*. Commissioned for Space Coast Office of Tourism and PRÆCIPPIO EFS, Inc.
- Smith, Ch. (2010). *Surfing and Social Theory: The Significance of Surfing and its Social Contexts*. (Tesis Master). Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/Surfing-and-social-theory%3A-the-significance-of-and-Smith/2f60b2b93abea52711df65c18a6cc4a6b89b9560>.

- Spafinder Wellness, Inc. (2016). *13TH Annual Trends Report Trends Report*. Top 10 Global Spa and Wellness Trends Forecast.
- Springwald, S. (2018). Beyond the perfect wave: environmental awareness of surf tourists. A case study of Peniche, Portugal. (Tesis Master). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10400.8/3247>.
- Suendermann, S. (2015). *Beyond the waves: exploring the social value of surfing to the Surf Coast community*. Recuperado de <http://www.actionsportsfordev.org/assets/Uploads/Item-44-Appendix-1-Social-Value-of-Surfing-1.pdf>.
- Standeven, J. y Knop, P. (1999). *Sport Tourism. Human Kinetics*. Champaign, Ill. Recuperado de <https://trove.nla.gov.au/work/8677700?q&versionId=46377301>.
- Stebbins, R. (1982). Serious leisure: a conceptual statement. *The Pacific Sociological Review*, 25 (2), 251-272. doi: 10.2307/1388726.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Montreal, QC and Kingston: McGill-Queen's University.
- Stebbins, R. (1993). Social world, lifestyle, and serious leisure: Toward a mesostructural analysis. *World Leisure and Recreation*, 35(1), 23-26. doi.org/10.1080/10261133.1993.10559137.
- Stebbins, R. A. (2001). *New directions in the theory and research of serious leisure*. Lewistown, NY: Edwin Mellen. Recuperado de https://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2001&author=R.+A.+Stebbins&title=New+directions+in+the+theory+and+research+of+serious+leisure.
- Stebbins, R. (2006). *Serious leisure: A perspective for our time*. New Brunswick: Transaction Publishers. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/279449202>.

- Stebbins, R.A. (2007). *Serious leisure: A perspective for our time*. New Brunswick, NJ: Transaction.
- Stebbins, R. (2012). Compromiso temporal discrecional: efectos sobre la elección y el estilo de ocio. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Vol. 188, N° 754, 293-300 doi: 10.3989/arbor.2012.754n2003.
- Stebbins, R. (2008). Press Right leisure: Serious, casual, or project based? *Neuro Rehabilitation* 23, 335–341 335. doi: 10.3233/NRE-2008-23407.
- Stebbins, R. A. (2018). Leisure Reflections No. 47: The Serious Leisure Perspective: Past, Present, and Future. *Leisure Studies Association. Research Blog*. Recuperado de <https://leisurestudiesblog.wordpress.com/>.
- Steinman, J. (2003). *Surf y saúde*. Florianopolis, SC: M.G. Meyer. Recuperado de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000142&pid=S1980-6574201100030001100029&lng=pt.
- Stevens, J. (2002). *Applied multivariate statistics for the social sciences (4th ed.)*. Recuperado de <https://www.amazon.es/Applied-Multivariate-Statistics-Social-Sciences/dp/0805837760>.
- Stranger, M. J. (2001). *Risk-Taking. Posmodernity: commodification y the ecstatic in leisure lifestyles. The case of surfing*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://eprints.utas.edu.au/22078/>.
- Stranger, M. (2010). Surface and substructure: beneath surfing's commodified surface. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13(7-8), 1117-1134. doi:10.1080/17430431003780054.

