



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE POSGRADO

3, 2, 1 ¡jugger!

**Nuevas prácticas corporales y usos del
espacio urbano: sentidos del jugger en la
ciudad de La Plata**

Gisela Sangiao

Tesis para optar por el grado de Magíster en Educación Corporal

Director Mg. Gabriel Cachorro, UNLP

Codirector Mg. Román César, UNLP

La Plata, 22 de marzo de 2022

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de La Plata por la posibilidad de dedicarme con exclusividad a la investigación y la escritura de esta tesis.

Al director y co-director de la tesis, quienes fueron iluminando el camino de la investigación y la escritura.

A todos las, los y les jugadores y ex jugadores de jugger de La Plata, protagonistas de esta tesis. Sin su excelente predisposición, charlas, ideas y momentos compartidos, este trabajo no habría sido posible.

A Mulan “la Serve”, quien desde un recóndito y aislado lugar de la pampa húmeda leyó estos capítulos, señalando minucias del escrito con exquisita agudeza.

A mi compa de cuarentena, con quien compartimos una convivencia no planificada en tiempos de aislamiento mientras esta tesis comenzaba a ser redactada. Y por el aguante post-cuarentena también.

A mi familia y amigos, que siempre están.

A todo ese cúmulo de personas pasadas y presentes que de alguna manera quedan aquí plasmadas.

Y a quienes lean este documento: ¡gracias!

Índice

Presentación	4
INTRODUCCIÓN Tres, dos, uno: ¡Jugger! Diseño y método para una práctica novedosa	8
1.1 Una investigación de película Montaje de la investigación	8
1.2 Armar la escena Estructura capitular	11
1.3 Rebobinar la cinta Estado de la cuestión	13
1.4 El camino al <i>jugg</i> Metodología y técnicas	27
CAPÍTULO 1. Un problema no convencional: esos locos de los palos	39
2.1 De la pantalla a la cancha	41
2.2 Piedras, <i>pineos</i> y muertos	45
2.3 Una guerra civilizada	51
2.4 Del futuro distópico a la ciudad de las diagonales	62
CAPÍTULO 2. Estocadas teóricas: el jugger en foco.....	72
3.1 Un deporte post-apocalíptico	72
3.2 Jugger en modo lúdico	84
3.3 Alternativas del jugger	93
CAPÍTULO 3. Con los pies en el campo: el espacio practicado.....	103
4.1 El espacio teorizado	104
4.2 El espacio diseñado	109
4.3 El espacio apropiado	128
4.4 El espacio producido	142
CONCLUSIONES Últimas piedras	147
BIBLIOGRAFÍA.....	157
ANEXO.....	165

Presentación

La siguiente tesis se inscribe en el área de los estudios socioculturales vinculados a las problemáticas de las prácticas corporales en espacios urbanos.

La misma es producto del entrecruzamiento de una serie de experiencias personales, causalidades y casualidades; algunas planificadas, muchas impredecibles. Más allá de la ilegibilidad de la complejidad del devenir de las cosas, eventualmente ese cúmulo de experiencias y sucesos confluyeron en la decisión de encarar una tesis que, en el marco de la Maestría en Educación Corporal, tiene como ejes a una práctica corporal -el jugger- y a un espacio urbano -el parque Saavedra de la ciudad de La Plata, capital de la provincia de Buenos Aires, Argentina-.

Concebiremos aquí que las ciudades no sólo contienen, sino que también colaboran en la producción de distintas prácticas sociales, entre ellas las corporales. De este modo, los parques y las plazas públicos de las ciudades, en tanto condición de posibilidad para el desarrollo de prácticas corporales diversas, también participan en la producción de éstas. Entendemos que este proceso, sin embargo, no es unilateral: las prácticas del cuerpo, ni pasivas ni neutrales, también inciden en la producción del espacio urbano. Finalmente, encontramos que las subjetividades de los agentes protagonistas de las prácticas quedan entretnejidas y se constituyen en este proceso de producción mutua entre el espacio urbano y las prácticas del cuerpo, invistiéndolos de sentidos -subjetivos e individuales- y representaciones -colectivas y compartidas-.

Desde aquí nos posicionamos para investigar el caso del jugger en La Plata; una práctica corporal de origen reciente, frecuentemente denominada deporte alternativo, que se desarrolla exclusivamente en parques de la ciudad y que tiene como protagonistas a grupos de jóvenes¹.

El jugger es una práctica competitiva por equipos que se encuentra definida, tal y como los deportes convencionales, por un reglamento. El jugger surge en Alemania durante la década de los noventa inspirado en la película “La sangre de los héroes” (David Webb Peoples, 1989); una ficción post-apocalíptica cuya trama gira en torno a un violento deporte conocido como “el Juego”. En él, dos equipos disputan un cráneo de perro luchando con armas punzocortantes y contundentes con el fin de consagrarse ganadores del encuentro. Tomando la premisa de película, el jugger hoy practicado es una suerte de esgrima por equipos: dos bandos cuyos jugadores utilizan elementos acolchados que

¹ Utilizamos en esta tesis los términos “los jóvenes”, “los jugadores” o “los practicantes” para referirnos indistintamente a la totalidad de las, los y les practicantes de jugger del parque Saavedra, sin distinción de género. Es preciso mencionar aquí que, concluyendo las tareas de redacción del documento, la autora reconoce que reemplazaría la utilización del genérico masculino por pronombres no binarios.

simulan ser espadas, lanzas, manguales y escudos disputan una especie de pelota procurando insertarla en la base del equipo contrario para sumar puntos. El jugger resulta pues una práctica corporal de carácter *a priori* deportivo aunque ciertamente inusual, novedosa e incluso algo extravagante respecto de las prácticas lúdicas y deportivas habituales. De este modo, en la ciudad de La Plata el jugger es rápidamente reconocible en los espacios verdes públicos por sus voluminosos elementos de juego, que le confieren una estética ligada a lo bélico e incluso un cierto cariz violento.

Entendemos que la referencia empírica del jugger resulta sumamente fértil para observar las transformaciones de la cultura corporal de la ciudad, expresadas en la adscripción de los jóvenes jugadores a la novedosa práctica. La relación de exclusividad que el jugger entabla con los espacios verdes públicos -en tanto es practicado únicamente en tales emplazamientos, y no en otros- invita a la indagación acerca de las representaciones sociales y sentidos subjetivos con que los jóvenes invisten a su vocación corporal (Cachorro, 2007) y los espacios en los que la realizan.² Así, partiendo de concebir a las prácticas y al espacio como un par indisociable, el problema nodal de la investigación se centra en las relaciones que se establecen entre los modos de uso y apropiación de los espacios verdes, urbanos y públicos que despliegan los jóvenes jugadores de jugger y las representaciones y sentidos con que invisten a su práctica corporal. Interpretar estas relaciones supone la posibilidad de comprender los modos en que un espacio urbano es producido -material y simbólicamente- a partir de una práctica del cuerpo; en este caso, una no convencional, emergente y potencialmente contestataria a las lógicas dominantes del deporte convencional, con frecuencia denominada “deporte alternativo”.

El estudio del caso del jugger como “complejidad de un tema particular” (Stake, 1995, p. 11) es abordado aquí desde una metodología cualitativa de corte etnográfico, en consonancia con el problema de investigación planteado. En esta tarea resulta preciso sortear las primeras impresiones, las prenociones del sentido común y los sesgos etnocéntricos, con el fin de alcanzar la comprensión de la práctica situada en tanto porción de la realidad. El texto procura así entretener la voz de los jóvenes jugadores con el análisis teórico y el material producido en el trabajo de campo, de modo de arribar a la comprensión del fenómeno desde la perspectiva de sus protagonistas. Es necesario señalar, además, que el estudio del caso supuso también una auto-etnografía, en tanto que, como autora de esta tesis, fui asimismo practicante de jugger antes de decidir investigarlo. En efecto, tras mi acercamiento a la práctica quedé cautivada por su lógica, su origen, sus inusuales elementos del

² Tomamos de Gabriel Cachorro (2007) el concepto de vocación corporal, en tanto disposición subjetiva de las personas hacia una práctica corporal determinada. En este sentido, la práctica corporal en cuestión cobra carácter de vocación ya que suscita un especial interés, inclinación y preferencia de sus practicantes, quienes constituyen sus subjetividades e integran sus identidades en la práctica misma.

juego así como también por el grupo de jóvenes entusiastas que procuraban la difusión de su práctica. De este modo y en compañía de un ameno entorno social -en el cual fui tejiendo amistades-, motivada por los sentidos que los jóvenes jugadores le atribuían a su hacer y a los lugares de su hacer, decidí emprender la tarea de la investigación del caso del jugger en la ciudad de La Plata.

En adición, mi participación en sucesivos proyectos de investigación dirigidos por Gabriel Cachorro desde el año 2011 fue conduciendo mi mirada hacia la relación entre las prácticas corporales y los distintos espacios de una ciudad a la que acababa de mudarme, trazando las primeras líneas de pensamiento que hoy toman forma -parcial e inacabada, como el conocimiento mismo- en esta tesis.³ De algún modo, los caminos recorridos en mi formación en arquitectura y urbanismo primero, y en el profesorado en Educación Física después, fueron madurando junto con sucesivas experiencias en variopintas prácticas corporales por las que he transitado tanto en mi ciudad natal como en La Plata, para finalmente concurrir en este escrito.

El estudio del caso jugger platense supuso así el registro, análisis e interpretación de los modos de uso y apropiación de un espacio urbano específico -el parque Saavedra de la ciudad de La Plata- a partir de la comprensión de la lógica de la práctica corporal del jugger. Para ello, la recuperación de los sentidos que los practicantes le asignan a su vocación corporal y al espacio en el que la llevan a cabo se volvió una tarea inexcusable. De este modo, los capítulos de esta tesis se articulan con el fin de interpretar los modos de uso y apropiación que los jóvenes practicantes de jugger hacen del parque Saavedra, entendiendo que en los tiempos y en los espacios de la práctica es posible observar sentidos y representaciones acerca de los juegos, los deportes y el habitar urbano.

Finalmente, la interpretación del caso jugger en particular -y de las distintas manifestaciones lúdicas y deportivas en general-, en tanto fenómenos socioculturales en constante transformación, resulta de especial interés para las disciplinas que se ocupan de los saberes y la educación del cuerpo. La aparición, divulgación o mutación de las prácticas deportivas en la historia, así como las distintas representaciones y usos sociales que éstas suponen y supusieron para quienes las practican, observan, consumen o gestionan resultan datos relevantes para el acervo de saberes del campo disciplinar. De este modo, coincidiendo con Saraví (2012), observamos la necesidad y el interés del estudio de prácticas corporales que no son ni han sido abordadas por la Educación Física. Entendemos que la cultura corporal se encuentra en permanente reinención; la emergencia de nuevas propuestas

³ Los proyectos de investigación en los que participé en calidad de colaboradora, participante y finalmente becaria, son: "El campo de las prácticas corporales en la Ciudad de La Plata" (UNLP, 2007-2011); "Propuestas corporales en la ciudad de La Plata. Prácticas, saberes y sentidos" (UNLP, 2012-2015); "Jóvenes: prácticas corporales, espacio público y ciudadanía" (UNLP, 2016-2019) y "Prácticas deportivas urbanas: sujetos, tiempos y espacios" (2020-2023).

corporales es constante y son frecuentemente los jóvenes quienes protagonizan y vehiculizan estos fenómenos (Cachorro, 2013). Así, registrar e interpretar el caso del jigger desde un abordaje sociocultural -en tanto práctica corporal de caracteres novedosos, llevada a cabo por grupos de jóvenes exclusivamente en parques urbanos- promete una pequeña contribución a la teoría del juego y del deporte, y por ende, también al campo de la educación del cuerpo.

INTRODUCCIÓN | Tres, dos, uno: ¡Jugger! Diseño y método para una práctica novedosa

El siguiente apartado introductorio procura presentar el diseño, el método y los antecedentes de una investigación que gira en torno a dos ejes principales: la práctica corporal del jugger y el espacio urbano del parque Saavedra de la ciudad de La Plata, Buenos Aires, Argentina.

En tanto esta tesis no es sino producto de un proceso de investigación planificado, se dará cuenta aquí, en primer lugar, del diseño de dicha investigación. En este sentido, se señalarán tanto el nudo problemático de la pesquisa como los objetivos planteados y las hipótesis asumidas. Se explicitarán, asimismo, la estructura capitular del documento y las lógicas de comunicación en las que se fundan sus capítulos, así como también se desarrollará el estado de la cuestión respecto de las prácticas corporales urbanas y de los deportes alternativos -en tanto conceptos clave de la presente tesis-. Finalmente, se enunciará la metodología de investigación adoptada para el estudio del caso del jugger, detallando el enfoque, el método y las técnicas utilizadas.

1.1 Una investigación de película | Montaje de la investigación

La práctica corporal del jugger se distingue a simple vista en ciertos espacios verdes urbanos de la ciudad de La Plata por sus inusuales elementos de juego. Estos simulan ser espadas, lanzas, escudos y manguales y son utilizados como tales; sin embargo, se encuentran completamente acolchados. Esta práctica corporal novedosa surgida de una película es llevada a cabo exclusivamente en ciertos parques urbanos por grupos de jóvenes entusiastas, quienes practican cotidianamente entre una y dos veces por semana.

La investigación realizada gira entonces en torno a la práctica corporal del jugger en la ciudad de La Plata, específicamente aquella que tiene como protagonistas a los jóvenes que practican en el parque Saavedra. En este sentido, los modos de uso y apropiación que los jugadores de una práctica corporal novedosa hacen de un espacio urbano específico es el tópico que articula la presente tesis.

Partiendo de las categorías teóricas construidas para el análisis del caso -juego, deporte y espacio urbano- el problema de investigación se centra en las relaciones existentes entre los modos de uso y apropiación del espacio urbano del parque Saavedra y las representaciones acerca de la práctica del jugger que circulan entre los jóvenes practicantes. Interpretar estas relaciones supone la posibilidad

de comprender de qué modo un espacio urbano es producido -material y simbólicamente- a partir de una práctica del cuerpo -en este caso, una no convencional, emergente y, como veremos, potencialmente contestataria a las lógicas del deporte convencional-.

Al entrar en contacto con el caso situado y concreto del jugger del parque Saavedra observamos que los protagonistas son jóvenes, practican jugger y lo hacen exclusivamente en un parque urbano. Nos preguntamos entonces: ¿Cómo y por qué? Responder a ello es tarea fundamental de esta tesis y supone reconstruir la especificidad de la práctica situada. Producto del acercamiento al campo y a través del involucramiento con las lógicas de la práctica y los anhelos de los jugadores, comenzaron a emerger las primeras interrogantes para finalmente consolidarse las preguntas de investigación definitivas: ¿Qué características presenta el jugger en cuanto a su lógica estructural, sus técnicas y tácticas específicas? ¿Qué características supone el proceso de aparición y expansión del jugger en la ciudad de La Plata? ¿Qué características presentan los modos de uso y apropiación del parque Saavedra que llevan adelante los jóvenes practicantes de jugger? ¿Qué sentidos se ponen de manifiesto en la participación de los jóvenes en la práctica del jugger? ¿Qué relaciones se establecen entre los usos y los sentidos que los practicantes les otorgan a los espacios de la práctica del jugger?

Para intentar responder estas interrogantes fue preciso delimitar un recorte témporo-espacial de análisis. De este modo, la locación de la investigación se sitúa en el parque Saavedra de la ciudad de La Plata, enclave urbano en el que el grupo estudiado llevó adelante la práctica del jugger durante el lapso investigado -cuyo inicio se sitúa en marzo de 2014 (coincidente con los inicios de la práctica del jugger en la ciudad) y su fin se ubica en diciembre de 2018 (tras la celebración del III Torneo Internacional Argentino de jugger organizado por los jugadores platenses). Mientras tanto, el lapso de la investigación discurrió entre julio de 2017 y octubre de 2020, período en que se llevaron a cabo las tareas del trabajo de campo: observaciones participantes de las prácticas en el parque, entrevistas en profundidad y recolección de información de las redes sociales del jugger argentino.

Asimismo, los agentes estudiados fueron los jóvenes practicantes de jugger, quienes pusieron sus cuerpos, motivaciones y anhelos en función de una práctica novedosa y poco convencional durante el recorte témporo-espacial mencionado.⁴

⁴ En este sentido, es preciso distinguir el lapso investigado (marzo de 2014 - diciembre de 2018) del lapso de la investigación (julio de 2017- octubre de 2020); siendo el primero el recorte temporal de análisis de la práctica del jugger y el segundo el período de tiempo en el que se llevaron adelante las tareas de investigación en cuestión. Podemos ver así que, si bien ambos lapsos coincidieron entre julio de 2017 y diciembre de 2018, el período analizado es cuatro años y cuatro meses anterior al inicio de las tareas de investigación. En efecto, para la reconstrucción e interpretación de los hechos previos al inicio de la investigación se recurrió a la realización de entrevistas en profundidad a los primeros jugadores del jugger platense.

De este modo, el objetivo general de la investigación supone indagar los usos y apropiaciones de los espacios urbanos de la ciudad de La Plata a través de la interpretación de nuevas prácticas corporales desarrolladas por grupos juveniles, tomando como referencia empírica el caso del jugger.

En articulación directa, se disponen los siguientes objetivos específicos:

- Describir la lógica estructural del jugger, las habilidades específicas puestas en juego, sus técnicas, tácticas y estrategias.
- Reconstruir los procesos de aparición y expansión del jugger en la ciudad de La Plata.
- Interpretar los modos de uso y apropiación del espacio urbano del parque Saavedra (La Plata, Buenos Aires, Argentina) por parte de los practicantes de jugger.
- Interpretar la producción social de sentidos que se ponen de manifiesto en la participación de los jóvenes en la práctica del jugger.
- Indagar las relaciones entre los usos y los sentidos que los practicantes le otorgan a los espacios de la práctica del jugger.

A continuación, fue posible formular una serie de hipótesis de investigación en tanto anticipación de sentidos. Los datos preliminares provenientes del campo y el posicionamiento teórico asumido nos llevaron a adelantar posibles respuestas a nuestras interrogantes, las cuales serán contrastadas con los análisis efectuados al término de este texto. Presentamos así dos hipótesis, cada una de ellas referida a uno de los ejes temáticos de la tesis -prácticas corporales y espacio urbano-, respectivamente:

- Los sentidos y lógicas lúdicas presentes en la práctica del jugger presentan incompatibilidades y/o tensiones con lógicas y sentidos propios de prácticas deportivas dominantes de origen moderno.
- Los modos de uso y apropiación del espacio urbano y público del parque Saavedra responden a los elementos alternativos que se ponen en juego en la práctica corporal del jugger.

Finalmente, entendemos que la investigación del caso del jugger no conducirá a verdades últimas ni universales. El problema de investigación, en cambio, nos propone el desafío de establecer relaciones y vínculos entre los elementos planteados -que no son sino contingentes como toda configuración cultural- desde un marco teórico construido para analizar nuestro referente empírico: la práctica corporal del jugger en La Plata.

1.2 Armar la escena | Estructura capitular

Esta tesis se encuentra estructurada alrededor de un apartado introductorio y tres capítulos, a los cuales se suman las conclusiones y un anexo. Los capítulos se enlazan a modo de cascada, sumergiendo al lector en distintos núcleos temáticos que van entretrejiéndose a medida que se avanza en la lectura.

La presente introducción tiene por objeto acercar al lector el tema de tesis, demarcando el diseño de la investigación, el estado de la cuestión y la metodología utilizada para la investigación del caso. A continuación, cada uno de los capítulos subsiguientes aborda un núcleo temático que, con miras a cumplir con los objetivos planteados, confluye con el problema de investigación. De este modo, en el capítulo 1 se caracteriza al jugger como práctica corporal en general y al caso platense en particular en tanto referente empírico. En el capítulo 2 se observa el caso del jugger a la luz de las adscripciones teóricas de las categorías juego y deporte, para luego abordar la reciente discusión de los deportes alternativos. El capítulo 3 se centra en el espacio urbano, entretrejiendo allí el trabajo de campo y el análisis del caso. Finalmente, se exponen las conclusiones producto del recorrido realizado a lo largo de los cuatro capítulos.

Es preciso notar que, luego de la introducción, los capítulos 1, 2 y 3 establecen, de manera independiente, el posicionamiento teórico asumido para cada núcleo temático en cuestión -práctica corporal; juego y deporte; espacio urbano-. La información recabada en el trabajo de campo es analizada entonces a la luz de estas categorías, procurando entretrejer allí la voz de los agentes -los jugadores de jugger- con el fin de reponer los sentidos con que los jóvenes protagonistas invisten a su hacer, en función del enfoque etnográfico adoptado. De este modo, se optó en esta tesis por una estrategia de comunicación que, apartándose de las estructuras capitulares más ortodoxas para este tipo de escritos, ofrece una lectura fluida y encadenada en torno a los núcleos temáticos propuestos sin perder por ello rigor teórico, metodológico ni analítico.

A continuación, detallamos los aspectos abordados en cada uno de los capítulos.

Introducción. Esta primera parte tiene por objeto presentar el tema de la tesis; explicitar el diseño de la investigación en el cual se funda el escrito; exponer el estado de la cuestión respecto de dos nodos conceptuales clave; así como también establecer el enfoque, el método y las técnicas de investigación utilizadas. La introducción incluye, asimismo, la presente descripción de la estructura capitular.

Capítulo 1. En el primer capítulo se aborda al jugger en tanto práctica corporal y referente empírico. Recuperando el origen de esta práctica históricamente reciente, se analizan sus reglas y lo que de ellas

se deriva a la luz de la tesis de Eric Dunning y Norbert Elias. Se observa así de qué modo la configuración de una práctica de caracteres deportivos inspirada en la violenta ficción de una película de fines del siglo XX supuso la implementación de estrictas regulaciones de la conducta y control de la violencia. Aquí emerge la cuestión del autoarbitraje; un aspecto clave en la práctica del jugger que se encuentra en íntima relación con las representaciones que los jóvenes platenses sostienen acerca del *fair play* o juego limpio y que, en conjunto, configuran los modos particulares de practicar jugger en la ciudad de La Plata.

Capítulo 2. En virtud del acercamiento a la práctica efectuado, se observan en este segundo capítulo las continuidades y rupturas que el jugger platense presenta respecto de las configuraciones culturales del juego y del deporte. Tras establecer las adscripciones teóricas asumidas respecto de estas categorías, finalmente se aborda la reciente discusión de los deportes alternativos, observando de qué modo tanto las lógicas de práctica y de participación como los sentidos atribuidos al jugger por los practicantes platenses podrían suponer la inclusión de la práctica dentro de esta reciente categoría ligada a lo no convencional.

Capítulo 3. Este capítulo inicia estableciendo las adscripciones teóricas asumidas respecto de la categoría espacio urbano para luego efectuar un somero acercamiento histórico-urbanístico a la ciudad de La Plata y el lugar central que en ella ocupan los parques y plazas. A continuación, se señalan los espacios públicos de la ciudad de práctica del jugger y se caracteriza al parque Saavedra en tanto referencia empírica, observando su diseño espacial y sus usos habituales, con especial foco en los sectores en que se practica jugger con regularidad. Finalmente, se abordan los modos de uso y apropiación que los jóvenes practicantes de jugger hacen de determinadas zonas del parque -así como las tensiones y disputas que se suscitan con otras prácticas- observando allí las relaciones que se tejen entre los usos y los sentidos que los practicantes le otorgan a su práctica y a los espacios en los que ésta se lleva a cabo.

Conclusiones. Finalmente, en las conclusiones se retoman los puntos más relevantes de los análisis efectuados a lo largo de los capítulos para hacerlos dialogar entre sí y abordar así las reflexiones finales. Ello permitirá, asimismo, trazar interrogantes y aspectos de interés para futuras investigaciones.

Bibliografía. En este apartado se enlista la bibliografía utilizada para la producción del presente documento.

Anexo. El anexo amplía diversos aspectos vinculados a la práctica del jugger en la ciudad de La Plata, los cuales por su extensión y minuciosidad no fueron abordados en los capítulos precedentes.

Realizando un recorrido cronológico del devenir del jugger platense en el lapso investigado (marzo de 2014 a diciembre de 2018), estas memorias colectivas del jugger procuran ilustrar los sucesos, lógicas de participación y modalidades de práctica propias del grupo de jóvenes cuyo principal espacio de práctica era el parque Saavedra. Allí, el relato de la voz de los jugadores matizará la descripción de la práctica situada, develándose en detalle al lector aspectos concernientes a los modos de participación, lógicas de organización, anhelos y representaciones, así como también conflictos y disputas que se ponen en juego en el devenir de una la práctica corporal urbana protagonizada por jóvenes jugadores.

1.3 Rebobinar la cinta | Estado de la cuestión

El siguiente estado de la cuestión retoma los antecedentes más relevantes respecto de dos conceptos: las prácticas corporales urbanas y los deportes alternativos.

En tanto la presente tesis gira en torno a los ejes de las prácticas corporales y del espacio urbano, resulta relevante retomar producciones e investigaciones que se ocupan en un tipo específico de práctica del cuerpo: las prácticas corporales urbanas. A ello se suma la reciente discusión de los deportes alternativos, una novedosa categoría en la que frecuentemente se ubica a la práctica del jugger y que vale la pena revisar.

Recuperamos a continuación una serie de producciones indispensables respecto de estos dos conceptos clave, íntimamente ligados a la temática de esta tesis.

Las prácticas corporales urbanas

El presente texto viene a sumarse a la línea de investigaciones que abordan a las prácticas corporales en el espacio urbano. La categoría “prácticas corporales urbanas” resulta así idónea para referirnos a aquello que aquí nos convoca: prácticas cuyos espacios de concreción son netamente urbanos y de las que el cuerpo resulta protagonista.

Bajo esta categoría es posible hallar una amplia variedad de prácticas de diferentes grados de institucionalización y trayectorias diversas, tanto en espacios privados como en espacios públicos de las ciudades. Estas prácticas corporales urbanas se registran, en cuanto a sus modalidades de

participación y lógicas de realización, diversas y disímiles: desde deportivas hasta artísticas, lúdicas y expresivas, pasando por un sinfín de matices e hibridaciones entre ellas⁵.

En las ciudades, el espacio público aparece como el lugar privilegiado para el desarrollo de prácticas corporales de escasa o nula institucionalización, muchas veces emergentes y novedosas. Tal es el caso del jugger en la ciudad de La Plata. De este modo, son estos espacios urbanos y estas prácticas corporales ligadas al ocio y el tiempo libre las que aquí nos interesan.

Los antecedentes en investigación de prácticas corporales urbanas en el contexto latinoamericano datan de más de una década. Países tales como Brasil, Uruguay, Colombia o México cuentan con producciones académicas que desde distintas disciplinas abordan las prácticas corporales en las ciudades, el espacio público y durante el tiempo libre. Dado que retomar la totalidad de la producción existente y disponible respecto de las prácticas corporales urbanas resultaría imposible de concretar, señalaremos las contribuciones y antecedentes que resultan especialmente relevantes para, a continuación, abordar las problemáticas del cuerpo en la ciudad a partir del caso del jugger en una ciudad latinoamericana como La Plata.

A partir del año 2008 el equipo de investigación dirigido por Gabriel Cachorro -radicado en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata- ha llevado a cabo investigaciones de corte cualitativo e interpretativo abordando la relación entre las prácticas corporales y el espacio urbano. Estas investigaciones resultan un antecedente ineludible tanto en el área de estudios como en mi formación personal, ya que participé en el equipo desde el año 2011.

Los resultados de los sucesivos proyectos de investigación encarados por este colectivo de investigadores platenses fueron volcados en una serie de publicaciones.

La primera de ellas fue materializada en el libro “Ciudad y prácticas corporales” (2013). Allí, asumiendo a la ciudad como soporte material indispensable para la expresión de las distintas prácticas del cuerpo, se efectuó un relevamiento panorámico de las propuestas corporales alojadas en el casco urbano

⁵ Estas hibridaciones conforman un amplio abanico; desde juegos inspirados en prácticas deportivas hasta modalidades artístico-expresivas bajo lógicas lúdicas, e incluso deportivas. En este sentido, en la ciudad de La Plata el caso del fútbol en plazas y parques resulta un ejemplo muy habitual de una práctica lúdica (juego) inspirado en un deporte (fútbol) que se lleva a cabo en el entorno urbano (práctica corporal urbana): podemos decir que, en tanto las reglas son flexibles, consensuadas entre los jugadores, y la práctica se lleva a cabo por fuera de cualquier marco institucional regulatorio, se trata de un juego cuyas reglas refieren a un deporte específico, el fútbol. Por otro lado, el caso del “Match de improvisación” es un ejemplo de una práctica artístico-expresiva llevada a cabo bajo lógicas deportivas y por ende, competitivas: se trata de un espectáculo de improvisación teatral en el que dos equipos de actores-jugadores se enfrentan, árbitro mediante, buscando anotar puntos a través de la votación del público presente. Los anteriores son sólo dos de los múltiples ejemplos de prácticas corporales urbanas registradas durante la realización de la investigación, que señalamos con el fin de ilustrar la diversidad de prácticas allí presentes.

platense bajo el objetivo de reconstruir el campo de las prácticas corporales de la ciudad de La Plata vigentes durante el período 2008-2010. Para ello, el casco urbano de la ciudad de La Plata -en tanto dimensión geográfica objetiva- fue dividido en cuatro cuadrantes, dentro de cada uno de los cuales se relevaron aquellas prácticas corporales que se emplazaban en los recintos cerrados (clubes, asociaciones, centros de estética, centros culturales, gimnasios) y aquellas que optaban por recintos abiertos (plazas, parques, bosque, ramblas). El rastreo y sistematización de las prácticas corporales urbanas se volcó así en mapas, dando cuenta de la distribución geográfica y las características espaciales de las mismas. Gracias a ello fue finalmente posible la recuperación de prácticas corporales emergentes y no empadronadas en el área curricular de la Educación Física, las cuales se observó que con frecuencia resultaban vehiculizadas por grupos de jóvenes en su tiempo libre. La investigación condujo finalmente a una actualización del catálogo de propuestas, saberes y sentidos corporales en la ciudad, evidenciando algunas transformaciones de la cultura corporal urbana.

A continuación, y recuperando la investigación panorámica previamente realizada, el equipo abordó una investigación en profundidad focalizada en una serie de prácticas corporales consideradas relevantes. El libro “Cuerpos, espacios y movimientos. Prácticas de transformación y repetición” (2016) despliega así su análisis a partir de la triangulación de tres categorías teóricas rectoras: cuerpo, espacio y movimiento. Como estrategia de trabajo para la interpretación de las prácticas corporales seleccionadas, los cuerpos en movimiento de las prácticas investigadas fueron clasificados según sus formas de espacialidad. Se agruparon así en cuatro conjuntos: las prácticas corporales terrestres (*kabaddi*, *capoeira*, *longboard* y gimnasias); aéreas (saltos tándem, teatro aéreo, acrobacia en telas y *slackline*); acuáticas (natación en aguas abiertas, salvamento acuático y remo) y combinadas (*kitesurf*, *roller derby*, percusión corporal y hockey subacuático). Cada una de las prácticas fue abordada en profundidad a través de la técnica privilegiada de la investigación: el estudio de casos. De este modo, el libro logra dar cuenta de los sentidos subjetivos y los saberes implicados en cada una de las propuestas corporales investigadas, develando lógicas de repetición de las prácticas corporales tradicionales y también de transformación, materializadas en prácticas novedosas y emergentes, de incipiente trayectoria en la cultura corporal de la ciudad y vinculadas a lo alternativo y no convencional.

La ciudad de La Plata es también el escenario de las investigaciones de Emmanuel Ferretty, quien estudia las prácticas corporales en espacios públicos en el marco del doctorado en Comunicación⁶. En concurrencia con su tema de tesis, en el capítulo “Territorios del BMX y procesos de lo público en la

⁶ El doctorado en cuestión se inscribe dentro de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata.

ciudad de La Plata”⁷ Ferretty aborda las relaciones entre el espacio urbano y una práctica corporal de carácter deportivo, emergente y poco estudiada: el BMX. En este texto el autor indaga, desde un abordaje etnográfico, los procesos de construcción del espacio público a través del caso de la práctica del BMX en el bosque de la ciudad de La Plata. Entendiendo que los espacios urbanos son instancias de materialización de políticas del espacio público y de prácticas corporales específicas, el trabajo de Ferretty describe las lógicas de apropiación de un espacio público emblemático de la ciudad que es tanto objeto de intervención de los mismos practicantes -quienes “movieron tierra” para dar forma a su pista- como objeto de políticas públicas. De este modo, el autor recupera los significados con que los practicantes invisten al territorio de su práctica, evidenciando allí procesos de simbolización y construcción de identidades en torno a un espacio y una práctica específicos donde los modos de enunciar resultan clave para interpretar los sentidos operantes en torno a la práctica corporal y al espacio urbano.

Por otro lado, y desde el seno de la maestría en Educación Corporal de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (Universidad Nacional de La Plata) encontramos dos tesis íntimamente ligadas a las problemáticas del espacio urbano y las prácticas corporales, concurrentes con el presente estudio del caso del jugger en La Plata.

En primer lugar, la investigación de Sergio Monkobodzky, plasmada en su tesis “Las prácticas lúdicas en un espacio público: relaciones entre el espacio y el juego” (2014), efectúa un análisis de las relaciones entre juego y el espacio a partir del referente empírico del parque Saavedra, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. El autor realiza un minucioso relevamiento del espacio público del parque (con sus características topológicas, equipamiento y entornos barrial y urbano) y de las prácticas lúdicas que allí se llevan a cabo, estableciendo dos grandes tipos de juegos allí desarrollados: aquellas prácticas lúdicas cuyos jugadores llevan a cabo de manera sistemática, es decir, con una regularidad por lo menos semanal, en días y horarios preautados; y otro conjunto de prácticas lúdicas asistemáticas, en tanto su concreción no presenta ningún tipo de regularidad temporal. El autor establece además que las prácticas lúdicas realizadas de manera sistemática eran elegidas por sus protagonistas *a priori*, antes de concurrir al parque; mientras que las prácticas lúdicas asistemáticas eran desarrolladas sin planificación previa, de manera espontánea, como resultado de decisiones *in situ*. Habiendo establecido estas recurrencias, el autor concluye que, en efecto, se registran claras relaciones entre las prácticas lúdicas y el espacio del parque público. Por un lado, las prácticas lúdicas no sistemáticas -aquellas cuyos jugadores determinaban *in situ*, ocasionales, carentes de regularidad

⁷ El capítulo pertenece al libro *Deporte, cultura y sociedad. Estudios socio-antropológicos en Argentina*, compilado por Levoratti y Moreira y editado en 2015 por Teseo (Buenos Aires).

temporal- se llevaban a cabo en sectores aleatorios del parque, no pudiendo establecerse regularidades en cuanto al uso del espacio. Mientras tanto, aquellas prácticas lúdicas que se llevaban a cabo de manera sistemática -en tanto existía una elección previa de la práctica lúdica a desarrollar y una clara regularidad temporal en su concreción-, se realizaban siempre en los mismos emplazamientos del espacio público en cuestión. En adición, el autor registra que las prácticas lúdicas sistemáticas se encontraban con frecuencia emparentadas con lógicas agonísticas y formas deportivas (tales como el fútbol, el vóley o el tejo); mientras que las prácticas lúdicas no sistemáticas referían a lógicas ligadas al vértigo o *ilinx* (Caillois, 1958). Finalmente, la sistematicidad tanto temporal como espacial del subgrupo de prácticas lúdicas elegidas *a priori*, señala Monkobodzky, suscitaba procesos de territorialización en virtud de la apropiación sistemática de determinados sectores del parque, así como también dinámicas identitarias, en tanto los jugadores se identificaban con un área que consideraban propia.

Por su parte, Jorge Saraví aborda la práctica del *skate* por parte de grupos de jóvenes de la ciudad de La Plata en su tesis "*Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata*" (2012). Allí, el autor describe esta práctica corporal evidenciando su rol como espacio de socialización y consolidación de identidades para los jóvenes a través de la articulación de tres nodos conceptuales: los jóvenes, los espacios urbanos y la práctica corporal del *skate*.

Sin dejar de efectuar un recorrido de la historia del *skate* y un análisis de la lógica de la práctica en tanto corporal -con sus elementos lúdicos y la vertiente deportiva- desde la perspectiva teórica de la praxiología motriz, el autor aborda el caso situado de La Plata dando voz a los jóvenes *skaters* platenses, quienes expresan el lugar que la práctica tiene en sus vidas. Emerge allí una cuestión nodal: las problemáticas por el uso del espacio con las que lidian cotidianamente. El autor señala que la constante búsqueda de espacios (siempre urbanos) para la práctica del *skate* supone su visibilización al resto de la sociedad, configurando una instancia no libre de disputas con otros actores urbanos, los ciudadanos adultos. El autor narra cómo las dificultades para la práctica suscitaban la negociación activa de los jóvenes con distintos actores- desde vecinos hasta el director del Teatro Argentino-, así como también su participación en asambleas y campañas -incluyendo la intervención en el presupuesto participativo- en pos de la construcción de un *skatepark* en la ciudad. Saraví señala que estas acciones manifiestan la búsqueda que los jóvenes realizan por un espacio en la vida social: la adscripción de los sujetos investigados dicha práctica supuso así una experiencia de construcción de ciudadanía y participación política. Finalmente, el autor arriba a la afirmación de que "...las prácticas de los *skaters* se consolidan como una forma de reivindicación de ciudadanía que ponen en discusión el monopolio del poder adulto en la vida urbana" (p. 188), recuperando así la dimensión política de

una práctica que supone la lucha de los jóvenes por nuevos espacios y por la obtención de reconocimiento.

Siguiendo la línea de las prácticas corporales urbanas y sin abandonar el marco teórico de la praxiología motriz, Saraví junto con Bordes (2016) analizan los casos del fútbol, el basquetbol y el hockey callejeros junto con el *street skate*. Estas prácticas disímiles son reunidas para su análisis en función del uso intensivo que hacen de espacios y equipamiento urbanos que no se encuentran específicamente diseñados para esas prácticas. En efecto: su realización por fuera de los espacios previstos para ello (canchas, gimnasios, *skateparks*, pistas), señalan los autores, supone una apropiación de los espacios públicos que no se limita a una simple ocupación, sino que se extiende a la transformación de dichos emplazamientos. Surge entonces una interrogante clave e íntimamente ligada con esta tesis: ¿Es posible considerar a estas prácticas como deportes en sentido estricto? Los autores hallan aquí que, -incluso en los casos del fútbol, básquetbol y hockey callejeros, claramente inspirados en el modelo deportivo tradicional- se trata de prácticas que asumen nuevas significaciones, en tanto no resultan una simple reproducción o imitación empobrecida de los deportes convencionales. Los autores hallan así a estas prácticas corporales emparentadas con modalidades lúdicas propias de los juegos tradicionales. Mientras que el deporte "...domestica el espacio, el tiempo y el entorno, estandarizándolo, codificándolo" (Saraví y Bordes, 2016, p. 67), las prácticas corporales urbanas presentan lógicas de carácter lúdico que proponen otras formas de relación con el espacio, el tiempo, las reglas y con los otros: límites espaciales y temporales flexibles, reglas modificables producto de acuerdos colectivos y formas de sociabilidad signadas por la autorregulación y la búsqueda del disfrute de la práctica. De esta manera, los espacios públicos constituían lugares de encuentro, apropiación y transformación colectiva; escenarios de prácticas corporales urbanas cuyas formas de ludicidad y sociabilidad se presentan diferentes a las del modelo deportivo establecido, emparentadas en cambio con lógicas propias de los juegos tradicionales.

Los deportes alternativos

Las prácticas corporales urbanas se presentan, entonces, muy diversas. Las hay lúdicas, deportivas, artísticas, expresivas, y un sinfín de hibridaciones entre ellas. Sin embargo, el espacio público de las ciudades también posibilita el desarrollo de ciertas prácticas cuya categorización es reciente y cuya delimitación teórica se encuentra en discusión: los deportes alternativos. Resulta menester abordar la categoría ya que, además de registrarse cada vez más presente en la agenda de la Educación Física, hallamos que los practicantes de jigger de la ciudad de La Plata han optado por definir en términos de deporte alternativo a su vocación corporal.

En virtud de esta suerte de nuevas formas que han adoptado las prácticas deportivas, estudios provenientes de distintas áreas han abordado la indagación y el análisis de los deportes no convencionales con el fin de acercarse a la comprensión de estas prácticas en tanto fenómenos emergentes de la cultura. Entendidos como prácticas deportivas que difieren del deporte convencional de origen moderno, los deportes no convencionales presentan características particulares en virtud de su contexto de surgimiento: último tercio del siglo XX y siglo XXI.

Ante todo, hemos de notar que la bibliografía que aborda la temática de los deportes alternativos es escasa. Hallamos así que el término “deportes alternativos” aparece junto a una diversidad de nomenclaturas que refieren a prácticas deportivas de origen relativamente reciente, reconocidas como diferentes al deporte convencional. Deportes extremos, deportes aventura, deportes de riesgo, deportes de acción, deportes de desplazamiento, deportes californianos e incluso términos provenientes de fuentes angloparlantes sin traducción directa al español como *lifestyle sports*, *grassroots sports* o *whiz sports* (Cohen, 2013; Rinehart, 2000, 2003, 2014; Midol, 1993; Midol y Broyer, 1995; Cohen y otros, 2018) proliferan a la hora de nombrar distintas prácticas deportivas no convencionales⁸. Esta abundancia de términos y acepciones se corresponde, según Cohen (2013), con la profusión de actividades innovadoras y alternativas de las que actualmente es posible participar. La diversidad de nuevos términos no puede entonces sino responder a la emergencia de una multiplicidad de nuevas prácticas.

Esta proliferación de acepciones que definen expresiones deportivas más o menos recientes no resulta consistente ni precisa. Muchas veces los términos se superponen, solapan, intercambian e intersecan, recibiendo una misma práctica más de una denominación, o bien variando el sentido de una misma acepción. Hallamos así que la delimitación del término “deportes alternativos” aparece un tanto difusa e inespecífica en buena parte de las fuentes. En efecto, Rhonda Cohen (y otros, 2018) señala que las acepciones deporte alternativo, deporte extremo, deporte aventura, deporte de alto riesgo y *lifestyle*

⁸ Mantenemos aquí los términos *lifestyle sports*, *grassroots sports* y *whiz sports* en su idioma original, ya que no hallamos acepciones en español que expresen estos conceptos. Sin embargo, dado que figuran con frecuencia en la literatura consultada, los caracterizaremos aquí brevemente. Por un lado, el término *lifestyle sports* refiere a aquellos deportes que se encuentran ligados a determinados estilos de vida, los cuales suelen aparejar ciertos valores y configurar identidades grupales que pueden alcanzar el carácter de subculturas (Cohen, 2013). Rinehart (2014) señala al *windsurf*, *sky surf*, *kite surf*, parapente o el paravelismo como algunos ejemplos de *lifestyle sports*. Por otro lado, los *grassroots sports* aluden a prácticas deportivas vinculadas con la escala local y el ámbito no-profesional. Cualquier deporte practicado de forma no profesional puede incluirse en esta denominación; desde las categorías infantiles de los clubes locales hasta el deporte amateur autogestivo o recreativo (Cohen, 2013). Finalmente, *whiz sports* es un término acuñado por la socióloga francesa Nancy Midol para describir a los deportes cuya atracción se basa en las habilidades que requieren y la emoción que suscitan. Íntimamente ligados a la diversión y al disfrute individual, estos deportes priorizan la velocidad, la fluidez y la destreza, a la vez que presentan sentidos ligados a la libertad y al riesgo. Entre estos deportes, la autora incluye al *surf*, *windsurf*, *snowboard* y el *skateboard*, entre otros (Midol, 1993; Midol y Broyer, 1995).

sports son utilizadas con frecuencia de manera indistinta y con muy poca evidencia científica. En su investigación acerca de los deportes extremos, los autores demuestran que no habría un acuerdo generalizado respecto de la clasificación de esa amplia gama de prácticas deportivas que se reconocen distintas a los deportes tradicionales. En la misma línea, Adam Cohen (2013) apunta que existen varios términos que la literatura sobre gestión deportiva utiliza para mencionar deportes no convencionales, tales como *grassroots sports*, *lifestyle sports*, deportes no tradicionales, deportes alternativos y deportes extremos.