- Sylvester, C. D. (1987). *The politics of leisure, freedom, and poverty*. Parks and Recreation, pp. 59–62. January. Recuperado de <https://www.sagamorepub.com/sites/default/files/2018-07/recreationprogramingalley.pdf>.
- Tabachnick, B. G., y Fidel, L. S. (2007). *Using multivariate statistics (5th ed.)*. Boston, MA: Pearson. Recuperado de <https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/4/0134790545.pdf>.
- Tabares, J. (2005). El Ocio como dispositivo para la potenciación del Desarrollo Humano. *I Congreso departamental de recreación de la Orinoquia Colombiana Villavicencio, Meta*. Octubre 20 – 22.
- Tantamjarik, P. A. (2004). *Sustainability Issues Facing the Costa Rica Surf Tourism Industry*. (Tesis Master). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/29742836_Sustainability_Issues_Facing_The_Costa_Rica_Surf_Tourism_Industry.
- Taylor, B. (2007). Surfing into Spirituality and a New, Aquatic Nature Religion. *Journal of the American Academy of Religion*, 75(4), 923–951. doi:10.1093/jaarel/lfm067.
- Tien-Ming Cheng y Chiang-Chuan Lu (2015) The Causal Relationships among Recreational Involvement, Flow Experience, and Well-being for Surfing Activities. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 20:sup1, 1486-1504, doi: 10.1080/10941665.2014.999099.
- Tinsley, H. (2004). *Los Beneficios del Ocio*. ADOZ, pp. 55-62.
- Tinsley, H. E. A. y Tinsley, D. J. (1986). A theory of the attributes, benefits and causes of leisure experience. *Journal Leisure Sciences an Interdisciplinary*, 8, 1-45. doi.org/10.1080/01490408609513056.

- Tinsley, H. E. A. y Eldredge, B. D. (1995). Psychological benefits of leisure participation: A taxonomy of leisure activities based on their need-gratifying properties. *Journal of Counseling Psychology*, 42(2), 123–132. doi.org/10.1037/0022-0167.42.2.123.
- Thomas, H, Z. (2015). Serious Leisure and Leisure Motivations Among Self-Identified Cyclists. *Journal of Tourism and Hospitality Management*, Vol. 3, No. 1-2, 32-40. doi: 10.17265/2328-2169/2015.02.004.
- Thompson, G. (2015). *Surfing, gender and politics: Identity and society in the history of South African surfing culture in the twentieth-century*. (Tesis Doctoral). Recuperado de file:///Users/psuazo/Downloads/thompson_surfing_2015%20(2).pdf.
- Thomson, R. (2000). Physical activity through sport and leisure: Traditional versus non-competitive activities. *Journal of Physical Education New Zealand*. 33. 34-39. Recuperado de <https://www.cabdirect.org/cabdirect/abstract/20001810035>.
- Torkildsen, G. 1999. *Leisure and Recreation Management*. London, New York: Routledge. doi.org/10.4324/9780203477571.
- Towner, N. (2013). *Surf Tourism and Sustainable Community Development in the Mentawai Islands, Indonesia: a Multiple Stakeholder Perspective*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/56364257.pdf>.
- Trujillo, J.L. (2007). *Leisure meanings, experiences and benefits: a cross-cultural analysis of young adults*. (Tesis Master). Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.454.1757&rep=rep1&type=pdf>.
- Tsaur, S. H. y Huang, C. C. (2018). Serious tourists or casual tourists? Development and validation of a scale to measure tourists' serious/casual participation, *Current Issues in Tourism. Business & Management Studies: An International Journal*, 23:2, 217-232, doi: 10.1080/13683500.2018.1495697.

- Tsaur, S.H. y Liang, Y. (2008). Serious leisure and recreation specialization. *Journal of Leisure Sciences An Interdisciplinary Journal* 30(4), 325–341.
doi.org/10.1080/01490400802165115.
- Unger, L. S., y Kerman, J. B. (1983). On the Meaning of Leisure: An Investigation of Some Determinants of the Subjective Experience. *Journal of Consumer Research*, 9(4), 381–392. Recuperado de <http://search.ebscohost.com.proxy-oceano.deusto.es/login.aspx?direct=true&db=bthy&AN=4657894&lang=es&scope=site>.
- Vartiainen, N. (2018). *The new wave of sustainable surf industry*. (Tesis Bachelor). Recuperado de <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/144563/Thesis%20Noora%20Vartiainen%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Viñals, A. (2013). Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital. *Fonseca, Journal of Communication*, n.6, 155-182. Recuperado de <file:///Users/psuazo/Downloads/Dialnet-LasRedesSocialesVirtualesComoEspaciosDeOcioDigital-4251758.pdf>.
- Wagner, G. S., Nelsen, C, y Walker, M. (2011). *A Socio-economic and Recreational Profile of Surfers in the United States*. Recuperado de https://public.surfrider.org/files/surfrider_report_v13.pdf.
- Waitt, G. (2008). ‘Killing waves’: surfing, space and gender. *Social & Cultural Geography*, 9 (1), 75-94. doi: 10.1080/14649360701789600.
- Walker, I. H. (2011). *Waves of Resistance: Surfing and History in the Twentieth-Century Hawai'i*. Recuperado de <https://uhpress.hawaii.edu/title/waves-of-resistance-surfing-and-history-in-twentieth-century-hawaii/>.