Nos remitiremos a los antecedentes bibliográficos que entendemos arrojan luz sobre el concepto. Robert Rinehart (2000, 2003, 2014), en su estudio acerca de los deportes extremos, no descuida la categoría “deportes alternativos”, hallando en ella un término amplio capaz de contener una gran variedad de prácticas deportivas. En este sentido, el autor plantea que es posible pensar a los deportes extremos contenidos dentro del conjunto mayor de los deportes alternativos. Rinehart (2000) define a los deportes alternativos como “...actividades que tanto en el plano ideológico como en la práctica brindan alternativas a los deportes y los valores deportivos convencionales” (2000, p. 506)⁹. Estas alternativas a los deportes convencionales suponen, simultáneamente, una resistencia a lo dominante (Rinehart, 2014). Así, para Rinehart los deportes extremos son un tipo de deporte alternativo; sin embargo, señala, no todos los deportes alternativos son extremos.

Encontramos que el estudio de los llamados deportes extremos tiene gran preeminencia en la bibliografía que se ocupa de las prácticas deportivas no convencionales, utilizándose con frecuencia el término “deporte alternativo” para nombrar a los deportes extremos. De este modo, si bien los deportes extremos tienen, según el autor, características que les son propias¹⁰, es posible hallar una serie de cualidades que configurarían su condición de “alternativos”. Entre estas características Rinehart señala: su origen reciente -en tanto son “nuevos deportes que han nacido ante nuestros ojos” (Rinehart y Sydnor, 2003, p. 7)¹¹-; una escasa institucionalización; el control de la práctica por parte de los mismos deportistas -en tanto el tiempo, el espacio y las lógicas de participación son determinadas por quienes practican y no por figuras o entidades externas-; un alejamiento autodeterminado de las lógicas competitivas y mercantiles propias del deporte convencional -y con ello, un apartamiento deliberado respecto de la espectacularización, la comercialización de productos, accesorios e indumentaria para la práctica, la injerencia de asociaciones deportivas, la presencia de

⁹ Traducción propia.

¹⁰ Rinehart describe a los deportes extremos como prácticas deportivas alternativas de origen reciente, de carácter predominantemente individual, que se distinguen tanto por un componente de riesgo, velocidad y adrenalina como por la centralidad que cobra la habilidad en la ejecución técnica. Ejemplos de ello son el *surf*, el *windsurfing*, la escalada, el BMX, el *skateboarding* y el *snowboarding*.

¹¹ Traducción propia.

las figuras de entrenadores, profesores, nutricionistas, etc.-. Finalmente, Rinehart señala lo transitorio del carácter alternativo de estos deportes en función de su cooptación por las lógicas del mercado, las cuales erosionan su impulso “anti-convencional” transformando a estas prácticas hacia modalidades propias de los deportes establecidos (Rinehart, 2014).

Cohen, Bahman y Duffy (2018) concurren con lo propuesto por Rinehart. En su búsqueda de una definición revisada y precisa del término “deporte extremo” -al cual hallan inconsistente e impreciso- los autores se preguntan por los vínculos, similitudes y diferencias que pueden trazarse respecto de los llamados deportes de alto riesgo, deportes tradicionales, deportes acción, deportes aventura, *lifestyle sports* y deportes alternativos. Producto de estas indagaciones, los autores señalan que “...el término “alternativo” podría ser simplemente un término transitorio hasta que el deporte “alternativo” se vuelva *mainstream*, y por lo tanto, convencional.” (Cohen, Bahman y Duffy, 2018, p. 3).¹² El concepto de deporte alternativo es así concebido por los autores amplio, capaz de incluir múltiples prácticas las cuales, a su vez, son susceptibles de perder su condición de alternativas si se comercializan y popularizan.

Grant Jarvie es otro antecedente ineludible en el estudio de los deportes alternativos. Sus aportes resultan valiosos para la caracterización de la amplia gama de deportes no convencionales que, según señala, son cada vez más practicados. Jarvie (2006) observa que los deportes alternativos suelen vincularse con cierta resistencia u oposición al deporte convencional, presentándose como una alternativa a éste. La emergencia de los deportes alternativos da cuenta así de la existencia de grupos de personas que buscan nuevas formas de practicar y concebir al deporte. En este sentido, Jarvie vincula a los deportes alternativos con los *lifestyle sports* o deportes vinculados a estilos de vida, preguntándose si su práctica supone una elección de vida alternativa o una verdadera alternativa al deporte convencional.

Jarvie propone, al igual que Rinehart, una categoría “deportes alternativos” sumamente amplia capaz de abarcar una gran variedad de prácticas deportivas. Prácticas tales como los deportes extremos o los *lifestyle sports* -aunque sin limitarse a estos dos tipos- resultan alternativas a las prácticas deportivas convencionales y por ende según el autor, cabe conceptualizarlas como deportes alternativos.¹³ Sin embargo, a pesar de la amplia gama de deportes que pueden ubicarse bajo ese

¹² Traducción propia.

¹³ Jarvie delimita a los deportes extremos como aquellos que suponen un componente de riesgo y potencial daño físico. Estos deportes, señala, suelen encontrarse asociados a sentidos tales como la libertad y la resistencia al deporte convencional; pudiendo representar una forma de resistencia a la hegemonía. Jarvie menciona al *surf*, el *skateboarding* y el BMX como ejemplos de este tipo de deportes alternativos. Por otro lado, los *lifestyle sports*, en tanto deportes ligados a un estilo de vida, suponen según el autor la voluntad de diferenciación a través de un deporte cuya práctica implica ciertos valores y actitudes. Los *lifestyle sports* se asocian así con el

título, Jarvie logra acotar una serie de características que les serían propias. Por un lado, los deportes alternativos se caracterizarían por ser practicados por pequeños grupos de personas, quienes, con un alto grado de agencia, conducen, controlan y definen su propia práctica. Además, estos deportes, señala, tienden a presentar modalidades informales de organización; carecen de competencia o bien sus formas de competición son alternativas, manteniéndose así al margen de intervenciones comerciales y lógicas institucionales. Señala además, que en algunos casos los deportes alternativos podrían portar cierta carga ideológica con potencial de vehicular movimientos sociales.

Es importante mantener en vista que estas características no se hallan necesariamente presentes todas a la vez ni en iguales medidas. De este modo, Jarvie (2006) apunta que no todos los deportes alternativos se asocian con estilos de vida, con la resistencia ideológica ni con el riesgo, ni tienen todos ellos el potencial de convertirse en un movimiento social. Señala asimismo que los deportes alternativos pueden compartir diversas características con los deportes convencionales, tales como "...la dominación masculina, las condiciones suburbanas o la exclusividad para ciertos grupos" (p. 643).

De este modo, según Jarvie, los deportes alternativos son potencialmente capaces de movilizar sentidos, redes, recursos e ideologías. En este sentido, afirma que "...cualquier deporte que amenace a una ideología poderosa puede ser considerado un deporte alternativo" (p. 643) evidenciando así lo amplio de la categoría en cuestión. El autor propone que algunos deportes alternativos tendrían la capacidad de alinearse con movimientos que buscan el cambio social, ya que "...las características de los deportes alternativos (...) son similares a algunas de las razones clave que dieron origen al desarrollo de movimientos sociales" (p. 649). La resistencia al deporte convencional, por ejemplo, puede rápidamente asociarse con el rechazo a las lógicas del capitalismo y el libre mercado dentro de las cuales éste se inserta. En efecto, Jarvie señala que los deportes alternativos tendrían el potencial de alinearse con movimientos sociales amplios, tales como los relativos al feminismo o la ecología.

Finalmente, Jarvie (2006) sugiere que los deportes alternativos son susceptibles tanto de ser absorbidos por el libre mercado -y por ende, destinados a perder "la esencia de la atracción inicial por el deporte" (p. 640)-, como capaces de proponer una real resistencia a los productos homogeneizantes de la industria cultural globalizada.

Las conceptualizaciones de Jarvie y de Rinehart logran sortear el brete de la indefinición que el profusamente utilizado término "deportes alternativos" traería consigo. Su conceptualización amplia

status, la distinción y cierta identidad social, así como también con la solidaridad, la resistencia, la libertad y la expresión personal -en tanto escape a un estilo de vida materialista y utilitarista- (Jarvie, 2006). Por último, Jarvie señala que la elección de un estilo de vida es inherente a la práctica de algunos deportes extremos, aunque no todo deporte relativo a un estilo de vida responde necesariamente a la categoría de extremo.

pero no por eso difusa, delimita un gran conjunto de prácticas disímiles y variopintas bajo un término que supone, ante todo, diferencias sustanciales respecto del deporte tradicional o convencional.

Finalmente, la reciente investigación de David Ibarrola (2020a, 2020b) acerca del caso del *quidditch* argentino es otro antecedente inexcusable de esta tesis, dadas las similitudes sustanciales entre el *quidditch* y el *juggler*. El *quidditch* es, al igual que el *juggler*, una práctica deportiva que surge inspirada en un producto de la industria cultural del siglo XX; en este caso la saga literaria de Harry Potter, creada por J. K. Rowling. El autor analiza la pertinencia de la categoría “deporte alternativo” para pensar la práctica del *quidditch* argentino, problematizando su aplicabilidad para el caso de estudio. Tomando la definición que ofrece Cohen (2013) -quien a su vez se basa en la que propone Jarvie (2006)- Ibarrola (2020a) destaca algunas características clave de los deportes alternativos: su capacidad para amenazar a una ideología particularmente poderosa; su práctica por parte de pequeños grupos de personas y la falta de competencia, organización e intervención comercial. Al contrastar estos elementos con el *quidditch* argentino, el autor observa que el caso estudiado resulta concurrente con algunos de ellos. En este sentido, halla que el carácter inclusivo que el *quidditch* propone en términos de género supone una forma de contestación a una “ideología particularmente poderosa” en tanto contrasta con las lógicas de dominio masculino propias de los deportes convencionales (Ibarrola, 2020b) ¹⁴. Por el mismo camino corren la ausencia de lógicas mercantiles, no hallándose intenciones de explotación comercial en el caso estudiado. Sin embargo, Ibarrola (2020a) señala que el *quidditch* presenta simultáneamente y de forma incipiente, una serie de elementos propios del deporte moderno según la definición de García Ferrando (1990), definición que incluye rasgos tales como la institucionalización de las reglas, el secularismo, la igualdad de oportunidades para competir, la especialización de roles, la organización burocrática, la cuantificación y la búsqueda del récord. De este modo, el autor señala que la creciente complejización burocrática, administrativa y competitiva que presenta el *quidditch* argentino es expresión de una deliberada intención por adscribir a lógicas y modalidades propias del deporte de origen moderno. A ello se le suma una manifiesta resistencia al confinamiento de la práctica a pequeños grupos de practicantes -generalmente pertenecientes a los círculos de fans de Harry Potter- bajo la procura de captar practicantes por fuera de esa afición.

Finalmente, Ibarrola (2020a) señala que en el caso del *quidditch* argentino es posible observar elementos combinados del deporte alternativo y del deporte moderno, predominando rasgos del

¹⁴ Según el autor, uno de los rasgos más destacables del *quidditch* se vincula con la constitución mixta de los equipos. Ibarrola (2020b) señala que el reglamento de la Asociación Internacional de *Quidditch* (2016) incluye la “regla de género”, la cual prescribe un máximo de cuatro jugadores de un mismo género por equipo, siendo el género concebido como “...aquel con el que el sujeto se identifica, corresponda o no con el sexo de la persona” (Ibarrola, 2020b, p. 33).

segundo. El autor sostiene que en tanto el caso del *quidditch* argentino no responde completamente a las características que Cohen y Jarvie describen propias de los deportes alternativos, la categoría no resulta adecuada para conceptualizar a la práctica, cuya “naturaleza es todavía discutida y disputada por sus actores” (Ibarrola, 2020, p 14).

Por otro lado, en el campo de la Educación Física el término “deportes alternativos” se ha vuelto cada vez más recurrente. En España, el movimiento en torno a estas prácticas inicia a comienzos de la década de 1990 a través de los seminarios del Instituto Nacional de Educación Física (INEF) de Madrid. Allí, inicialmente bajo el nombre “Deportes alternativos para el año 2000” y luego “Juegos y deportes alternativos”, comienza a tratarse la cuestión de las prácticas deportivas no convencionales -en tanto diferentes a los deportes habituales- desde la perspectiva de la disciplina (Muñoz Rivera, 2009; Martínez Hita, 2018). Hernández Pérez (2007) señala así, que los deportes alternativos se han incorporado paulatinamente en la Educación Física durante las últimas décadas.

Dado que hallamos una consistente homogeneidad en el posicionamiento respecto de los deportes alternativos en lo que a la perspectiva de la Educación Física se refiere, reuniremos a continuación una serie de puntos de significativa concurrencia entre los autores consultados.

Encontramos que, desde la perspectiva de la Educación Física, los deportes alternativos son especialmente valorados en función de su potencial educativo, por lo que los modos de abordaje y el análisis de estas prácticas responden a los intereses de la mirada pedagógico-didáctica de la disciplina escolar. Entendidos como prácticas competitivas que se diferencian de los deportes convencionales en función de sus reglas -que resultan novedosas- y sus elementos y espacios de juego -también desconocidos-, distintos autores del campo de la Educación Física ubican a los deportes alternativos como especiales promotores de la inclusión -en el sentido de la igualdad de oportunidades de participación para todos los jugadores-¹⁵. Podemos ver así que los deportes extremos (y la miríada de acepciones mencionadas para estas prácticas individuales basadas en la emoción, el riesgo y la habilidad) quedan por fuera del interés de la disciplina: resulta claro que el componente de riesgo implicado no es compatible con el contexto escolar. Asimismo, si los niveles de riesgo pudieran

¹⁵ Hernández Pérez (2007) ofrece una definición que evidencia el mencionado interés por las posibilidades educativas que ofrecerían estas prácticas. Para el autor, los deportes alternativos son “...aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso” (p. 5). Queda explícita pues, la distinción del deporte alternativo respecto del deporte convencional en función de las reglas y los materiales. Estas diferencias, argumenta, suscitan mayores posibilidades de participación, cooperación, sociabilidad, coeducación e incluso un desarrollo del pensamiento moral (Hernández Pérez, 2007).

reducirse de modo tal de resultar admisibles en la escuela, habría de valorarse la viabilidad de la trasposición de estas prácticas sociales en contenidos educativos. Veremos entonces a continuación que los deportes alternativos que la Educación Física aborda, suponen una alternativa distinta a los deportes convencionales y, sobre todo, son concebidos en función de su valor educativo.

Los deportes alternativos implementados en el ámbito escolar suscitarían así la participación activa de todos los jugadores, de modo tal que ni el género, ni la edad, ni los saberes previos supongan elementos de exclusión, diferenciación o discriminación. (Arráez Martínez, 1995; Barbero Álvarez, 2000; César, 2017 y 2019; Hernández Pérez, 2007; Muñoz Rivera, 2009). Las posibilidades para la inclusión de los participantes, además, ubican a los deportes alternativos como prácticas óptimas para instancias recreativas, de ocio y ligadas al tiempo libre, por fuera incluso del ámbito estrictamente escolar (Arráez Martínez, 1995; Muñoz Rivera, 2009).

Los principales argumentos acerca del potencial inclusivo de los deportes alternativos se apoyan, por un lado, en las disposiciones reglamentarias de estas prácticas. Los autores señalan la ausencia de categorías por género o edad en distintos deportes alternativos, lo que habilita la diversidad de géneros y edades tanto en un mismo equipo como en los distintos equipos que compiten entre sí. Esta condición marca un claro distanciamiento respecto de las lógicas de categorización, segmentación y por ende, de exclusión propias de los deportes convencionales.

Por otro lado, la posibilidad de inclusión de todos los participantes por igual se vincula a los requerimientos técnicos y tácticos que estos deportes suponen. En tanto en líneas generales los deportes alternativos implican elementos, habilidades motrices y cierto pensamiento táctico novedoso o no habitual, todos los participantes se encontrarían en relativa equidad de condiciones iniciales. Esta homogeneidad minimizaría la brecha entre los más y los menos “habilitados” promoviendo, en definitiva, la igualdad de oportunidades de participación de los jugadores.

Lo anterior habilita además, un aspecto señalado de especial interés para la Educación Física: la posibilidad de una inmediata puesta lúdica (César 2019), es decir, un acceso casi directo a las instancias de disfrute. En la misma línea, Barbero Álvarez (2000) señala la posibilidad de un rápido paso a la situación de juego gracias a las habilidades sencillas y de rápido aprendizaje que los deportes alternativos suponen. Así, desde la perspectiva de la Educación Física escolar, la posibilidad de acceder rápidamente a una instancia en la que todos los participantes, sin distinción de género, edad ni habilidades previas se diviertan y jueguen en relativa igualdad de condiciones aparece como una característica sumamente loable. En adición, la preeminencia del disfrute suscita un cierto corrimiento de la centralidad del resultado, habilitando que lógicas lúdicas, de cooperación y comunicación

desplacen la preeminencia de los aspectos competitivos, atributo característico de los deportes convencionales (Muñoz Rivera, 2009, Martínez Hita, 2018).

Asimismo, los elementos, los materiales que diversos deportes alternativos utilizan aparecen como un factor enriquecedor de las clases de Educación Física. Estos elementos, que pueden ser tanto desconocidos (ajenos a los círculos tradicionales de fabricación de elementos para las actividades físicas), como elementos conocidos utilizados de maneras no convencionales, son valorados por las provechosas instancias de exploración que supone su uso, la ampliación y diversificación de las actividades y situaciones motrices y lúdicas que prometen así como también por la posibilidad de confeccionarlos de manera artesanal (Arráez Martínez, 1995; Barbero Álvarez, 2000; César, 2017).

De este modo, deportes tales como la indiacá, peteca, *shuttleball*, *kin-ball*, *gym-ringette*, *kabaddi*, *datchball*, *colpbol*, *touchball*, *korfball*, *ultimate*, fútbol gaélico, *jugger* o *quidditch*, entre otros (César, 2019; Martínez Hita, 2018; Muñoz Rivera, 2009) aparecen como blanco del interés para la Educación Física en función de las características antedichas.

Encontramos así que las críticas hacia la preeminencia del deporte convencional en la escuela son recurrentes entre distintos pensadores de la Educación Física que abordan los deportes alternativos. En este sentido, Hernández Pérez (2007) señala que el deporte alternativo emerge justamente como reacción a los imperantes del rendimiento y la especialización propios del deporte convencional, los cuales, observa, vuelven rutinarias y monótonas a las clases de Educación Física. En efecto, las lógicas que de allí se desprenden, observa, conducen a la circunscripción del aprendizaje a los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios; y por ende, a la limitación de las opciones lúdicas y motrices de los estudiantes. Es en este sentido que Barbero Álvarez (2000) pone en cuestión el valor educativo de una Educación Física subsumida a las lógicas del deporte convencional al observar que "...parece que la función real de la asignatura es ejercitar y adiestrar en lugar de educar" (p. 1). En contraste, los deportes alternativos configuran una opción que se distancia de las lógicas del deporte convencional -por definición meritocrático y excluyente- proponiendo en cambio la posibilidad de ampliar y diversificar el bagaje lúdico, motriz, técnico y táctico de los estudiantes a partir de una rápida puesta lúdica de participación activa, equitativa, inclusiva, e incluso creativa (César, 2017; Barbero Álvarez, 2000; Hernández, Pérez, 2007; Martínez Hita, 2018; Muñoz Rivera, 2009).

Finalmente, Hernández Pérez (2007) señala, en concurrencia con los autores citados, que los deportes alternativos pueden considerarse como "...la orientación más educadora del fenómeno deportivo" (p. 1). Se evidencia así en las producciones provenientes del campo de la Educación Física una consideración crítica respecto de las formas en que los deportes convencionales han sido

implementados en el ámbito escolar, proponiendo así a los deportes alternativos como medios más exitosos para reducir la exclusión anclada a las condiciones de género, edad y habilidad.

Vemos entonces, a partir de los autores citados, que el concepto “deporte alternativo” no es unívoco ni último. Deportes extremos, deportes no tradicionales, deportes de riesgo, deportes ligados a un estilo de vida y deportes alternativos aparecen casi como piezas intercambiables de un rompecabezas que intenta incluir una amplia gama de prácticas deportivas de origen reciente. Paralelamente, la Educación Física ha puesto su atención sobre algunas de estas prácticas empeñándose en incorporarlas como contenidos de la enseñanza, observando especialmente su potencial educativo anclado en una serie de características que las diferencian del deporte convencional. Quizás lo amplio del concepto deporte alternativo, o quizás la diversidad de nuevas prácticas deportivas que parecen emerger a diario o las distintas perspectivas desde las que se las analiza han sido, al menos en parte, responsables de esta indistinción terminológica. Sin embargo, lo amplio del término sólo será una fortaleza si se logran dibujar sus límites con claridad. En este sentido, entendemos que se vuelve necesario definir de qué se está hablando -y de qué no- cuando se habla de deporte alternativo.

1.4 El camino al *jugg* | Metodología y técnicas

En este apartado se dará cuenta de la metodología utilizada para la investigación del caso del *jugg* en La Plata. Se señalarán las distintas tareas realizadas, las técnicas empleadas para la recolección y producción de datos, así como también algunas reflexiones acerca de las complejidades que emergieron producto del trabajo de campo.

Como se observó con anterioridad y en base al problema de investigación, este estudio de caso es abordado desde una metodología cualitativa y bajo un enfoque etnográfico. En tanto que el estudio del caso supone el registro, análisis e interpretación de los modos de uso y apropiación del parque Saavedra a partir de la comprensión de la lógica de la práctica del *jugg*, resulta pues una tarea fundamental abordar los sentidos que los practicantes le asignan a su vocación corporal. Para ello, las características flexibles de las metodologías cualitativas o métodos no-estándar (Taylor y Bogdan, 1994; Marradi, Archenti y Piovani, 2007) resultan apropiadas y necesarias.

Así, el referente empírico de esta investigación, como “la porción de lo real que se desea conocer” (Guber, 2004, p.47) es la práctica del *jugg* en el parque Saavedra de la ciudad de La Plata. En virtud de ello, se llevaron a cabo actividades propias del trabajo de campo -visitas al terreno, observaciones participantes, entrevistas no estructuradas y entrevistas en profundidad- así como otras de corte

conceptual, relativas a la construcción de un marco teórico para el análisis del caso empírico. Estas actividades, aunque aquí diferenciadas en dos grupos -el trabajo de campo y el trabajo teórico- constituyen, sin embargo, un mismo proceso signado por la reflexividad (Guber, 2004).

El trabajo de campo supuso la realización de una serie de actividades y la aplicación de ciertas técnicas con el fin de acceder de primera mano a las prácticas de los agentes y a sus nociones y representaciones acerca de lo que hacen (Guber, 2004). El parque Saavedra fue el emplazamiento privilegiado: allí se realizaron sucesivas observaciones participantes de la práctica del jugger durante el período comprendido entre julio de 2017 y marzo de 2020. Las visitas al parque fueron oportunidad para múltiples conversaciones individuales y grupales que, en función de su alto grado de espontaneidad, revistieron el carácter de entrevistas no estructuradas (Piovani, 2007).

Los registros de estas visitas pasaron a engrosar las notas del diario de campo. En él se volcaron tanto las descripciones de aquello observado como las interpretaciones parciales, reflexiones e interrogantes que se fueron suscitando en el intercambio y la práctica con los jugadores. Estas notas fueron, además, complementadas con registros fotográficos y audiovisuales de la práctica *in situ*.

Asimismo, hacia el fin del período del trabajo de campo, se llevaron a cabo una serie de entrevistas en profundidad. Estas entrevistas fueron aplicadas a informantes clave por fuera de las prácticas en el parque, en instancias especialmente acordadas. La selección de estos informantes fue regida por el criterio de muestreo intencional (Marradi, Archenti y Piovani, 2007) y en una cantidad según los principios de saturación (Glaser y Strauss, 1967).

En paralelo, durante el lapso de la investigación se llevó a cabo el rastreo y la recolección de producciones escritas, fotográficas, gráficas y audiovisuales concernientes al jugger, divididas en dos grandes grupos: aquellas producidas por los mismos practicantes -*flyers*, *posters* informativos, materiales relativos a los eventos y torneos organizados, *blogs* y foros- y aquellas producidas por terceros -entrevistas de radio o revistas, notas televisivas, notas en *blogs*, entre otros-. El acceso a las producciones de los mismos practicantes fue especialmente útil para registrar las formas de enunciación de su propio hacer, puerta de acceso privilegiada a las representaciones que sostienen acerca de su práctica y los espacios en que ésta se lleva a cabo. La información extraída de estas producciones fue recolectada vía *web* y redes sociales (en algunos casos facilitada por los mismos agentes estudiados), resultando complementaria de los datos obtenidos de las visitas al parque y de las entrevistas realizadas.

De este modo, el referente analítico de la investigación queda conformado por los relatos de los practicantes de jugger y de otras personas con alguna vinculación con la práctica, los cuales fueron

recogidos a través de observaciones participantes y entrevistas. Se suman a ello *chats* de *Whatsapp*, discusiones e interacciones en redes sociales y foros, documentos de distinta índole extraídos de *blogs* y páginas *web*; y las ya mencionadas producciones escritas, gráficas y multimedia producidas tanto por los mismos practicantes de jugger como por terceros. Todo ello fue puesto en diálogo con el marco teórico construido para tal fin.

En cuanto a las tareas relativas al ámbito teórico, inicialmente se confeccionó un estado de la cuestión a partir de estudios e investigaciones de relevancia respecto de las prácticas corporales urbanas -con especial atención a aquellas referidas a la ciudad de La Plata- y los deportes alternativos. En función de ello, fueron incluidas algunas tesis de posgrado e investigaciones radicadas en la Universidad Nacional de La Plata. Finalmente, producto del rastreo, recolección, sistematización y análisis de bibliografía concerniente a los ejes temáticos mencionados, se construyó un marco teórico alrededor de las categorías espacio urbano (específicamente el público) y práctica corporal (precisamente juego, deporte y deporte alternativo) desde las cuales interpretar los modos de uso y apropiación del parque Saavedra por parte de los practicantes de jugger

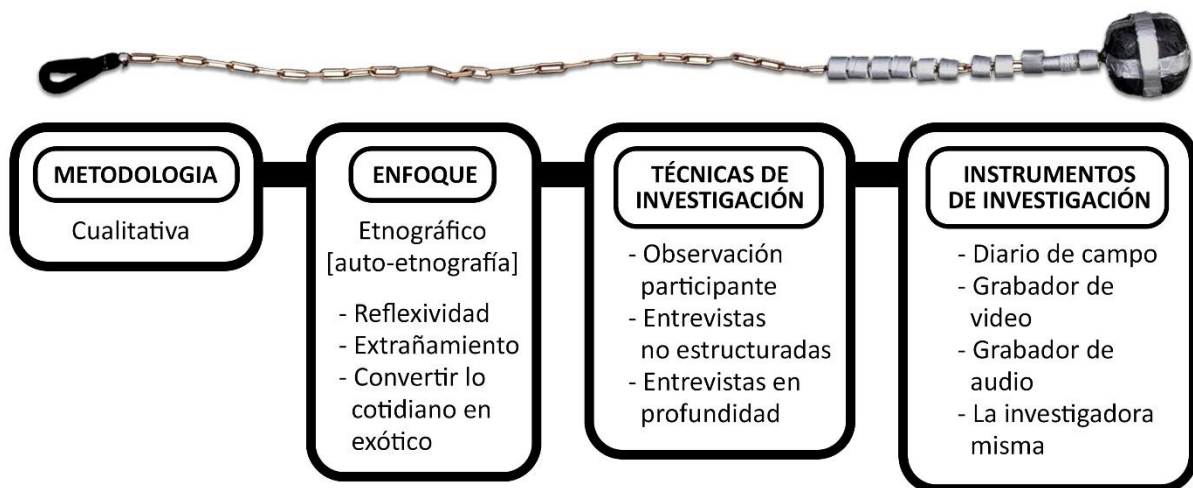


Imagen 1. Abordaje metodológico para el caso del jugger en La Plata.

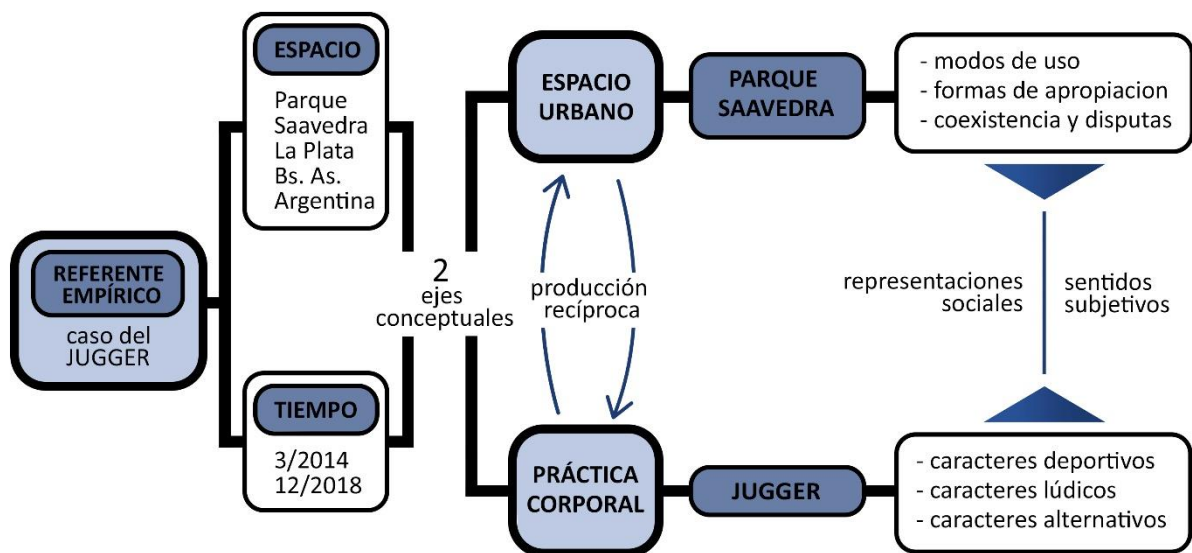


Imagen 2. Referente empírico y matriz teórica.

Por último, se realizó la triangulación entre la información proveniente del trabajo de campo, las producciones escritas, gráficas y audiovisuales reunidas y el marco teórico construido. Es importante notar que ésta fue una tarea sostenida a lo largo de todo el proceso de investigación, ya que a medida que el trabajo de campo producía nueva información se volvía necesario revisar tanto el marco teórico como el mismo problema de investigación. En este sentido, la imposibilidad de determinar todas las variables de antemano supuso un diseño de investigación necesariamente flexible (Piovani, 2007).

Como señala Guber (2001), la tarea etnográfica implica describir e interpretar una cultura para hacerla inteligible a aquellos que no pertenecen a ella. El enfoque etnográfico de esta tesis procura así elaborar una interpretación del caso del jugger articulando en ella la perspectiva teórica adoptada por un lado, y el trabajo de campo -que incluye el prolongado contacto con los nativos¹⁶ y la aplicación de técnicas no directivas-, por otro. Este punto es clave: para comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus protagonistas, la etnografía se vale del conocimiento de primera mano, sin intermediarios, de la cultura en cuestión. Esto implica, necesariamente, una estancia sostenida en contacto directo con los nativos, la cual en la presente investigación supuso sucesivas observaciones participantes y entrevistas no estructuradas en el parque, así como también entrevistas en profundidad.

¹⁶ Utilizamos aquí la palabra “nativos” en términos de la tradición antropológica; aunque claramente de ningún modo se les atribuye aquí a las personas estudiadas vínculos con culturas exóticas o lejanas.

El trabajo de campo es concebido aquí como encuentro de reflexividades (Guber, 2004). Siguiendo a la autora, allí se ponen en relación las reflexividades del investigador y de los sujetos investigados, en una interacción pautada y estructurada socialmente de la cual es posible extraer datos para interpretar el caso de estudio. De este modo, el campo resulta no sólo una instancia de obtención de información sino también un momento de producción de datos y elaboración de conocimientos, en tanto "(...) el conocimiento de lo real está mediatizado por la reflexividad del sujeto cognoscente y de los sujetos a conocer en la situación de encuentro en campo." (Guber, 2004, p.53).

Es necesario señalar aquí que el estudio del caso supuso una auto-etnografía, en tanto yo misma fui practicante de jugger antes de decidir investigarlo. De este modo y en compañía de un ameno entorno social -en el cual fui tejiendo amistades-, motivada por los sentidos que los jóvenes jugadores le atribuían a su hacer y a los lugares de su hacer, decidí emprender la tarea de la investigación del caso del jugger en la ciudad de La Plata.

Las técnicas de investigación empleadas en el trabajo de campo supusieron así la puesta en escena y la interacción de las dos reflexividades, la propia como investigadora y la de los jugadores de jugger. Aquí, mi rol supuso una "doble condición de miembro y extraño" (Piovani, 2007, pp.196), como veremos a continuación.

Observaciones, entrevistas y reflexividad

Esta doble condición de investigadora y nativa conlleva una tarea indispensable: la de objetivar al sujeto objetivante (Bourdieu, 1988). Es preciso observar que fui en primera instancia jugadora y luego investigadora -en rigor, jugadora-investigadora, en tanto continué con la práctica del jugger adicionando un nuevo rol-. De este modo, si bien comencé a practicar jugger en 2015, cuando aún me encontraba cursando el profesorado en Educación Física en la Universidad Nacional de La Plata, la decisión de llevar adelante la investigación no fue tomada sino hasta un año y medio después, mientras cursaba la maestría en la que se enmarca esta tesis. Formar parte del grupo de jugadores de jugger con anterioridad a encarar la investigación aseguró un acceso al campo fluido y sin dificultades; sin embargo, la contrapartida de esta ventaja fue la complejidad que supuso construir un objeto de estudio a partir de una práctica sumamente familiar, con la finalidad de llevar adelante una investigación científica sobre ello.

En relación a esta situación haré a continuación algunas reflexiones:

Por un lado, Bourdieu, en "Deporte y clase social" (1993) observa que quienes son especialistas en cuestiones relativas al deporte tienden a olvidar hacerse ciertas preguntas en tanto "...piensan que ya las han respondido, (...) porque han dado por hecho un cierto número de suposiciones que son, quizás,

fundamentales para su disciplina” (p. 57). Como sociólogo, observa que una cierta “inocencia” producto de no ser un especialista permitiría ver aquello que quienes están tan sumergidos en la cuestión no son capaces de discernir.

Por otro lado, Lins Ribeiro (2007) señala que el extrañamiento de la realidad es la marca distintiva del trabajo antropológico. El autor toma el concepto de conciencia práctica de Giddens -como ese conjunto de supuestos compartidos y no explicitados que determinan los parámetros de la vida social- y observa que el extrañamiento del investigador deriva del desconocimiento que tiene de ella. Esto es claro: en la antropología tradicional, el investigador es un extranjero que no participa de los supuestos que los nativos manejan cotidianamente, quedando expuesto irremediabilmente al extrañamiento respecto de la otredad nativa, en virtud de la cual, cercana en cuanto a presencia física pero lejana en lo que a sentidos compartidos respecta, reafirma su condición de *outsider*¹⁷. Así, la dicotomía nosotros/otros se manifiesta con claridad ante la presencia del investigador en el campo, instancia en la que señala Lins Ribeiro, el investigador procurará “transformar lo exótico en familiar” de modo de aprehender el sentido práctico de esa otredad que le es ajena.

Es claro que el extrañamiento resulta más bien obvio y apriorístico cuando el investigador estudia una cultura que les es completamente ajena, como es el caso de Malinowsky en Papúa. Pero, ¿Qué sucede si los sujetos investigados son parte de la propia cultura del investigador? Y sobre todo, en función de esta tesis ¿Qué pasa cuando el investigador es parte de ese subgrupo social estudiado?

Al respecto de ello Lins Ribeiro señala que la relación con la otredad se reconfigura cuando el investigador estudia en la sociedad a la que pertenece: en estos casos “los otros” ya no son algo exótico, ajeno y lejano. Dado que se comparte en menor o mayor medida la conciencia práctica con los sujetos estudiados, es necesario llevar a cabo la operación inversa; es decir, convertir lo familiar en exótico de modo de promover el extrañamiento necesario para “ver lo que los otros no pueden”.

Guber observa la necesidad de que el investigador sostenga una “sabia ignorancia”, esto es, que ponga en cuestión sus propias certezas a la hora de llevar a cabo el trabajo de campo, en equivalencia al extrañamiento que propone Lins Ribeiro. La predisposición subjetiva necesaria para aprehender la realidad en términos que son ajenos supone, según la autora, la convicción premeditada de la propia ignorancia.

¹⁷ Término del idioma inglés que hace referencia a la condición de extraño; un otro distinto que observa desde fuera.

En este sentido, mi familiaridad con el referente empírico del jugger del parque urbano platense se volvió el eje de múltiples reflexiones e intentos por reconocer los velos que mi condición como nativa, profesora en Educación Física y arquitecta podrían haber colocado frente a mis ojos.

Sin embargo, Guber (2004) señala que aunque el investigador y los sujetos investigados sean parte de un mismo grupo, indefectiblemente forman parte de dos universos de significación diferentes en tanto el interés del investigador es distinto del de los sujetos investigados. Es posible decir que al comenzar a investigar el caso del jugger mi mirada dejó de ser “nativa”, en tanto tuve un objetivo nuevo además de jugar y competir: el de investigar. Sin embargo, dado que ya era jugadora, compartía un universo de sentidos que fue necesario revisar reflexivamente. La tarea etnográfica entonces, supuso un constante trabajo de auto-observación y vigilancia para mantener un estado de extrañamiento que me permitiera develar aquello que se me presentaba como obvio, y por ende, potencialmente invisible.

Mi cercanía previa al grupo de jugadores de jugger investigados motivó también la preocupación de que mi tesis “tome partido”, dejando traslucir un juicio de valor en favor de la práctica o los nativos. Al respecto, Ginsburg (1999) trae a colación la problemática de la restitución del punto de vista nativo, señalando la importancia de que su voz no sea confundida con la voz del investigador, de modo de evitar la impresión de que el etnógrafo es un portavoz mediador y defensor de los sujetos estudiados. Esta aparente adhesión al modo de pensar de los nativos puede conducir a que la identidad del investigador quede ligada a la de los sujetos estudiados. La autora presenta una “estrategia dialógica” para sortear esta dificultad, en la cual se busca reponer la voz nativa de modo tal que el contacto entre los sujetos estudiados y los lectores sea directo, no mediado. Al volver audible la voz de la otredad es posible emular el choque que el etnólogo experimenta en el campo, propiciando que el lector pueda saborear más vívidamente la alteridad, evitándose así confusiones entre las identidades del investigador y los nativos.

Mi investigación intenta ser especialmente cuidadosa respecto de lo anterior. Habiendo explicitado mi pertenencia al grupo investigado, el lector puede sentirse inclinado a suponer que mi rol de investigadora-nativa me ubica como portavoz obligada del sentido común de los jugadores de jugger. En este sentido, esta tesis busca reponer de forma claramente diferenciada la voz nativa, en tanto mi propia voz como investigadora procura expresarse desde una perspectiva analítica teórico-conceptual (que interprete y a la vez problematice el caso estudiado), bajo una voluntad de extrañamiento que supone transformar lo cotidiano en exótico. Para ello, se tuvo especialmente en cuenta la estrategia dialógica que propone Ginsburg en la redacción de la tesis.

Otro aspecto a observar en relación a mi situación de familiaridad con el grupo de jugadores es la posibilidad -para nada improbable- de la lectura de mi investigación por parte de los sujetos investigados: esta lectura no me es indistinta. Dado que la tesis no tendrá reparos en evidenciar hechos o eventos que algunos practicantes pueden considerar “poco publicitarios”, la posibilidad de decepcionarlos me genera cierto desasosiego. En este sentido he buscado explicitarles siempre que fue posible los objetivos y los motivos de mi tesis, de modo de encauzar las expectativas y evitar sorpresas.

En línea con lo dicho anteriormente y como señala Piovani (2007) “La observación de la propia comunidad exige un deliberado trabajo de extrañamiento/distanciamiento que permita desnaturalizar prácticas constitutivas de la cultura a la que se pertenece y que el observador ha adquirido a través de procesos de socialización” (p.196).

Una de las técnicas protagónicas de esta investigación es la observación participante. Piovani (2007) describe a la observación participante como un tipo de observación directa (ya que el investigador está presente, en contacto directo y no mediado, con el objeto de estudio); y no controlada (porque se observan los fenómenos en su propio contexto, es decir, en el campo). Esta participación además supone una presencia prolongada del investigador en contacto con los sujetos estudiados, en virtud de alcanzar la comprensión de la cultura o grupo estudiado a partir de observar prácticas de su vida cotidiana. De este modo, la observación participante configura una instancia de aproximación a los sujetos estudiados en la que se comparten recíprocamente sentidos, afectos, experiencias y en donde el investigador debe poner en juego críticamente sus propios presupuestos, teorías y sentimientos a la hora de obtener información del campo.

Las observaciones participantes efectuadas en el parque Saavedra se inclinaron fuertemente hacia el polo de la participación. Si bien como señala Guber (2004), participar y observar son pares complementarios que forman parte de una misma actividad (ya que no es posible participar sin observar, así como tampoco observar sin participar en algún grado) el énfasis en la participación deriva de mi involucramiento como jugadora y miembro de la comunidad de jugger.

Así, las observaciones participantes realizadas supusieron ser parte de la práctica del jugger “desde dentro” y desde el inicio de la investigación: practicar los sábados en el parque, jugar partidos amistosos e integrar rondas de mate en los momentos de descanso, formar parte de un equipo, discutir y negociar el diseño de la camiseta, ayudar a organizar eventos competitivos, colaborar en eventos para la difusión de la práctica, competir en torneos, asistir a reuniones entre amigos los fines de semana y un sinfín de actividades que los nativos desarrollan en su cotidianeidad. Comencé a

recorrer la complejidad del doble rol y los efectos que esta novedad generó en mis nativos amigos y conocidos, quienes, superada una primera instancia de relativa sorpresa, rápidamente me reacomodaron en el rol de la jugadora que *“empezó a estudiar cosas del jugger porque es profe de Educación Física.”* La observación participante se volvió una tarea recurrente, cotidiana y variopinta: tanto las charlas espontáneas como aquellas más dirigidas, las prácticas en el parque y las reuniones por fuera de los entrenamientos, fueron insumos de los que se extrajeron y sistematizaron datos para la interpretación del caso.

Las entrevistas en profundidad fueron otra técnica clave para la obtención de información acerca del caso del jugger, en complemento con las observaciones participantes. La entrevista en profundidad es una forma particular de encuentro entre el investigador y un otro entrevistado en donde se desarrolla una conversación bajo fines eminentemente cognitivos: la obtención de información en el marco de una investigación (Marradi, Archenti y Piovani, 2007). En este tipo de entrevista, el entrevistador y el entrevistado se encuentran reiteradamente cara a cara en un intercambio que, como una conversación entre iguales, no posee una estructura pre-pautada de preguntas y respuestas (Taylor y Bogdan, 1994). Esta conversación, aunque flexible y no direccionada, es preconcebida y registrada por el investigador bajo el objetivo de acceder al universo de significaciones de su interlocutor a través del relato.

Al igual que en las observaciones participantes, la aplicación de entrevistas en profundidad para el estudio del caso supuso una serie de ventajas y limitaciones. El acceso al campo y la predisposición de los sujetos para ser entrevistados siempre estuvieron dados, en virtud del vínculo de confianza preexistente. Asimismo, dado que investigadora y entrevistados compartimos no sólo los códigos propios de nuestra sociedad sino también códigos lingüísticos, giros semánticos y referencias propias del mismo subgrupo social, las conversaciones posibilitaron la emergencia de sentidos y representaciones propias del grupo con fluidez. En efecto, como señala Bourdieu (1999), la proximidad social y la familiaridad con los entrevistados constituye una información previa con la que el entrevistador cuenta, la cual le *“(...) permite improvisar constantemente las preguntas pertinentes, verdaderas hipótesis que se apoyan sobre una representación intuitiva y provisional de la fórmula generadora propia del encuestado, para incitarla a develarse más completamente”* (p.532). Es preciso señalar que buena parte de las entrevistas llevadas a cabo fueron antecedidas por la aplicación de un cuestionario de preguntas abiertas. Este cuestionario, en tanto una instancia completamente estructurada, funcionó como disparador para continuar con la modalidad de entrevista abierta, sin guion predefinido ni directividad alguna, de modo de profundizar aquellos temas de interés que emergieron de las respuestas de los jugadores.