- Wallston, K. (1992). Hocus-pocus, the focus isn't strictly in the locus: Rotter's Social Learning Theory modified for health. *Cognitive Research and Therapy*, 16, 183-199. DOI: 10.1007/BF01173488.
- Wang, Y. H. (1997). *A comparison of the health beliefs and behaviors of teenagers in north and south Taiwan (China)*. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=553872>.
- Warren A. y Gibson, C. (2017). Subcultural enterpriw3v ses, brand value, and limits to financialized growth: The rise and fall of corporate surfing brands. *Geoforum. journal homepage: www.elsevier.com/locate/geoforum*. V 86, 177-187. doi.org/10.1016/j.geoforum.
- Warshaw, M. (2010). *The History of Surfing*. San Francisco: Chronicle Books. Recuperado de <https://www.amazon.es/History-Surfing-Matt-Warshaw/dp/0811856003>.
- Wayne, S. (1976). *A sociological study of the surfing subculture in the Santa Cruz area*. (Tesis Master). Recuperado de <https://www.worldcat.org/title/sociological-study-of-the-surfing-subculture-in-the-santa-cruz-area/oclc/13740515>.
- Weinberg, R. S. y Gould, D. (1996). *Fundamentos de la Psicología del Deporte y el Ejercicio Físico*. Barcelona: Ariel.
- Wheaton, B (2007). Identity, Politics, and the Beach: Environmental Activism in Surfers Against Sewage. *Leisure Studies*, 26 (3), 279-302. doi:10.1080/02614360601053533.
- Wheaton, B (2016) Surfing through the life-course: silver surfers' negotiation of ageing. *Annals of Leisure Research*, 20, 96-116. doi: 10.1080/11745398.2016.1167610.
- Williams, D. R. y Vaske, J. J. (2003). The measurement of place attachment: Validity and generalizability of a psychometric approach. *Forest Science*, 49(6), 830-840. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/233712735>.

- Witt, P., y Ellis, G. (1987). *The leisure diagnostic battery: Users manual*. State College, PA: Venture Publishing, Inc. Recuperado de <https://www.worldcat.org/title/leisure-diagnostic-battery-users-manual/oclc/44168252>.
- World Leisure y Recreation Association (WLRA) (1993): *International Charter for Leisure Education*. En ELRA (European Leisure and Recreation Association), Summer, pp. 13-16.
- Wrigley, W. J. y Emmerson, S. B. (2011). The experience of the flow state in live music performance. *Psychology of Music. Journals.sagepub.com*, Vol 41(3), 292-305. doi.org/10.1177/0305735611425903.
- Yarnal, C. M., y Dowler, L. (2002). Who is answering the call? Volunteer firefighting as serious leisure. *Leisure/Loisir*, 27(3-4), 161-189. doi.org/10.1080/14927713.2002.9651302.
- Zhang, K., Douglas, B. C., y Leatherman, S. P. (2004). Global Warming and Coastal Erosion. *Climatic Change*, 64, 41-58. [doi:10.1023/B:CLIM.0000024690.32682.48](https://doi.org/10.1023/B:CLIM.0000024690.32682.48).
- Zucco, F. (2002). Surf – Um Mercado em Evolução. Comunicação apresentada no XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, Brasil, 1-5 Setembro.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation-seeking: The Corsini Encyclopedia of Psychology Beyond*. doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0843.

Referencias WEBs

<http://worldsurfingreserves.org>

<http://www.statisticbrain.com/surfing-statistics>

http://www.strategyr.com/Surfing_Market_Report.asp

<http://courses.scu.edu.au/courses/diploma-of-sport-management-surfing-studies>

<http://www.ecotumismo.org/turismo-responsable/el-turismo-de-surf-una-apuesta-natural-por-la-sostenibilidad/>

<http://www.basesurfcamp.com/university-surf-study>

<http://www.mondragon.edu/>

<http://www.huffingtonpost.com.au/2016/05/23/more-than-a-sport-how-surfing-can-help-mental-health-recovery>

<http://www.worldsurfingcitiesnetwork.com>

<http://worldsurfingreserves.org/>

ANEXO.