El relato de los actores permitió, además de acceder a las representaciones operantes en y sobre su práctica, reconstruir hechos del pasado -previos a mi iniciación en el jugger-, así como también situaciones ocurridas durante el trabajo de campo -que no fueron registradas oportunamente debido a la multiplicidad de eventos simultáneos que allí acontecen-. Las entrevistas fueron efectuadas a informantes clave, jugadores de jugger que cumplían con una serie de condiciones según el criterio de muestreo intencional (Piovani, 2007): óptimo acceso, predisposición y disponibilidad para las entrevistas, significatividad en tanto manejo de información relevante para la investigación, así como también cierta locuacidad y capacidad para comunicar que garantizó la profundización en temas de interés. Asimismo, el número de entrevistas realizadas se rigió por el criterio de saturación (Glaser y Strauss, 1967), de modo que se efectuaron entrevistas hasta que dejó de emerger información nueva.

Las entrevistas tuvieron desde un primer momento un carácter simétrico, en tanto el vínculo previo con los sujetos entrevistados ya estaba revestido por algún grado de amistad y familiaridad. Sin embargo, los primeros minutos de algunas entrevistas destilaban cierta extrañeza y leve incomodidad por parte de algunos entrevistados, probablemente en virtud de lo novedoso de la situación: lo usual era practicar jugger en el parque, pero juntarse expresamente para hablar sobre ello en una cita previamente concertada era algo totalmente nuevo. Esa situación evidenciaba más que nunca mi rol de investigadora, que si bien era conocido, no quedaba especialmente manifiesto en las observaciones participantes. Superada esa primera instancia, las entrevistas en profundidad no fueron sino conversaciones distendidas sobre un tema que convocaba con gran interés a ambas partes. Incluso en muchos casos, como señala Bourdieu (1999), el intercambio constituyó para los entrevistados una “oportunidad excepcional de testimoniar”, para justificarse e interrogarse a sí mismos, donde se observó la elaboración de argumentos *in situ* y nuevas reflexiones acerca de la propia práctica. En efecto, estas entrevistas posibilitaron la explicitación de cuestiones tácitas ligadas a un sentido común subyacente, así como también la indagación acerca de las experiencias y las biografías de los entrevistados, su perspectiva acerca de la práctica y las representaciones que la atraviesan.

Asimismo, las entrevistas realizadas durante el 2020 estuvieron signadas por las condiciones que impuso el ASPO¹⁸ en el marco de la pandemia de COVID-19. Para llevarlas a cabo, el contacto cara a cara se reemplazó por la interacción virtual. Proponiendo a los practicantes de jugger la elección del medio, muchas conversaciones cobraron la forma de intercambio de audios y textos vía la plataforma

¹⁸ ASPO son las siglas con que en Argentina se denominó al Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, una política de salud pública que tuvo por objetivo prevenir los contagios en el marco de la pandemia de coronavirus en el país. En la ciudad de La Plata, el ASPO supuso distintas restricciones en la circulación y la reunión de carácter social durante un lapso de tiempo que abarcó desde el 20 de marzo de 2020 hasta el 30 de noviembre de 2020, momento en que tuvo lugar el DISPO (Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio).

Whatsapp. Este nuevo modo de “conversación diacrónica” permitió un ida y vuelta de preguntas más cuidadosamente construidas y premeditadas por ambas partes, de lo que emergió información relevante para la investigación. La estrategia del cuestionario abierto fue especialmente utilizada en aquellas entrevistas llevadas a cabo en estas circunstancias. Asimismo, estimo que la posibilidad de intercambio según la disponibilidad de los practicantes -producto de lo diacrónico de algunas comunicaciones- fue un acierto que promovió su buena predisposición.

Finalmente, la tarea de la investigación del caso del jugger en La Plata supuso practicar el extrañamiento y la duda sistemática acerca de las propias certezas, intentando convertir lo cotidiano en exótico y revisar reflexivamente el rol en el campo a partir de observar críticamente el propio sentido común, los supuestos personales y las condiciones socioculturales en las que la investigación fue llevada a cabo. Procuré así, ejercitar el distanciamiento de mis roles previos como profesora en Educación Física, arquitecta y practicante de jugger, para reposicionarme finalmente como investigadora social. Practicar el extrañamiento en relación con la práctica corporal del jugger supuso entonces, por un lado, confrontar mi rol como nativa y mi rol como profesora en Educación Física: allí entraron en tensión la definición nativa del propio hacer -un deporte- y aquella que pude entrever desde la lente de mi formación académica -una práctica agonística reglada de carácter predominantemente lúdico: un juego competitivo-. Por otro lado, el ejercicio de desnaturalización respecto del espacio urbano implicó cotejar los usos que los jugadores hacen del parque desde mi doble rol como arquitecta y jugadora nativa, perspectivas disímiles que dieron lugar a la emergencia de sentidos contrapuestos: los usos planificados para el parque Saavedra desde el diseño urbano y las políticas públicas por un lado, y los usos efectivos que los jugadores hacen del lugar: un espacio del cual se apropian, modifican e intervienen de maneras no previstas con motivo de realizar una práctica corporal novedosa de origen reciente.

Tanto en las entrevistas en profundidad como en las observaciones participantes “el propio investigador es el instrumento de la investigación” (Taylor y Bogdan, 1994, p. 101): como investigadora e instrumento de mi investigación, el trabajo de extrañamiento frente a lo cotidiano fue fundamental. La labor etnográfica resultó así un proceso de conocimiento no sólo del objeto de estudio sino también, de autoconocimiento de la investigadora.

TIEMPO	año	2014												2015												2016											
	mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LAPSO INVESTIGADO		■												■												■											
LAPSO DE LA INVESTIGACIÓN		■												■												■											
TÉCNICAS APLICADAS																																					

TIEMPO	año	2017												2018												2019												2020											
	mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LAPSO INVESTIGADO		■												■												■												■											
LAPSO DE LA INVESTIGACIÓN		■												■												■												■											
TÉCNICAS APLICADAS														■ Observación participante (parque Saavedra)												■ Entrevistas no estructuradas (parque Saavedra - reuniones sociales)												■ entrevistas en profundidad											

Imagen 3. Tiempos y técnicas de investigación.

CAPÍTULO 1. Un problema no convencional: esos locos de los palos

Estudiar el caso del jugger en tanto práctica corporal supone concebirla como una práctica que no puede ser sino social. De este modo, las prácticas corporales se constituyen en el lenguaje y por ende, en la cultura (Crisorio, 2017). El caso del jugger de la ciudad de La Plata no es la excepción a ello.

Las prácticas corporales asumen, como manifestaciones culturales, formas diversas: desde aquellas incluidas en la tradición de la Educación Física -como ciertas gimnasias, algunos juegos o determinados deportes-, hasta otras tales como teatro, danza o capoeira. Dentro de este amplio conjunto de prácticas corporales disímiles, encontramos algunas de carácter eminentemente deportivo que se llevan a cabo en espacios públicos urbanos. El caso del jugger platense, objeto de esta tesis, se ubica dentro de este grupo.

Entendemos que estudiar el jugger platense en tanto práctica corporal social e históricamente situada supone no sólo una caracterización de su lógica interna (Giles, 2009) -definida por las reglas que articulan lo que sucede “dentro de la cancha”- sino también de las subjetividades entretejidas allí: en la reunión de un grupo de jóvenes en un parque público con motivo de una práctica a la que llaman deporte. En efecto, el encuentro social con motivo el jugger supone instancias de socialización en las que operan -y también se constituyen- las representaciones (colectivas) y los sentidos (individuales, atravesados por las singularidades biográficas) que los protagonistas le otorgan a su práctica y al espacio urbano en el que la realizan. Reponer la perspectiva de los jóvenes practicantes de jugger es clave para dar cuenta de los sentidos que se entrecruzan alrededor de una práctica corporal novedosa que suscita sus motivaciones y anhelos, así como también conflictos y disputas.

Concebimos aquí a los deportes como prácticas corporales configuradas por una estructura lógica -su lógica interna- a la vez que producidas por esquemas interpretativos a través de los cuales los agentes organizan su percepción, concepción y acción, dotando de sentido a su hacer en el espacio social (Bourdieu, 2007). Es preciso retomar entonces para el análisis del caso del jugger el concepto bourdiano de *habitus*, en tanto principio generador y organizador de las prácticas y de las representaciones que el colectivo de agentes tiene sobre ellas. El *habitus*, como conjunto de disposiciones adquiridas a través de la socialización y aprehendidas de forma no consciente, supone una matriz de pensamiento y acción que organiza las prácticas y sus representaciones conformando así un “sentido común y conductas razonables” (Bourdieu, 2007) relativos al medio social en cuestión. El *habitus* opera así como “estructuras estructuradas predispuestas a actuar como estructuras estructurantes” (Bourdieu 2007, p. 86): conforma una subjetividad común en tanto “...inclinaciones a

percibir, sentir, hacer y pensar de manera no-consciente” (Henriquez, 2018, p. 327). Lo social se interioriza e incorpora a través del *habitus* (haciéndose cuerpo), para luego exteriorizarse a través de las prácticas. Se desprende de aquí que el *habitus* articula las estructuras internas subjetivas y las estructuras externas objetivas que se imponen en las vidas cotidianas de los jóvenes jugadores, a las cuales se ajusta (Gutiérrez, 2005). En este sentido, siguiendo a Bourdieu, las prácticas no son sino producto de la relación dialéctica entre agencia y estructura.

El *habitus* es acompañado de otro concepto clave en la teoría bourdieana, concepto con el que establece una relación de mutua interdependencia y constitución recíproca: el campo. Los campos funcionan como “microcosmos sociales” regidos por lógicas propias donde siempre hay algún interés en juego: en ellos, los agentes disputan capitales -en tanto recursos de poder que generan efectos sociales-, luchando por el reconocimiento simbólico de su práctica y su hacer (Gluz, Rodríguez Moyano y Karolinski, 2018). Así, campo y *habitus* tejen una relación dialéctica: mientras que el campo estructura al *habitus*, el *habitus* le confiere sentido y valor al campo en tanto un juego social que, como señala Gutiérrez (2005), “vale la pena ser jugado”. Entendemos así que el jugger platense cobra carácter de campo, un microcosmos social en el que, como veremos, se libran luchas por el control, la definición y el devenir de una práctica deportiva novedosa.

De este modo, analizar el caso del jugger considerando la relación dialéctica que se teje entre el campo -como sistema de posiciones específicas y sus relaciones objetivas- y el *habitus* -en tanto disposiciones subjetivas productoras de prácticas y representaciones-, implica concebir a los jóvenes practicantes como agentes sociales: individuos que, estructurados en los condicionantes objetivos que se imponen en sus biografías, participan con relativa agencia de la práctica del jugger. Es en este proceso que se ponen en juego las representaciones con las que invisten a su hacer, las cuales se materializan en la práctica misma, dotándola de sentido. Finalmente, entendemos que desde esta adscripción teórica y a partir del enfoque etnográfico adoptado podremos acceder a los sentidos con que los jóvenes practicantes invisten a aquello que hacen en tanto “modos particulares de ser y de estar en el mundo” (Cachorro, 2005) propios del colectivo de jugadores de jugger del parque Saavedra de La Plata. Desde aquí interpretaremos la práctica que nos ocupa.

Dado que el jugger es una práctica de origen reciente, poco difundida y escasamente estudiada, procuraremos en primer lugar, caracterizarla. De este modo, abordaremos la génesis del jugger observando de qué modo se configuró una práctica corporal de caracteres deportivos inspirada en una ficción postapocalíptica proveniente de una película. A continuación, acercaremos al lector a su lógica interna -en tanto la relación lógica entre las reglas, objetivos, situaciones y acciones (Giles, 2009); en otras palabras, a esa estructura que delinea lo que pasa “dentro de la cancha”. Como no es

el objetivo de este capítulo parafrasear el Reglamento Argentino de Jugger, terminaremos de dar cuenta de la lógica interna de la práctica a partir de contrastarla con las características de la práctica de la película que le dio origen. Analizaremos así a la práctica del jugger en tanto deporte desde la perspectiva de Elias y Dunning (1996), considerando su raíz lúdica en tanto mimesis de una lucha para observar allí las estrictas regulaciones de la violencia dispuestas en el reglamento.

Finalmente, nos centraremos en un aspecto clave en la lógica de la práctica: el *fair play* o juego limpio. Esta cuestión no es menor. Dado que el jugger es principalmente autoarbitrado, el *fair play* se entretreje de un modo particular en lógica de la práctica: no sólo es expresamente señalado en el reglamento, sino que también ocupa un lugar protagónico en el discurso y en el hacer de los jugadores platenses. El *fair play* es así un elemento clave en las representaciones que “esos locos de los palos”¹⁹ tienen acerca de su práctica y por ende, constitutivo de los sentidos que le atribuyen.

2.1 De la pantalla a la cancha

La práctica corporal del jugger tiene origen en la década de 1990. Inspirado en “La sangre de los héroes”, una película estrenada en el año 1989 dirigida y guionada por David Webb Peoples²⁰, el jugger que hoy es practicado en distintos países se configuró a partir de la ficción del producto audiovisual. El film, también conocido como “El saludo del jugger”, presenta un futuro distópico en el que se desarrolla una práctica competitiva llamada “el juego” (*the game*). En “el juego”, dos bandos de cinco participantes se enfrentan para disputarse un cráneo de perro -el *jugg*- haciendo uso de extrañas armas blancas (bastones y manguales con cadenas, filos y púas): aquel bando que lograra colocar el *jugg* en una estaca ubicada en el extremo opuesto del espacio de juego detiene el enfrentamiento y se consagra ganador.

La trama de la película gira en torno a un grupo de jugadores de jugger (o “el juego”) que, en un contexto de devastación postnuclear, viaja de pueblo en pueblo desafiando al equipo local a cambio de dinero, sexo y comida. El equipo protagonista finalmente logra competir en “La Liga”, un torneo profesional organizado por una aristocracia que habita en ciudades subterráneas. Sin embargo, los competidores jamás salen ilesos de un encuentro: “el juego” no es sino un enfrentamiento armado

¹⁹ “Esos locos de los palos” es una expresión que los jóvenes jugadores de jugger utilizan para referirse a sí mismos desde la perspectiva hipotética de un tercero. Ello da cuenta de su autopercepción como jugadores de una práctica inusual y no convencional.

²⁰ Este director, guionista y editor estadounidense también escribió películas tales como Doce Monos (1995) o Blade Runner (1982).

por equipos en el que los participantes irremediabilmente sufren daño físico, ya que la forma de avanzar hacia el objetivo es, lisa y llanamente, a través de la violencia física directa. Ahora bien, la violenta práctica de la ficción cuenta con una serie de reglas que la estructuran, permitiendo rápidamente al espectador trazar paralelismos con lógicas propias del deporte.

La película es explícita respecto de las reglas del *jugg*, que constituye el eje de la trama. Puede observarse que sólo un jugador por bando -el *qwicker* o corredor- no porta armas, siendo el único participante que, con sus manos libres, procura tomar el *jugg* e insertarlo en la estaca objetivo²¹. Con este fin sus compañeros lo escoltan protegiéndolo de los jugadores del bando contrario, que no tendrán recaudos al utilizar sus armas punzocortantes para herir a sus contrincantes y así obtener la posesión del *jugg*. Como vemos, los enfrentamientos de “El Juego” son físicos, directos, cuerpo a cuerpo; sin más mediaciones que las armas y algunas protecciones que los jugadores visten, al modo de armaduras. La película además muestra un espacio específico de juego (una suerte de arena o cancha) y un lapso temporal comprendido por una determinada cantidad de “piedras” (que son literalmente, piedras que se arrojan contra una superficie metálica, constituyendo una marca sonora de intervalos regulares). Lesiones de todo tipo son esperables y festejadas por el público: “violento” es un término apropiado para describir, *a priori*, la práctica del *jugg* de la película.



Imagen 4. Fotogramas de la película “La sangre de los héroes” (1989).

²¹ Los corredores del film, además, pueden entablar una lucha cuerpo a cuerpo entre sí cuando la disputa del *jugg* lo amerita.

La lógica del jugger fue concebida por el mismo director del film, David Peoples. Según una entrevista recuperada por Wickenhäuser (2013), Peoples señala haber tomado elementos “del fútbol americano y del fútbol europeo”, así como también el salto inicial del básquetbol y aspectos del *buzkashi*²². Según Peoples, al crear el juego buscó enfatizar aquellas cualidades que más admira de los atletas, tales como “...su determinación, su espíritu competitivo, su coraje y voluntad para soportar el sufrimiento corporal” (Wickenhäuser, 2013, p.9). De este modo, tras ganar sucesivos encuentros contraponiéndose a múltiples heridas y al dolor físico, los protagonistas del film logran llegar a la Ciudad Roja para desafiar a sus equipos de élite y así convertirse en miembros de la famosa Liga.

La película, si bien no fue en absoluto un éxito comercial, tuvo efectos no previstos: durante la primera mitad de la década de los noventa, se configuró en Alemania una práctica de carácter deportivo inspirada en el jugger de la ficción, reglamentada de tal modo que aseguraba niveles de violencia aceptables y consonantes con el proceso civilizatorio que Elias y Dunning (1996) enuncian en relación al deporte moderno. En efecto, conservando la lógica del jugger fílmico, se establecieron una serie de reglas que dieron forma a una práctica plausible de ser jugada competitivamente a fines del siglo XX. De este modo, el primer partido documentado data de 1993, mientras que el primer torneo de jugger se celebró en 1995 en Hamburgo, Alemania (Wickenhäuser, 2013). Así, paralelamente a la progresiva consolidación de un cuerpo de reglas más bien estables, la práctica del jugger se extendió hacia diferentes lugares de Europa, Australia y América, para instalarse decididamente en la ciudad de La Plata en el año 2014.

Observamos que el origen del jugger difiere sustancialmente de la génesis del deporte moderno. Si bien los deportes todos presentan una raíz de carácter lúdico (Elias y Dunning, 1996), las matrices configurantes y contextos de producción cultural de los deportes modernos, hoy convencionales, son sensiblemente distintos de los del jugger. Mientras que, según Elias y Dunning (1996), el origen del deporte moderno se ubica en el último tercio del siglo XVIII como resultado de la transformación de juegos tradicionales hacia una modalidad reglamentada en el marco del proceso civilizatorio -un proceso amplio que incluye la parlamentarización de la sociedad inglesa, el refinamiento de las costumbres y la disminución de la tolerancia a la violencia- la práctica del jugger surge en cambio

²² El *buzkashi* es el deporte nacional de Afganistán. En él, dos equipos de diez jugadores a caballo se disputan un cadáver de cabra decapitado con dos extremidades amputadas con el objetivo de llevarla hasta su zona de puntuación. Para esto, utilizan látigos con los que azotan tanto a los caballos como a los oponentes, embestidas y golpes; los partidos tradicionales terminaban con jugadores en el suelo pisoteados intencionalmente por los caballos del equipo contrario. En los últimos años las federaciones olímpicas de los países donde se practica intentaron regular sus niveles de violencia, incluyendo árbitros, la prohibición de golpes entre los jugadores y el uso de látigos. (Millán, 2019).

inspirada en una película de fines del siglo XX; casi doscientos años después y tras un siglo en el que el deporte hubo gozado de una innegable relevancia a nivel internacional.

De este modo, el jugger se consolida como práctica corporal reglamentada de impronta claramente deportiva en Alemania durante la década de los '90, para pronto extenderse hacia otras locaciones tales como Irlanda, Dinamarca, Estados Unidos y Australia (Wickenhäuser, 2013). La práctica corporal del jugger resulta así obra de agentes consumidores de la industria cultural, seguidores de la película que oficiaron de artífices en la configuración de una práctica de carácter deportivo a partir de un producto fílmico. En este proceso se observa la labor creativa de una audiencia no sólo receptora sino también activa que resignifica sus consumos produciendo una práctica corporal nueva asociada a la estética heredada del film. Estamos así frente a la labor de “prosumidores”: agentes sociales que producen nuevos contenidos -y por ende, también sentidos- a partir de aquellos productos que consumen (Sugihartati, 2017).

Este fenómeno es clave a la hora de observar el origen de la práctica del jugger. El “prosumo” es un concepto acuñado por Toffler (1980) que supone la fusión de los términos “producción” y “consumo”. El autor plantea una gradual desaparición de los límites entre consumidores y productores en tanto fenómeno propio de la “tercera ola”; una etapa histórica signada por la aparición de nuevas tecnologías de la información y la comunicación (la televisión por cable, el *casette*, el VHS y la computadora, entre otros). Esta nueva “ola” -cuyo comienzo Toffler ubica a mediados del siglo XX- traería aparejados cambios sociales y económicos profundos; entre ellos un fenómeno que, íntimamente vinculado a la desmasificación de los medios de comunicación, supone la producción y circulación de contenido en manos de los mismos usuarios. En efecto, distintos autores señalan al prosumo como un fenómeno propio de las últimas décadas del siglo XX y comienzos del XXI, íntimamente vinculado al auge de la web 2.0: sitios web que no sólo posibilitan la comunicación y el intercambio de información entre los usuarios sino también la producción colaborativa de contenidos y significados nuevos (Andrews y Ritzer, 2017). Es posible así decir que el jugger es producto de la labor colectiva y activa de anónimos prosumidores alemanes durante la primera mitad de la década de los noventa, quienes, a partir de sus propios consumos -una película de escaso éxito comercial- configuraron una nueva práctica corporal.

Entendemos así que la génesis de la práctica corporal del jugger no puede ser sino expresión de una serie de transformaciones económicas, sociales y tecnológicas acontecidas en este período históricamente reciente. Es innegable que tanto la película de David Peoples como la práctica corporal del jugger son producto de una sociedad “deportivizada” (Alabarces, 1998) en la que el deporte ocupa un lugar central en la constitución de las subjetividades de los agentes. Como vimos, David Webs

Peoples no se inspiró sino en ciertos deportes -y en las emociones que éstos suscitan- al diseñar el juego del film. Mientras tanto, los prosumidores que configuraron una práctica corporal a partir de la película implementaron un cuidado sistema de reglas, que, tal y como el deporte moderno, regula los niveles de violencia según los estándares socialmente aceptados (Elias y Dunning, 1996).

De este modo, la conversión del jugger fílmico en una práctica corporal supuso una expresa voluntad de regulación del riesgo de daño físico. Observamos así que la representación fílmica de una práctica extremadamente violenta pudo resignificarse dando forma a un nuevo deporte, posible de ser disfrutado sin temer por la propia integridad. Así, con unos elementos de juego acolchados que hacen las veces de armas y una lógica reglamentaria que desmotiva el contacto, se estructuró un juego posible de ser practicado a fines del siglo XX bajo parámetros, modos y regulaciones propios del deporte de origen moderno, hoy convencional.

A continuación, abordaremos la lógica interna del jugger observando las principales reglas que codifican un deporte inspirado en una práctica ficticia hiperviolenta y postapocalíptica, que hoy es practicado internacionalmente.

2.2 Piedras, *pineos* y muertos

Pondremos en este apartado a disposición del lector la lógica interna del juego del jugger -en tanto la relación lógica entre las reglas, objetivos, situaciones y acciones- (Giles, 2009), de modo tal que se ilustren sus características específicas en tanto deporte colectivo. Para ello, nos remitimos a la versión del Reglamento Argentino de Jugger correspondiente a octubre de 2018, confeccionado por la Asociación de Jugger La Plata a partir del reglamento alemán. Es preciso notar que fueron los mismos jugadores platenses quienes redactaron inicialmente y corrigieron reiteradamente dicho documento, cuyo uso se extendió a nivel nacional. Éste será el reglamento al que aludiremos en esta tesis, en tanto se trata de la versión que rigió la práctica de los jugadores platenses de jugger durante nuestra investigación.

El jugger se corresponde con los deportes de invasión que describe Hernández Moreno (1994). Se trata de un deporte de cooperación-oposición en el que dos equipos de cinco jugadores disputan la posesión del *jugg* en un espacio común -un octógono irregular de veinte por cuarenta metros- con el objetivo de sumar puntos. El equipo que suma mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo establecido se consagra ganador del partido.

Cada equipo consta de cuatro jugadores que portan “armas” y un jugador que tiene sus manos libres. Éste último es el *quicker* o corredor, único jugador del equipo que puede tomar el *jugg* con sus manos e insertarlo en la base del equipo rival para anotar puntos. Los cuatro jugadores restantes son los *pompfers* y el *ketteman* o cadenero. Estos jugadores se encuentran “armados”: portan elementos de juego acolchados que simulan ser espadas cortas, espadas largas, lanzas, un mangual y un escudo, los cuales utilizan para proteger a su corredor de los jugadores rivales y escoltarlo hasta la base del equipo contrario para que inserte el *jugg*, sumando así un punto.

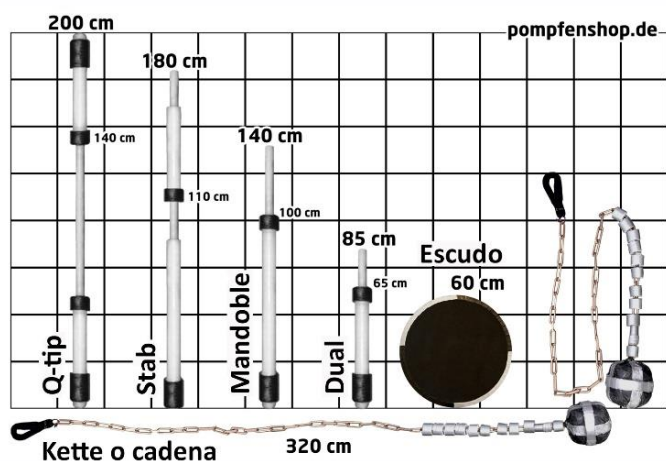


Imagen 5. Izquierda: armas del jugger: *pompfes*, *kette* y escudo. Derecha: jugadores platenses utilizando escudo con *dual* (espada corta) y *Q-tip*.

Este set de “armas” que los jugadores utilizan resulta estructurante tanto de la lógica interna como de la estética del jugger. Las encontramos divididas en dos grandes tipos: las *pompfes* y las *kettes*. Las *pompfes*²³ son los característicos “palos acolchados” del jugger, elementos esbeltos y coloridos observables a simple vista en el parque Saavedra. Entre las *pompfes* encontramos el mandoble -o espada larga-, el *Q-tip*²⁴ -un bastón de 2 metros de largo con sus dos puntas acolchadas-, el *stab* -o lanza- y las duales -o espadas cortas-: aunque de distintas longitudes y diseños, todas ellas son confeccionadas a partir de un alma de caña recubierta con espuma de poliuretano. Luego, las *kettes* o cadenas vienen a representar los manguales de la película. Constan de una correa de persiana o cadena de plástico en cuyo extremo se encuentra fijada una pelota de material blando. A este set de “armas” se suma un escudo circular de 60 centímetros de diámetro -también recubierto de material

²³ El término *pompfe* designa a los elementos de juego esbeltos y semirígidos constituidos por un alma de caña y un recubrimiento blando. Los jóvenes jugadores insisten en la importancia de utilizar la palabra “*pompfe*” o “*kette*” en lugar de “arma” con el propósito explícito de desvincular a la práctica del jugger de toda reminiscencia bélica. Esta es una de las muchas manifestaciones que, como veremos, dan cuenta de una voluntad expresa por erradicar todo sesgo de violencia del jugger.

²⁴ El *Q-tip* debe su nombre a una conocida marca de hisopos. En efecto, el aspecto de esta *pompfe* recuerda al utensilio de higiene personal.

blando- el cual cumple una función estrictamente defensiva. Sólo se permite una *kette* por equipo en cancha; por lo demás la combinación de armas a utilizar es libre, quedando a elección de cada equipo. Esta diversidad de “armas”, cada una con sus ventajas y desventajas respecto de las demás, contribuye a engrosar la complejidad técnica y táctica del jugger.

Resulta clave observar la manera en que se utilizan las *pompfes* y *kettes* en el juego. En tanto hacen las veces de “armas” para “combatir” contra los rivales, las *pompfes* y las *kettes* se utilizan para contactar el cuerpo de los jugadores del equipo contrario. Las mismas cuentan con zonas acolchadas para este fin, de modo tal de prevenir lesiones. Por su parte, el escudo -que se utiliza acompañado de una espada corta- tiene por función proteger el cuerpo de los ataques de *pompfes* y *kettes*. Ahora bien, al enfrentarse dos (o más) jugadores “armados”, aquel que logra contactar antes a su rival, lo elimina. Asimismo, cuando dos jugadores “armados” se contactan mutuamente de manera simultánea, se considera un “doble”, quedando eliminados ambos jugadores. Es preciso señalar que la cabeza y el cuello no son zonas de impacto válidas: en tanto que consideradas vulnerables, se desalienta reglamentariamente los golpes en esas zonas del cuerpo. Las manos de los *pompfers*, por otro lado, tampoco son zonas de impacto válidas; en este caso no por razones de seguridad sino por motivos vinculados a la dinámica de los enfrentamientos. De este modo, cuando un arma acolchada entra en contacto con cualquier parte del cuerpo de un jugador -a excepción de su cabeza, cuello o manos- dicho jugador queda eliminado.

Sin embargo, esta eliminación no es definitiva. Cuando un jugador es impactado por una *pompfe* o una *kette* queda fuera de juego por una cantidad de tiempo determinada. Durante ese lapso debe adoptar la posición de arrodillado -que los jugadores llaman “estar muerto”, “estar abajo” o “arrodillarse”²⁵, no pudiendo intervenir en el desarrollo del punto. De este modo, un jugador que recibió un impacto válido debe apoyar una rodilla en el suelo, colocar junto a sí el elemento que llevara consigo (*pompfe*, *kette* o *jugg*) y llevar una mano sobre la espalda. A continuación, contará con los dedos de esa mano una determinada cantidad de “piedras”²⁶: cinco piedras si lo hubiera contactado una *pompfe* u ocho piedras si lo hubiera contactado una *kette*. Una vez finalizada esa cuenta, el jugador podrá reincorporarse al punto y continuar jugando.

Es necesario mencionar aquí el papel de las piedras. Las piedras son sonidos cortos y claros emitidos en intervalos de un segundo y medio que funcionan como medida de tiempo en el jugger. El sonido

²⁵ En este sentido, exclamaciones tales como “¡Estás muerto!” o “¡Bajá, te tocaron!” son usuales durante un partido.

²⁶ Las piedras reciben su nombre en virtud de la película. En ella, podemos ver a un personaje que, a intervalos regulares de tiempo, arroja piedras contra una superficie metálica produciendo un sonido fuerte y claro. Esta marca sonora define así, tanto en la ficción como en la práctica corporal, la duración de los partidos.

de las piedras comienza al inicio de los puntos y se detiene a su término, acompañando todo su desarrollo. De esta manera, un partido estándar de jugger tiene una duración de doscientas piedras, organizadas en dos tiempos de cien piedras cada uno. Las piedras funcionan como referencia temporal común, permitiendo a los jugadores contar el tiempo que deben permanecer arrodillados fuera de juego. Esto aplica cuando hay un contacto válido de una *pompfe* o *kette*, así como también cuando un jugador debe cumplir una penalización tras haber cometido una falta. Las piedras son así un elemento clave en tanto marca temporal común de la que los jugadores se sirven para contabilizar el tiempo que deben permanecer arrodillados.

De lo anterior se desprende una clara ventaja táctica: un jugador arrodillado, en tanto no puede intervenir en el punto, supone superioridad numérica para el equipo contrario. Esto representa a las claras mayores posibilidades de conseguir la posesión del *jugg* y anotar un punto, por lo que cada equipo procurará contactar a tantos jugadores rivales como le sea posible para así inhabilitarlos temporalmente.

En este punto es preciso observar una regla que suma complejidad táctica del juego: el “*pineo*”.²⁷ Cuando un jugador está arrodillado, es susceptible de ser *pineado*. Un jugador que se encuentra *pineado* no puede reincorporarse al juego transcurridas las piedras que debía permanecer fuera de juego originalmente, sino que debe continuar arrodillado, no pudiendo intervenir en el punto mientras se mantenga el *pineo*. Una vez que el *pineo* es retirado, el jugador puede reincorporarse al juego al sonido de la siguiente piedra. Un jugador se encuentra *pineado* cuando un segundo jugador apoya su *pompfe* sobre el cuerpo del primero, manteniendo el contacto. Dado que el jugador *pineado* resulta virtualmente “bloqueado”, el *pineo* es así utilizado estratégicamente por los equipos para mantener la superioridad numérica en la cancha y aumentar sus posibilidades de anotar el punto.

²⁷ “*Pinear*” es un anglicismo proveniente del vocablo en inglés “*pin*”. “*To pin*” significa “fijar”, “apuntalar”.



Imagen 6. Partidos de jugger. Pueden observarse jugadores “vivos” de pie, jugadores contando piedras en posición de arrodillados y un jugador pineado.

De lo hasta aquí expuesto se desprende un aspecto esencial de la lógica del jugger: el autoarbitraje. En el jugger son los mismos jugadores -y no un árbitro externo- los responsables de asumir los impactos recibidos y las faltas cometidas para a continuación cumplir con las penalizaciones correspondientes, administradas por sí mismos. Es por ello que los jugadores platenses enfatizan la práctica del juego limpio o *fair play*: esto es, el respeto y cumplimiento de las reglas. En efecto, resulta clave para el desarrollo del juego que los jugadores “autoarbitren” su propio desempeño, ajustando su accionar a lo dispuesto en el reglamento. Si por el contrario ocurren especulaciones y suspicacias con miras a obtener ventaja -por ejemplo, contar menos piedras de las correspondientes o negar haber sido tocado- el desarrollo de los puntos se “empasta”, pierde dinamismo y abundan las discusiones. De este modo, la centralidad que los jugadores de jugger platenses le otorgan al juego limpio no sólo se registra en su discurso sino que también se encuentra explicitada al inicio del Reglamento Argentino de Jugger, dentro del apartado “Espíritu del jugger”. Desarrollaremos este aspecto más adelante en este capítulo.

La práctica del jugger se articula entonces sobre la premisa del juego limpio que el autoarbitraje requiere. Sin embargo, también se encuentra prevista la presencia de al menos cuatro árbitros: un árbitro principal, un árbitro secundario y dos jueces de línea, a los que puede sumarse el

cuentapiedras²⁸. Los árbitros y el cuentapiedras -que en el caso platense no son sino los mismos jóvenes practicantes- se encargan de distintas tareas con el fin de que los equipos puedan ocuparse exclusivamente de jugar. Las funciones de los árbitros incluyen indicar el inicio de cada punto, controlar las salidas en falso, observar si algún jugador pisa fuera de los límites de la cancha o dar aviso a los jugadores cuando incumplen alguna regla involuntariamente, así como también cobrar las faltas leves y graves que detectasen. Asimismo, los árbitros se ocupan de dirimir desacuerdos entre jugadores, oficiando como tercera opinión que “desempata” las discrepancias. Sin embargo, es preciso notar que, si los jugadores están de acuerdo en lo sucedido y ello no entra en conflicto con el reglamento, el árbitro no puede intervenir -incluso si no estuviera de acuerdo con lo resuelto por los jugadores-. En este sentido, y en coherencia con la premisa del autoarbitraje, en jugger el acuerdo entre jugadores prevalece por sobre la voz de los árbitros.

Finalmente, esta breve síntesis de la lógica interna del jugger nos permite vislumbrar la complejidad técnica y táctica de la práctica.

Por un lado, la variedad de armas existentes trae aparejado un amplio repertorio de técnicas posibles de ser utilizadas. Aunque se encuentran lejos de una estandarización, comienzan a reconocerse ciertas recurrencias y puntos comunes en lo que podría pensarse como una incipiente estandarización técnica. Así, en tanto cada *pompfe* y *kette* cuenta con sus propias técnicas defensivas y ofensivas a ser utilizadas en los enfrentamientos. Estamos ante seis conjuntos de técnicas específicas y diferentes, uno para cada arma: *Q-tip*, *stab*, *mandoble*, *escudo con espada corta*, *duales* y *kette* o *cadena*. En efecto, resulta tan amplio el repertorio técnico que es usual que los jugadores, tras probar las distintas armas disponibles finalmente se especialicen en el uso de una o dos. Amagues, carreras, cambios de dirección; quites, rebates, impactos de trayectoria circular, estocadas rectas, fintas y bloqueos son algunas de las múltiples técnicas que se desprenden del uso de las *pompfes*, las *kettes* y el escudo durante la práctica del jugger.

Por otro lado, a nivel táctico el jugger presenta, al igual que otros deportes de invasión, dos grandes situaciones: el ataque -esto es, cuando se está en posesión del *jugg*- y la defensa -cuando no se está en posesión del *jugg*-. De cada una de estas situaciones se desprende un amplio árbol de posibilidades. Atacar supone una clara ventaja táctica, de modo que, al inicio de cada punto, la prioridad de ambos equipos es conseguir la posesión del *jugg*. En función de ello se planifica la táctica a implementar en la salida, donde cada jugador se ubica de manera tal de prever los primeros enfrentamientos que

²⁸ El cuentapiedras es quien se encarga de tocar un silbato, un tambor o administrar un software asegurando que las piedras sean audibles durante todo el partido. El cuentapiedras, asimismo, suele ser quien lleva el registro de los puntos.

disputará en la cancha (es decir, contra qué armas combatirá inicialmente). Asimismo, durante el desarrollo de los puntos, cada equipo procurará obtener superioridad numérica para aumentar las chances de anotar el punto (cuando se está al ataque) o de recuperar el *jugg* (si se está defendiendo). De este modo, es usual observar una multiplicidad de situaciones simultáneas durante el desarrollo de un punto: 1 vs. 1; 1 vs. 2; 2 vs. 2; 3 vs. 2 y demás posibilidades, cuya combinatoria se complejiza aún más cuando sumamos los seis tipos de armas posibles. Finalmente, los puntos de jugger pueden presentar una gran diversidad de situaciones disímiles y simultáneas, las cuales los jugadores deben reconocer e interpretar para ajustar a ellas la toma de decisiones en la cancha.

2.3 Una guerra civilizada

Los jugadores de jugger platenses dan sobradas muestras de disfrutar de su práctica semanal. Los sábados por la tarde, el parque Saavedra se puebla con al menos una veintena de jugadores que, emocionados, manipulan los característicos elementos de juego entre risas y enfrentamientos, al modo de una guerra entre dos facciones armadas. Veremos a continuación los vínculos que se tejen entre las regulaciones de la violencia y el sostenimiento de los niveles de tensión, los cuales vuelven al jugger un “deporte que vale la pena ser jugado”; una práctica atractiva que promete ser disfrutada.

Elias (1996) plantea que toda sociedad humana produce actividades recreativas que tienen por objeto la vivencia de emociones de tensión y excitación que resultan placenteras en tanto se desarrollan en un marco ficticio que salvaguarda de peligros y riesgos reales. Múltiples manifestaciones culturales responden a estas actividades recreativas, desde películas hasta juegos de azar: entre ellas, algunas suponen algún tipo de simulacro de combate. Por lo tanto, una emoción mimética propia de una lucha imitada puede contener elementos relativos a la ansiedad o el miedo, pero que sin embargo resultan una experiencia agradable de excitación controlada y tensión gozosa dado que no representan un peligro real.

El deporte en este sentido presenta, según Elias, características comparables con la lucha o el combate porque el aspecto competitivo es un elemento inherente a su lógica. Además, el autor señala que el deporte habilita la posibilidad de experimentar las emociones propias de una lucha sin riesgos ni peligros. De este modo; “...al hablar de los aspectos “miméticos” del deporte nos referimos al hecho de que éste imita selectivamente las luchas que tienen lugar en la vida real. El modo en que está diseñado o estructurado el juego deportivo, y la habilidad de los deportistas permiten que aumente el goce de la batalla sin que nadie resulte lesionado o muerto” (Elias, 1996, p.65).

El deporte de origen moderno canaliza así la voluntad competitiva en formas de enfrentamiento regulado por reglas, codificando la competencia en manifestaciones motrices y formas corporales distintas de la mera lucha cuerpo a cuerpo. Los niveles de violencia son así regulados de tal forma que resultan tolerables para una sociedad determinada en un momento dado, de modo que es posible entender al deporte de origen moderno como “...una forma de lucha física relativamente no violenta” (Elias, 1996, p.39): modos de violencia concreta socialmente permitida que tienen formas de lucha fingida, ritualizada y civilizada, donde el empleo de la fuerza física queda circunscrito y codificado por reglas y convenciones (Elias, 1996). Así, según la tesis de Elias, el deporte moderno, que supone altos niveles de autorregulación de la conducta y el sostenimiento de cadenas de interdependencia, es expresión del proceso civilizador en occidente.

El caso del jugger resulta aquí especialmente sugerente. La conversión de una ficción hiperviolenta en una práctica corporal de índole deportivo da cuenta de una expresa voluntad de regulación del riesgo de daño físico. En efecto, “el juego” del film -que no es sino una lucha por equipos mediada por armas contundentes y lacerantes, protecciones y armaduras- demostró ser suficientemente atractiva como para suscitar la materialización de una práctica de caracteres deportivos a partir de ella. Siguiendo las tesis del proceso civilizatorio de Elias y Dunning (1996), en tanto el jugger se constituyó a fines del siglo XX, necesariamente sus niveles de violencia serán acordes a la tolerancia propia del contexto sociohistórico en cuestión. Se observa así que el jugger recreado a partir de la película ha logrado reconciliar, como señala Elias, dos funciones contradictorias que confluyen en el deporte moderno: “...de-controlar agradablemente los sentimientos humanos, es decir, evocar a plenitud una emoción placentera por una parte, y conservar sin embargo en vigor una serie de coerciones que mantengan bajo control las emociones de-controladas, por otra” (1996, p.66). Efectivamente, el jugger contiene múltiples regulaciones orientadas a minimizar todo golpe, contacto o lesión producto de la práctica. Podemos entender así a la práctica corporal del jugger como la mimesis de una lucha armada entre dos facciones de participantes: la representación fílmica de una lucha violenta dio pues origen a una suerte de lucha civilizada, que los jóvenes jugadores de jugger llaman deporte.

Es preciso observar que tanto “el juego” de la película como la práctica corporal que de ella surge no son sino distintas expresiones de la mimesis de una lucha; es decir, representaciones: imágenes o acciones que sustituyen y simbolizan una lucha real. Por un lado, la película, como producto audiovisual, *representa* una práctica violenta al colocarla en el marco de una ficción. Por otro, la práctica corporal del jugger, en tanto de raíz lúdica e inspirada en el film, *imita* lo que allí es representado, recreándolo. Ambas son manifestaciones culturales coherentes con los niveles de

tolerancia a la violencia propios del contexto en el que surgieron, en tanto la agresividad es sólo una mimesis que no representa riesgo de daño físico ni para los espectadores ni para los practicantes.

En este sentido, Caillois (1958) observa que en los juegos agonísticos -es decir, de lógica competitiva- pueden aparecer los caracteres exteriores de una representación propia de los juegos de simulacro y representación de roles que despliegan “un universo cerrado, convencional y en ciertos aspectos, ficticio” (p. 36), a los que clasifica como juegos *mimicry*. Asimismo, Elias y Dunning (1996) hacen referencia a los aspectos miméticos del deporte, en tanto “...éste imita selectivamente las luchas que tienen lugar en la vida real” (p. 65), donde el reglamento hace las veces de guion de una suerte de juego de teatral (Medina, 2018). Resulta posible observar entonces, que el jugger no es sino una práctica corporal que suscita una emoción mimética propia de una lucha imitada, en tanto se encuentra regulado por reglas que aseguran tanto el sostenimiento del interés como el control de la violencia -tal como Elias y Dunning señalan para el deporte de origen moderno-. A su vez, la práctica corporal se emparenta con los juegos de tipo *mimicry*, en tanto que codifica, representando, el enfrentamiento armado que encarnan los protagonistas de la ficción postapocalíptica. De este modo, ambas manifestaciones, la película y la práctica corporal, suscitan la vivencia de una tensión placentera bajo los estándares de tolerancia a la violencia socialmente compartidos en el contexto sociohistórico en el que surgieron: la última década del siglo XX.