Cuestionario

Nº de Cuestionario _____

Estimad@ surfista,

Estamos realizando la tesis doctoral para la Universidad de Deusto (España), esta investigación tiene por objetivo comprender la experiencia de ocio en la práctica del surf y en esta oportunidad nos encontramos realizando el estudio de campo.

En este sentido, solicitamos tu colaboración respondiendo el siguiente cuestionario el cuál nos permitirá obtener valiosa información para mi estudio.

El cuestionario es anónimo, no posee referencias identificativas alguna, y por ello también te solicitamos la mayor sinceridad posible al contestar.

Agradecemos enormemente tu participación, convencidos de que los resultados que se obtengan beneficiaran a todos los que nos relacionamos con el surf en nuestra ciudad.

1. Marque con una X la casilla (solo una) correspondiente según la siguiente escala:

1: Muy en Desacuerdo / 2: En Desacuerdo / 3: Ligeramente en Desacuerdo / 4: Ninguno / 5: Ligeramente de Acuerdo / 6: De Acuerdo / 7: Muy de Acuerdo

	1	2	3	4	5	6	7
1. Cuando práctico surf, casi siempre logro alcanzar los objetivos que me propongo.							
2. Surfear, soy tan bueno como cualquier otra persona.							
3. Surfear representan, para mí, un dominio en el que sobresalgo.							
4. El surf me ayuda a sentir una mayor conexión con la naturaleza (lo salvaje, el océano).							
5. La conciencia ambiental forma parte fundamental de la práctica del surf.							
6. Los surfistas tienen más responsabilidad que otros para ser ambientalmente conscientes y activos.							
7. El surf es para mí un estilo de vida							
8. Visto ropa de marcas de surf y utilizo palabras propias de la comunidad surf							
9. Valoro interactuar con otros surfers sintiéndome parte de un grupo con los mismos intereses							
10. Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy ocupado							
11. Me gustaría hacer surf a pesar de estar muy cansado							
12. Quisiera hacer surf a pesar de estar deprimido (bajoneado)							

Marque con una X la casilla (solo una) correspondiente según la siguiente escala:

1: Muy en Desacuerdo / 2: En Desacuerdo / 3: Ligeramente en Desacuerdo / 4: Ninguno
/ 5: Ligeramente de Acuerdo / 6: De Acuerdo / 7: Muy de Acuerdo

	1	2	3	4	5	6	7
13. Para mí el surf es una parte importante de mi vida							
14. Sin el surf, mi vida sería aburrida							
15. Espero mantenerme largo tiempo practicando surf							
16. Creo que ninguna otra actividad reemplaza al surf							
17. Me gusta discutir temas interesantes sobre el surf con otras personas							
18. A menudo soy reconocido como surfista							
19. Encuentro muchos amigos al participar en actividades de surf							
20. Comparto sentimientos de confianza y valores con mis compañeros de surf							
21. Puedo hablar de todo con mis compañeros de surf							
22. Siento placer y satisfacción de participar en actividades de surf							
23. Surfear me relaja y me hace sentir mejor psicológicamente							
24. El surf mejora mi aspecto físico							
25. Estoy dispuesto a invertir dinero en el perfeccionamiento de técnicas de surf							
26. Dedico tiempo para mejorar mi habilidad sobre la tabla							
27. Tengo la oportunidad de mantenerme actualizado asistiendo a actividades de surf.							

2. Características Generales (Responda y marque las casillas correspondientes)

1.1. Nacionalidad _____ N° de años Surfando _____

1.2. Sexo

Mujer

Hombre

1.4. Situación Laboral

- Empleado
- Trabajador Independiente
- Trabajador part-time
- Estudiante
- Desempleado
- Otro,.....

1.3. Edad:

- Menos de 18
- De 18 a 29
- De 30 a 44
- Más de 44

1.5. Nivel de Educación

- Media
- Técnico/ superior
- Universitarios
- Post grado

1.6 Nivel de renta

- Menos de U\$ 500
- Entre US\$ 501 y 1.500
- Entre US\$ 1.501 y 3.000
- Entre US \$ 3.001 y 4.500
- Entre US. 4.501 y 6.000
- Más de U\$ 6.000

1.7. ¿Qué tan Frecuente prácticas surf?

- 1 vez a la semana
- 2 veces a la semana
- 3 veces a la semana
- Más de 3 veces a la semana

3. Si tienes alguna información que consideres interesante compartir en este recuadro podrás señalarlo. Muchas gracias.

-----Gracias-----