Así, en tanto que inspirado en la película, el jugger que hoy se practica en distintos lugares del mundo se ve a primera vista como un enfrentamiento entre dos facciones armadas; una disputa de reminiscencias bélicas en una suerte de batalla campal. Las *pompfes* y *kettes* se ven y se utilizan de manera relativamente similar que espadas, lanzas, manguales y escudos, remitiendo a estas armas prácticamente sin mediaciones ni abstracciones. No es casual entonces que los transeúntes que se topan con la práctica en el parque Saavedra manifiesten cierto desconcierto, incluso la sospecha de que el jugger conlleva algún nivel de violencia. “*Parece que se van a matar*”; “*Estos chicos están a los palazos*” o “*Se dan con todo*” son apreciaciones de observadores casuales registradas en el campo. Sin embargo, esta primera impresión comienza a ser desplazada cuando se conocen las reglas del juego y tras empaparse en un cierto *ethos*²⁹ que los jugadores platenses practican y promueven.

²⁹ Utilizaremos aquí la acepción bourdiana de *ethos*, en tanto conjunto de esquemas axiológicos y valorativos (Montero, 2012). Siguiendo la teoría de Bourdieu, el *ethos* queda contenido dentro del concepto de *habitus*, como conjunto de actitudes, creencias y disposiciones generadoras de prácticas. Estas disposiciones son adquiridas a través de la socialización y aprehendidas de forma no consciente, en tanto el *habitus* supone una matriz de pensamiento y acción genera y organiza las prácticas y sus representaciones conformando un “sentido común y conductas razonables” (Bourdieu, 2015).

Observaremos a continuación una serie de regulaciones que, manteniendo la lógica del juego de la película, organizan la práctica del jugger reduciendo al mínimo el riesgo de daño físico, asegurando a su vez el sostenimiento de niveles de tensión placentera que garantizan el disfrute sin temor al daño.

Un combate sin heridos

Una serie de disposiciones reglamentarias hacen del jugger una práctica segura y divertida para sus protagonistas. Mencionaremos aquí las adaptaciones más relevantes que organizan la “transmutación” de la lucha hiperviolenta de la ficción en una práctica de carácter deportivo.

En primer lugar, nos encontramos con el diseño de los elementos de juego que hacen las veces de armas: *pompfes*³⁰, *kette* y escudo. Confeccionados artesanalmente por los mismos jugadores, sus características se encuentran minuciosamente establecidas en el reglamento. Por un lado, se encuentran tabuladas sus dimensiones máximas, asegurando el balance entre las ventajas y desventajas de cada una en relación con las otras. Por otro lado, las *pompfes*, *kettes* y escudos deben estar apropiadamente acolchados respetando los recubrimientos mínimos de espuma blanda explicitados en el reglamento³¹. La finalidad es, a las claras, evitar todo daño que pudiese desprenderse de su uso. Es en este sentido que, en los torneos y antes del inicio de los partidos, se llevan a cabo los llamados “testeos”: instancias en las que un grupo de jugadores especialmente designados evalúan si las *pompfes*, *kettes* y escudos que los equipos pretenden utilizar para competir se ajustan a las normas establecidas en el reglamento, no siendo admitidos aquellos que no superasen la revisión.

Asimismo, con motivo de evitar todo daño o lesión producto del contacto de las *pompfes* y *kettes* con el cuerpo de los jugadores, el reglamento establece que los impactos en la cabeza o en el cuello no son válidos, resguardando de este modo las zonas del cuerpo consideradas más vulnerables. Del mismo modo, todo impacto de una *pompfe* cuya intensidad se observe excesiva (lo que el reglamento tipifica como “golpe desmesurado”) es penalizado. Hasta aquí, podemos ver que todo aquello que se

³⁰ Como vimos anteriormente, el término *pompfe* designa a los elementos de juego esbeltos y semirígidos constituidos por un alma de caña y un recubrimiento blando. Los jóvenes jugadores insisten en la importancia utilizar la palabra “*pompfe*” en lugar de “arma” para referirse a los elementos de juego con el propósito explícito de desvincular a la práctica del jugger de toda reminiscencia bélica. Esta es una de las muchas manifestaciones observadas que dan cuenta de una voluntad expresa por erradicar todo sesgo de violencia del jugger.

³¹ Las normas de seguridad que figuran en el Reglamento Argentino de Jugger observan especialmente los recubrimientos mínimos de espuma blanda en sentido longitudinal y transversal. En el caso de las *pompfes*, se busca que el alma de caña semi rígida no se sienta al impactar contra el cuerpo. Asimismo, establece que el escudo debe tener sus bordes acolchados, mientras que la cadena debe presentar un recubrimiento blando en los 100cm más cercanos a la pelota, que también debe ser blanda.

desprende de la confección y utilización de los elementos de juego está regulado para reducir al máximo las posibles lesiones derivadas de su uso en el juego.

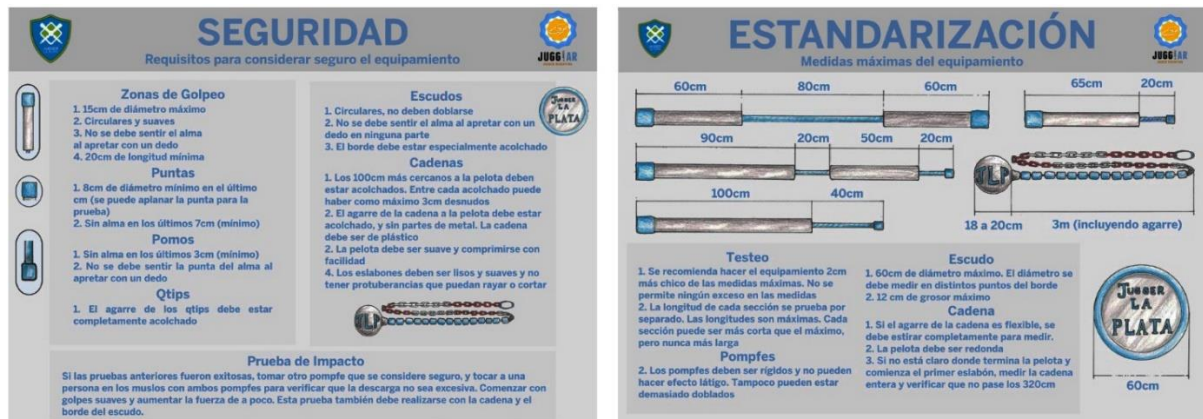


Imagen 7. Medidas de seguridad y estandarización de las pompfes. Instructivo confeccionado por jugadores de jugger de la ciudad de La Plata.

Es preciso recordar el modo en que el reglamento resuelve el enfrentamiento “armado” entre jugadores que portan *pompfes*, *kettes* y escudos. Como vimos, los jugadores de la ficción evitan que el bando contrario consiga el *jugg* a través del daño físico, provocando heridas en los cuerpos de sus oponentes con sus armas. Esto es obviamente incompatible con los niveles de violencia socialmente aceptados para las prácticas deportivas actuales. De este modo, la ventaja que en la película supone un contrincante herido es emulada con una inhabilitación temporaria; esto es, una cantidad de tiempo en la que el jugador impactado se arrodilla, no pudiendo intervenir en el juego. Como vimos, de ello se desprende una clara ventaja táctica: un jugador inhabilitado implica superioridad numérica para el equipo contrario, lo cual representa mayores posibilidades de conseguir la posesión del *jugg* y anotar un punto. Es con este artilugio que se emula reglamentariamente la cuestión de las heridas y el daño físico del combate de la ficción.

Ahora bien, no sólo las armas acolchadas se encuentran estrictamente reguladas con miras de asegurar la integridad de los jugadores. El cráneo de perro de la película (que hace las veces de pelota o balón de los deportes convencionales) es sustituido por un elemento blando de dimensiones similares. Mientras tanto, la estaca para anotar el punto es reemplazada por una base mullida en forma de toroide, donde el *jugg* calza perfectamente. La sección del reglamento “Cargas y jugadas peligrosas” explicita otras medidas de seguridad: se señala que todo contacto entre los cuerpos de los jugadores de distintos equipos (acción denominada “carga”) por más leve sea, será una falta (grave o leve según el caso). Se desalienta así cualquier contacto cuerpo a cuerpo, reduciendo el riesgo de posibles lesiones. La única excepción a ello es el caso de los corredores, que en la disputa por el *jugg* pueden entablar una suerte de lucha cuyo contacto está estrictamente regulado en el apartado “Lucha

de corredores”. Las especificaciones de esta sección tienden una vez más, a reducir las posibilidades de cualquier daño físico, penalizando cualquier *tackle*, placaje, empuje, patada, golpe, palanca, llave o embestida; permitiendo únicamente la toma por el torso para buscar una retención.

Otro aspecto del juego del film que hubo de ser modificado para configurar la práctica deportiva es el modo de determinar el ganador. En la película aquel equipo que insertara el cráneo en la estaca correspondiente detenía el juego y obtenía la victoria. En el jugger “de la vida real”, esto supondría un partido muy corto. Para solucionarlo, se adoptó una mecánica habitual de los deportes convencionales: aquel equipo que logre anotar más puntos a lo largo del partido se consagra ganador. El reglamento establece así la duración de un partido en doscientas piedras (divididas en dos tiempos de cien), donde cada vez que un corredor coloca el *jugg* en la base correspondiente suma un punto para su equipo.

Hasta aquí, puede observarse que el jugger practicado en el parque Saavedra presenta múltiples y diversas regulaciones que lo emparentan con distintos deportes convencionales. Como vimos, una buena proporción de las adaptaciones efectuadas al juego del film se ocupan de establecer medidas de seguridad para la confección de *pompfes*, *kettes* y escudos, garantizando recubrimientos blandos mínimos. Asimismo, encontramos regulaciones que limitan estrictamente el máximo el contacto entre los jugadores, la intensidad de los impactos de las *pompfes* y las zonas del cuerpo que son válidas, desmotivando toda contundencia y evitando zonas vulnerables. Esto contrasta con la primera impresión del juego, plagado de reminiscencias bélicas. Vemos así que la lucha mimética del deporte despierta el deseo agonístico, prometiendo el disfrute de una tensión agradable en tanto no haya riesgo real. El apartado “Seguridad y juego limpio” del Reglamento Argentino de Jugger (2018) lo ilustra claramente: “El jugger no es un deporte de fuerza bruta, sino de agilidad, habilidad y estrategia. (...) Los impactos bruscos, las acciones peligrosas o cualquier factor que pueda poner en riesgo la seguridad de los jugadores están prohibidos.” (p.4).

Los jugadores de jugger de La Plata son consecuentes con ello: se observa un cuidado especial a la hora de transmitir estos lineamientos a los jugadores con menos experiencia, así como también una clara reprobación y alerta cuando en un entrenamiento o competencia algún impacto resulta desmesurado, o bien cuando una *pompfe* no tiene suficiente recubrimiento blando, o cuando los cuerpos de los jugadores entran en contacto de manera impetuosa.



Imagen 8. Arriba: Testeo de pompfes (izq.). Corredor anotando un punto (der.). Abajo: Pompfes testeadas listas para ser utilizadas en una competencia (izq.). Base con jugg (der.). Nótese los recubrimientos blandos y la confección artesanal de los elementos de juego.

Nuevamente, el juggger presenta un elemento clave que Elias señala propio del deporte moderno y expresión del proceso civilizador: la reducción del riesgo de daño físico a niveles culturalmente aceptables. Encontramos que esto resulta especialmente significativo en el caso del *juggger* en tanto surge de una práctica, aunque ficticia, extremadamente violenta. Observamos así que en la práctica del juggger la violencia queda circunscripta a una estética y a una mimesis, presentando sin embargo múltiples regulaciones y mecanismos de control para reducir al mínimo el riesgo de sufrir daño físico, dando cuenta o bien corroborando, la tesis de Norbert Elias y Eric Dunning.

Sin embargo, los jugadores de juggger no sólo ponderan las medidas de seguridad para prevenir lesiones. Como se mencionó, para que la práctica resulte emocionante y placentera, es condición necesaria que los jugadores sean capaces de autoarbitrar honestamente sus acciones en el juego. Encontramos que el juego limpio o *fair play* es tan estructural en la lógica de la práctica como las reglamentaciones concernientes a la seguridad y reducción del riesgo del daño físico. Abordaremos a continuación este aspecto, que queda plasmado en lo que los jugadores y el reglamento llaman “Espíritu del juggger” y alrededor del cual, como veremos, se configura un *ethos* anclado en las representaciones que los jóvenes tienen acerca del juggger que practican.

Una lucha autoarbitrada

Como se señaló, el reglamento de jugger resuelve la ventaja que en la película supone un contrincante herido a través de la inhabilitación temporaria. Sin embargo, nada más que la buena voluntad del jugador impactado garantiza que éste asuma la penalización, manteniéndose arrodillado el tiempo correspondiente -ni una piedra menos- mientras el punto continúa. Aquí emerge un aspecto nodal en la práctica del jugger: al autoarbitraje, del cual se desprende el lugar central que adquiere el *fair play* o juego limpio.

En efecto, dada la lógica interna de la práctica, el reglamento del jugger interpela a cada jugador para que asuma, con honestidad, el arbitraje de su propio desempeño en la cancha. Esto implica que cada quien debe auto-aplicarse la penalización correspondiente en cada oportunidad y situación. El hecho es que, en virtud de las reglas, resulta relativamente sencillo hacer trampa y que nadie lo note, pasando desapercibido: por ejemplo, contando menos piedras de las que corresponde, negando haber sido tocado primero en un enfrentamiento entre *pompfers*³² (en donde quizás la diferencia entre ganar o perder es de una fracción de segundo), o exigiendo un “doble”³³ a sabiendas de que no lo fue. Es decir: en tanto la lógica del juego genera múltiples oportunidades en las que es posible sacar ventaja violando las reglas sin que ello resulte evidente, los jugadores -y el reglamento que ellos mismos confeccionaron- hacen hincapié en la importancia de “jugar honestamente”. La práctica del jugger requiere así de especial autocontrol y regulación de la conducta por parte de los jugadores. Se observa en este sentido, una explícita promoción del juego limpio por parte de los jugadores platenses.

Es tal la centralidad que cobra el juego limpio en la práctica investigada que no resulta casual que el primer apartado del Reglamento Argentino de Jugger esté dedicado íntegramente al Espíritu del jugger. Allí, en un tono prescriptivo y moralizante, se señala al Espíritu del jugger como un sistema de valores constituido por tres pilares: el respeto, la honestidad y el juego limpio. Este apartado no sólo refiere a la necesidad del juego limpio, sino que también exhorta a la autosuperación física, mental y moral de los jugadores:

Al momento de jugar, ya sea en un entrenamiento, un amistoso o una competición, se juega queriendo alcanzar el máximo nivel de cada uno, del equipo y del rival. El juego ha de ser limpio y en él los

³² *Pompfer* es el término utilizado para designar al jugador que porta una *pompfe*.

³³ Como señalamos antes, se considera “doble” cuando los dos jugadores se impactan entre sí simultáneamente: en ese caso ambos deben arrodillarse el tiempo correspondiente. Ahora bien, cuando dos jugadores no logran ponerse de acuerdo respecto de quién impactó primero, el Reglamento Argentino de Jugger (2018) establece que “ante la duda, es doble” (p. 13), debiendo ambos jugadores arbitrar su penalización tal y como si hubiese sucedido un “doble”. Esta es una regla de la que puede sacarse ventaja de forma deshonesto con suma facilidad.

jugadores han de entregar todo su esfuerzo. No importan los resultados, importa superarse. Es parte del espíritu del Jugger el perseguir el desarrollo individual, del equipo propio y del adversario, no solo en lo físico (velocidad, resistencia, habilidad y agilidad para ejecutar las técnicas) sino también en lo mental y moral. (Reglamento Argentino de Jugger, 2018, p.3).

Puede apreciarse allí la exaltación de un perfil de jugador honesto: un jugador ideal que juega con motivo de autosuperación en lugar del resultado, que respeta el reglamento, a los otros jugadores y árbitros. Queda definido y manifiesto un modelo de jugador de jugger al que debería aspirar todo practicante. Como resultado, el jugger queda descrito en el reglamento argentino como una práctica cargada de valores y bondades, que da "...un paso más allá de un deporte de competición, convirtiéndolo en un medio para educar inculcando valores honrados, creando vínculos de amistad y disfrutando del mismo de forma sana." (p.3). La exaltación de estos aspectos recuerda a los valores morales del deporte amateur propio de los *gentlemen* (García Ferrando, Lagardera Otero y Puig Barata, 1998); por lo que cabe preguntarse acerca de las reminiscencias hoy presentes de los ideales del amateurismo.

Si bien el apartado del reglamento citado no describe la realidad concreta de la práctica del jugger, resulta un documento cuyos pasajes prescriptivos resultan por demás significativos. El reglamento de jugger no se limita entonces a exponer las reglas del juego, sino que también expresa el deseo de un grupo de jóvenes que allí delinearon al deporte que querían practicar: una práctica donde el juego limpio y la honestidad aparecen como valores centrales. Al respecto, un jugador señaló en una entrevista, con férrea convicción:

No podés jugar jugger si no respetás a tu oponente, no podés jugar jugger si no confiás en tu oponente, no podés jugar jugger si no sos honesto con los otros jugadores y con tus compañeros de equipo. Esto es clave: si yo entro a la cancha dudando de lo que va a suceder ahí, entonces mi experiencia difiere de lo que tiene que ser el jugger.

En este sentido, observamos claras y reiteradas concurrencias entre las prescripciones reglamentarias respecto del *fair play* y el discurso de los jóvenes jugadores: es manifiesta la aspiración por consolidar una práctica donde el juego limpio -y por lo tanto la confianza en que los demás jugadores también jugarán limpio- estén garantizados.

Dicho esto, los jugadores de jugger podrían parecernos una suerte de "paladines del juego limpio" que defienden los valores de la honestidad, el respeto, la moral y la autosuperación. Sin embargo, no encontramos en la práctica en el parque ni en el discurso de los jugadores mayores implicancias morales. Hallamos en cambio que estas consignas responden a una simple pero contundente razón: jugar limpio les asegura que la práctica resulte divertida y placentera.

En efecto, encontramos que cuando los jugadores proceden según las reglas, el partido se desarrolla fluidamente, los equipos pueden desplegar las tácticas planeadas y la emoción del juego discurre. Cuando, en cambio, los equipos que se enfrentan no practican el autoarbitraje en los mismos términos, un partido puede resultar en una experiencia frustrante.³⁴ En función de ello, los jugadores más experimentados promueven enfáticamente el *fair play*: “Insistimos mucho con esto de la honestidad a los nuevos porque así van aprendiendo que acá no es como en otros deportes, que si no te ven, listo, pasa. Acá si hacés trampa todo se desvirtúa”, señaló una jugadora durante un entrenamiento en el parque. Otra jugadora, durante una entrevista, apuntó: “Si yo cuento las piedras que tengo que contar, pero el de al lado se levanta antes de tiempo, el juego no tiene sentido. Listo, se me fueron las ganas de jugar”. Tal como señalan los jugadores, se vuelve necesario el sostenimiento colectivo del compromiso con el juego limpio. En caso contrario, “el juego pierde el sentido”.

Efectivamente, hemos observado en el campo la emergencia de malestares ante la sospecha o evidencia de una omisión deliberada de las reglas. En algunas oportunidades, ello derivó en reclamos, discusiones, anulación de puntos e incluso en el abandono del partido. Podemos decir que cuando esto acontece, la práctica ha perdido el fino balance que supone el control de las emociones decontroladas (Elias y Dunning, 1996) íntimamente ligado al disfrute. Vemos que la reiteración de estas situaciones redundando en una erosión de la confianza depositada en los jugadores implicados, no resultando la experiencia competitiva una instancia ni gratificante ni placentera. Finalmente se socava el ánimo lúdico y competitivo. “Se te van las ganas de jugar”, observan los jóvenes practicantes.

Emerge aquí un punto que hallamos relevante: aquello que los jugadores llaman “el sentido” del juego. Respecto de ello, un fragmento del apartado “Espíritu del jugger” de la última versión del Reglamento Argentino, apunta:

El jugger sin honestidad carece de sentido. Si los jugadores no fuesen honestos el juego no podría desarrollarse. Cada vez que uno recibe un impacto, incumple una norma o se encuentra en una situación en la cual hay una consecuencia que debe aplicar, es necesario que sea el propio jugador quien se autoarbitre y sea honesto. Así pues, otro componente esencial del espíritu del jugger es la honestidad tanto de los jugadores como de los árbitros en todo momento, que combinado con el respeto a las reglas da lugar al juego limpio.” (Reglamento Argentino de Jugger, 2018, p.3)

³⁴ Proponemos aquí un ejemplo ilustrativo: imaginemos que un jugador muerto se levanta antes de lo que le correspondía (digamos que sólo contó tres piedras cuando debía contar cinco) y gracias a ello alcanza a eliminar a un corredor que de otro modo hubiera anotado el punto. Allí, una acción ilegal que fácilmente pasa desapercibida (levantarse antes de tiempo) alteró el resultado de un punto. Este pequeño ejemplo puede extrapolarse a situaciones mucho más complejas en las que se abre todo un árbol de acciones y sucesos interdependientes como resultado de una acción ilegal. Estas situaciones suelen repercutir negativamente en el ánimo de los jugadores, socavando sus ganas de jugar.

Asimismo, un jugador entrevistado señala:

El juego limpio es el pilar fundamental del juego, al ser autoarbitrado el deporte pierde el sentido de ser si no hay confianza en el otro equipo. Se supone que uno pone lo mejor de sí en cumplir el reglamento y respetar a los otros jugadores y árbitros, pero cuando alguien no tiene esa actitud la calidad del juego se pierde.

En función de lo expuesto hasta aquí, podemos entender que el mencionado “sentido del jugger” se corresponde con aquello que convoca a los jugadores y que motivan su hacer; esto es, el disfrute de la práctica. Vemos así que jugar jugger resulta una experiencia satisfactoria cuando, como señalan Elias y Dunning (1996), los jugadores logran aplazar la gratificación inmediata y procuran utilizar medios racionales para la consecución de las metas, bajo una estricta ética o conciencia individual de respeto de las reglas y de los acuerdos colectivos. En tanto que estructurada alrededor del autoarbitraje, la práctica del jugger sólo resulta placentera si se sostiene colectivamente el compromiso con las reglas que articulan las cadenas de interdependencia entre los jugadores. Uno de los jugadores más experimentados de La Plata observa: “Sin juego limpio no hay jugger. Así, literal y llevado al extremo”; tal es el lugar preponderante que los jóvenes practicantes le otorgan al *fair play* en el jugger. Es posible decir entonces que, para los jóvenes jugadores platenses, la práctica del jugger pierde el sentido si no se juega limpio.

Es preciso señalar aquí que el asumir el impacto de una *pompfe* y a continuación, contar la cantidad de piedras correspondientes para reincorporarse al juego (ni una menos) no es tarea fácil en medio de la emoción de ganar, en el frenesí de un combate ficticio. Los jugadores novatos transitan un período de aprendizaje de la llamada “sensibilidad”, es decir, la capacidad de discernir si sucedió un toque válido, en qué lugar del cuerpo y quién lo concretó primero. Ahora bien, no se trata sólo de afinar la percepción de los toques de las *pompfes* o contar la cantidad de piedras correspondientes. Practicar el juego limpio puede ser complejo cuando se pertenece de una sociedad que valora positivamente la trampa inadvertida, donde se especula para sacar ventaja o que festeja el haber disimulado una falta ante los ojos del árbitro. Observamos así que el aprendizaje del jugger suscita, entre los recién llegados, la necesidad de “desaprender” ciertas conductas derivadas de un modo de jugar propio de los deportes convencionales, sobre todo entre los jugadores cuyas biografías se encuentran atravesadas por éstos. Como veremos, la práctica del jugger en La Plata no es ajena a ello, por lo que la cuestión del juego limpio ha sido motivo de debate, desacuerdos e incluso a veces, acalorados conflictos.

Podemos decir entonces que los jugadores de jugger en La Plata practican y promueven un cierto *ethos* que valora muy positivamente el juego limpio o *fair play*, el cual se encuentra especialmente

ligado a la tarea del autoarbitraje que el reglamento establece. En La Plata, los jugadores que juegan limpio son tan bien conceptuados como los habilidosos. En algunos torneos incluso se otorga, además del tradicional reconocimiento a aquel equipo que consigue la mayor cantidad de puntos, una mención especial al juego limpio, determinada al concluir la fecha a través de una votación anónima entre los equipos participantes. Este permanente velar por el propio cumplimiento de las reglas, la autoaplicación de las faltas y el cuidado de la integridad del resto de los jugadores conforman lo que los jóvenes llaman el Espíritu del jugger, que no sólo se encuentra explícitamente detallado en el reglamento sino que también es activamente promovido por los practicantes del parque Saavedra.

Finalmente, el autoarbitraje y la necesidad de juego limpio se vuelven estructurantes del juego del jugger, aunque como pudimos observar, este imperativo no responde tanto a motivos morales sino a razones lúdicas, ligadas al disfrute, las cuales constituyen el “sentido” de la práctica para los jóvenes jugadores. La búsqueda de emoción a través de la práctica del jugger sólo es posible si se limita todo riesgo de daño físico y si los jugadores asumen seriamente la tarea de autoarbitrar su desempeño, regulando su propia conducta y velando por el cumplimiento de las reglas. Sólo una vez que todo lo anterior está garantizado, los jugadores pueden enfocarse en el ajuste de las técnicas y en la preparación de tácticas de juego. El juego resulta así emocionante en un sentido placentero; el juego cobra así sentido.

2.4 Del futuro distópico a la ciudad de las diagonales

Es sábado por la tarde. En un parque de la ciudad de La Plata, sogas, conos y tortuguitas³⁵ sobre el pasto delimitan un espacio de geometría inusual. Se trata de una cancha de jugger: un octógono irregular inscripto en un rectángulo de veinte por cuarenta metros. Sin duda la armaron los chicos que llegaron más temprano, como suelen hacer. Llegué una hora después del horario publicado en *Facebook*, así que dejé mi bicicleta, saludé de lejos y me dispuse a observar un partido que había empezado pocos minutos antes. En los dos extremos se encuentran ubicados unos objetos mullidos con un agujero en el medio -las bases- y en el centro de la cancha yace un móvil cilíndrico del tamaño de una pelota de rugby -el *jugg*-. A la llamada de un árbitro, dos equipos de cinco jugadores se ubican en los extremos opuestos de la cancha, en fila, uno al lado del otro: se preparan para jugar un punto.

En una de las líneas, tres jóvenes portan unos palos acolchados de distintos colores que se asemejan a espadas y lanzas. La cuarta jugadora manipula una pelota blanda unida a una cadena de plástico y el

³⁵ Las llamadas “tortuguitas”, también conocidas como “conos tortuga”, son elementos comúnmente utilizados para el entrenamiento deportivo. De PVC y proporciones cónicas, estos elementos de colores son utilizados para múltiples funciones tales como la señalización de sectores, demarcación de circuitos, etc.

quinto jugador, ubicado en el medio, no lleva nada en sus manos. Se trata del corredor, el único jugador del equipo que puede tomar el *jugg* para anotar un punto. El corredor marca una "X" con sus brazos indicando al árbitro que su equipo aún no está listo para jugar. Cuando los corredores de ambos equipos extendieron un brazo al frente, el árbitro principal da comienzo al punto: a la voz de "¡tres, dos, uno: *jugg*!" ambos equipos inician una carrera hacia el centro de la cancha. Quien consiga el *jugg* obtendrá la ventaja inicial.

Así comienza el punto: rápidamente diez jóvenes protagonizan distintas situaciones simultáneas: un duelo entre dos jugadores armados por aquí, un corredor que pudo tomar el *jugg* se ubica tras su cadenero más allá; mientras tanto, otro jugador que rodea corriendo a sus contrincantes es interceptado por una jugadora, quien logra tocarlo en la espalda con su *stab*. Inmediatamente el jugador lleva una rodilla al suelo y exclama "¡abajo!", quedándose en esa posición mientras el punto sigue su curso. Todo ello sucede en medio de marea de palos de colores, pisadas en el pasto ralo, polvo en suspensión y el sonido intermitente de un silbato que acompaña el desarrollo del punto. Transcurren los segundos: entre carreras, duelos, fintas, toques, cambios de dirección y esquives, varios jugadores han sido interceptados por armas acolchadas y se encuentran arrodillados en el suelo. Esta situación es clave: el desbalance numérico supone una ventaja para el equipo que tiene más jugadores en juego o "vivos". (...) El partido está cerca de su final; el cuentapiedras avisa a viva voz: "¡últimas piedras!" y comienza una cuenta regresiva: "¡diez! ¡nueve! ¡ocho! ¡siete!...". Finalmente, antes de que finalice el tiempo un corredor logra colocar el *jugg* en la base. "¡punto!" Exclama el joven que cumple el rol de juez de línea. Inmediatamente el silbato se detiene y el *jugg* es restituido al centro de la cancha. El árbitro principal pregunta a los equipos si van a jugar las piedras que restan. Los equipos asienten emocionados ya que será un punto vertiginoso: tienen sólo siete piedras para conseguir anotar. Ambos equipos regresan a la posición de salida, donde planean la táctica a emplear a continuación: en breves instantes iniciará el último punto del partido.

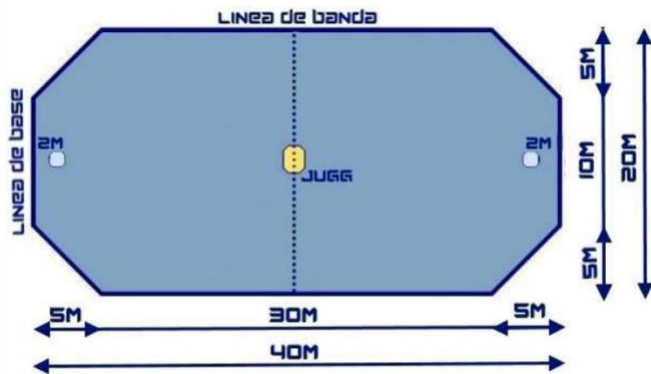


Imagen 9. Arriba: cancha reglamentaria de jugger (izq.). Equipos enfrentados en el inicio de un punto (der.). Obsérvese la ubicación de las bases y el jugg. Abajo: Inicio de un punto. Obsérvese la formación de los cinco jugadores, con corredor en el centro.

Los párrafos anteriores podrían ser una suerte de “instantánea” de la práctica del jugger del parque Saavedra. En este extracto del diario de campo puede verse plasmada a grandes rasgos la dinámica del desarrollo de un punto de un partido un sábado por la tarde. Sin duda, ésta resulta una práctica placentera para sus protagonistas: se observa la confluencia de la tensión propia de la competencia con las risas y los chistes, que luego dan paso al planteo de la táctica a emplear en el siguiente punto.

Es preciso señalar que la práctica de los sábados por la tarde en el parque Saavedra implica muchas otras prácticas: los encuentros en el parque no se limitan al mero desarrollo de partidos. Procuraremos entonces describirlas a continuación, intentando ilustrar al lector las distintas lógicas y dinámicas -que no son sino prácticas sociales- que se entretajan con motivo de los encuentros semanales en el parque.

El jugger aterrizó en Argentina gracias a Sebastián y Lautaro Castro³⁶, dos jóvenes hermanos que regresaron al país tras vivir doce años en España, donde habían conocido al novedoso deporte. El parque Saavedra fue el lugar que eligieron para continuar con la práctica y propiciar su difusión, de

³⁶ Los nombres de Sebastián y Lautaro no fueron reemplazados por nombres ficticios bajo acuerdo expreso con los jóvenes en cuestión. Luego, nos referimos a otros jugadores de manera genérica, utilizando términos como “la” o “el joven”, “la” o “el jugador” y “la” o “el practicante” para preservar sus identidades.

modo tal que desde el año 2013 el espacio público en cuestión ha sido la sede principal para la práctica del jugger del grupo de jóvenes estudiado.³⁷ El parque, de este modo, ha sido testigo de los inicios y los primeros pasos de este deporte en el país.

Ahora bien, ¿qué sucede en un encuentro de jugger? Desde los inicios, el objetivo de los hermanos fue la difusión de la práctica bajo la premisa de, eventualmente, comenzar a celebrar partidos, ligas e incluso torneos al modo que se estilaba en la península ibérica, donde la práctica ya gozaba de cierta trayectoria. Ello requería sumar jugadores, enseñarles a jugar y que de a poco éstos fueran conformando equipos. En función de ello, la modalidad de práctica que implementaron y que desde entonces podemos observar son los encuentros semanales autoconvocados y autogestionados, los cuales se llevaban a cabo los sábados por la tarde. Se trata de instancias de reunión y socialización con motivo de la práctica del jugger en las que los jóvenes participantes, de manera informal, relajada y espontánea, autogestionan sus partidos, organizan distintos juegos con armas o bien descansan, charlan, toman mate e incluso juegan a las cartas.³⁸ Estos encuentros, convocados a través de redes sociales, son también engrosados con invitaciones *in situ*: aquellos visitantes del parque que se acercan a curiosear son animados a participar. En efecto, la permanente búsqueda por sumar nuevos practicantes supuso, desde los inicios, la tarea activa de los jugadores por invitar y enseñar a jugar a quienes se acercasen.

Observamos así los encuentros de los sábados incluyen la práctica de distintos juegos, sobre todo al comienzo. De esta manera, a medida que los jóvenes van llegando al parque, acomodan sus pertenencias junto a las del resto -un cúmulo de mochilas, bicicletas y *pompfes* que yace al pie de algún árbol cercano- y se disponen a jugar duelos o bien a integrarse al llamado “mata-mata”, un juego colectivo de lógica todos contra todos.

Los duelos y los mata-mata, al igual que los partidos, son organizados en el momento y de manera espontánea por quienes desean participar. Así, quienes quieren practicar duelos simplemente toman su arma acolchada e invitan a algún otro jugador para sumergirse, entre risas y desafíos, en duelos 1 vs. 1. Los duelos suponen el enfrentamiento entre dos jugadores con *pompfes* o *kettes*: tras un saludo inicial, el objetivo de los duelistas es impactar primero a su oponente en zonas válidas del cuerpo

³⁷ El grupo de jóvenes estudiado mudó sus encuentros de los sábados a la rambla de 32 (entre las calles 14 y 15) entre marzo de 2016 y noviembre de 2017 aproximadamente. Sin embargo, a comienzos de 2018 retornó definitivamente al parque Saavedra, lugar en el que continúa sus prácticas al momento de la escritura de esta tesis. En este sentido, es posible observar que el parque Saavedra ha sido el principal emplazamiento para la práctica del jugger del grupo de jóvenes estudiado, espacio con el cual los jugadores han tejido a lo largo de los años cierto sentido de pertenencia.

³⁸ Específicamente, encontramos que varios practicantes de jugger son asiduos jugadores de *Magic: The Gathering*, un juego de cartas coleccionables de estrategia y azar. Este juego se puede jugar de a dos o más participantes, contando cada uno con un mazo propio y personalizable.

utilizando su arma acolchada. Cuando esto sucede, el duelo termina, reiniciándose a través de un nuevo saludo. En los duelos se ponen en juego habilidades en el uso del arma en cuestión, la sensibilidad a los toques y la comprensión de lo sucedido. En este sentido, los jugadores manifiestan que los duelos son instancias sumamente útiles para “entrenar” estas habilidades.

Los mata-mata, por su parte, requieren una cantidad mínima de jugadores para llevarse a cabo. De este modo, el juego usualmente comienza cuando hay al menos cinco o seis jóvenes en el parque, pudiendo ampliarse a una veintena e incluso treintena de participantes en simultáneo sin perder en absoluto el atractivo. Como mencionamos, el mata-mata se funda en una lógica de “todos contra todos”, de modo que coexisten múltiples duelos simultáneos entre todos los participantes “vivos”. Como en los duelos, los jugadores deben saludarse antes de combatir, y al igual que en los partidos, el jugador “muerto” debe apoyar una rodilla en el suelo, sólo que aquí “revive” cuando quien lo eliminó resulta eliminado por un tercero. El ganador del juego es entonces aquel jugador que logra eliminar al resto de los jugadores sin haber sido “muerto” por alguien más. De este modo, como es previsible, a mayor cantidad de participantes, mayor duración tendrá el juego. El mata-mata es un juego de rápido aprendizaje y organización, no requiere árbitros, no tiene límites de participantes ni de tiempo y es posible entrar y salir del juego sin que ello afecte su desarrollo. Por estos factores es que el mata-mata es un juego muy popular, prácticamente infaltable en los encuentros en el parque.

Transcribimos a continuación un fragmento de las notas de campo que ilustra esta lógica autogestiva y espontánea de organización, en este caso referida a la práctica de un mata-mata:

¿Che, sale un mata-mata?” observa un jugador mientras practica duelos, al notar que han llegado varios jugadores más al parque. “Dale” le responde su contrincante. Los dos jugadores abandonan sus duelos y van a buscar unas tortuguitas entre las pertenencias del grupo. En el camino, van avisando a los recién llegados que se sumen al mata-mata que “ya arranca”. Luego comienzan a delinear un círculo amplio sobre el pasto del parque, encerrando con las tortuguitas a las parejas que se encuentran “dueleando” en el lugar. Cuando terminan, uno de ellos vocifera: “¡Arranca el mata-mataaaa!”. Los jóvenes presentes se reúnen así en el centro del espacio recién delimitado y colocan un extremo de sus armas en el centro del círculo. A la voz de “¡3, 2, 1, jugger!” los participantes se alejan corriendo de los jugadores que tienen a su lado y se preparan para “combatir” entre risas, gritos y carreras. Pronto, el juego es una multiplicidad de combates simultáneos, personas que “mueren” y se arrodillan y otros que “reviven” y se reincorporan, cada quien intentando eliminar a todos los jugadores que les es posible. Si bien empezaron participando nueve jugadores, a medida que van llegando más jóvenes al parque se incorporan al juego ya iniciado, ingresando al espacio delimitado a la voz de “¡Entro!”.



Imagen 10. Arriba: práctica de duelos. Abajo: inicio de un mata-mata.

Es preciso señalar que los duelos y los mata-mata son juegos que los participantes modifican a voluntad: registramos así la práctica de distintas variantes de los mismos en los encuentros de los sábados. De este modo, los duelos en ocasiones se amplían a situaciones 2 vs. 1, 2 vs. 2 o 2 vs. 3, volviéndose así más desafiantes y complejos. Mientras tanto, las reglas del mata-mata también han sido objeto de modificaciones, normalmente definidas *in situ* por los participantes y siempre bajo la premisa del disfrute. Por ejemplo, los jugadores implementaron una modalidad “en parejas” creada por ellos mismos, donde la lógica cambia de “todos contra todos” a “todas las parejas contra todas las parejas”. Al igual que en el mata-mata original, la pareja ganadora es aquella que ha logrado eliminar a ambos jugadores de cada una de las parejas restantes, lo cual suma al juego mayor complejidad táctica respecto de la versión original. Asimismo, el mata-mata presenta una variable sumamente atractiva para los jugadores, a la cual llaman mata-mata “con espaldeo”. Esta versión del mata-mata en la que vale el “espaldeo” supone que es válido atacar a los contrincantes por la espalda, por sorpresa y sin previo aviso, sin necesidad de realizar el saludo inicial. Ello trae aparejadas lógicas de subterfugio y emboscadas, lo cual supone una mayor incertidumbre y por ende, una gozosa tensión placentera.

Finalmente, resta mencionar la práctica principal y motivo de los encuentros: los partidos de jugger. Los partidos se rigen por las reglas ya descriptas, las cuales no son sometidas a modificaciones *in situ* como sucede con los duelos o los mata-mata sino que se remiten al reglamento. De este modo, en los partidos compiten dos equipos de cinco jugadores, a los que a veces se suman más participantes para realizar cambios entre punto y punto. Asimismo, los jóvenes procuran contar con al menos tres árbitros (principal, secundario y cuentapiedras); figuras fundamentales para poder llevar adelante los partidos de manera fluida. Dado que son los mismos jugadores quienes offician de árbitros, éstos van rotando por los distintos roles -jugadores, árbitros, cuentapiedras- con el fin de reemplazarse en las tareas arbitrales.

Los partidos de los sábados en el parque se organizan de la misma manera que los duelos y los mata-mata; esto es, a partir de la autogestión de los mismos jóvenes. Si bien en la comunidad del jugger platense se han ido conformando paulatinamente distintos equipos para la participación en torneos (generalmente orientados por afinidad y lazos de amistad antes que por criterios de rendimiento competitivo), en los partidos de los días sábado es frecuente observar jugadores de distintos equipos compitiendo juntos y mezclados, sin importar su procedencia. En efecto, su participación se vincula más con la diversión y el placer que con una búsqueda “seria” por consagrarse ganadores con sus equipos “oficiales”: en los partidos en el parque no son inusuales instancias signadas por la broma, la chanza o el chiste, las cuales en ocasiones incluso obstaculizan la anotación de un punto: se trata de reír antes que ganar.

Notamos aquí que los jóvenes llaman “entrenamientos” a estos encuentros de los sábados por la tarde en el parque Saavedra. Si bien podemos observar que nada tienen de sistemáticos ni de intencionales -algo que podría esperarse de los entrenamientos en los deportes convencionales- estas instancias, lejanas de toda racionalidad y planificación, son sin embargo referidas por los jugadores como oportunidades para pulir las técnicas y habilidades que luego aplicarán en situaciones de torneos y competencias. De este modo, aunque los encuentros de los sábados responden a lógicas espontáneas, mediadas por el principio del disfrute y el esparcimiento -como veremos más adelante, de un orden más cercano a lo lúdico- los jóvenes jugadores eligen sin embargo referirse a ellos con un significante proveniente del universo del deporte convencional. Es posible pensar así que su hacer es legitimado desde las lógicas deportivas, en tanto es posible considerar al deporte como el juego legítimo del mundo adulto (Carballo y Hernández, 1999).

Los “entrenamientos” de los sábados en el parque se complementan con algunas prácticas que restan mencionar. Así, a los duelos, mata-mata y partidos se le suman momentos de enseñanza y aprendizaje de las técnicas y las reglas del juego. No es inusual hallar a algunos jugadores más experimentados

dedicando parte de la tarde a enseñar las habilidades y saberes básicos a los jugadores más novatos o “nuevos”: esto es, el uso de las armas y las reglas del juego -haciendo especial hincapié en el control de la intensidad de los golpes y el autoarbitraje-. Este rol de “profesores” tiene por objeto transmitir rápidamente los saberes elementales a los recién llegados para que puedan incorporarse a los juegos y eventualmente a los partidos. En este sentido, una vez que los jugadores nuevos manejan los saberes básicos, las instancias de enseñanza y aprendizaje prontamente cobran carácter horizontal, donde los jóvenes comparten entre sí algún atajo técnico descubierto, ideas tácticas para implementar o “trucos” de reciente invención.

Simultáneamente, en ocasiones tiene lugar en los encuentros de los sábados el llamado “taller de *pompfes*”. Los jóvenes practicantes observan necesario que los nuevos jugadores que se incorporan a la práctica puedan confeccionar sus propios elementos de juego; de este modo, ciertos sábados se lleva a cabo este “taller” en el que los jóvenes muestran, indican y enseñan a los principiantes las técnicas y criterios para confeccionar las *pompfes*, *kettes* y escudos. Estas oportunidades son también aprovechadas por los jugadores con más trayectoria para reparar aquellos elementos de juego que, por el uso acumulado, requieran algún mantenimiento. De este modo, los talleres de *pompfes* son instancias en las que es posible observar a un grupo de jóvenes que, sentados en el pasto y rodeados de cañas, rollos de poliespuma, cintas métricas, trinchetas y cintas adhesivas, confeccionan o reparan colectivamente los inusuales elementos de juego.

Finalmente, y en contraste con esta diversidad de prácticas corporales enérgicas y dinámicas, encontramos las infaltables instancias de descanso y socialización. Así, los jugadores que quizás tras jugar un par de partidos optan por un menor compromiso corporal, se incorporan a la ronda de mates de algún grupo que se encuentra sentado en el pasto compartiendo galletitas y charlas, mientras observa los puntos que se disputan en la cancha. En ocasiones estos grupos también están integrados por jóvenes amigos de los jugadores que, si bien no practican jugger, se acercan al parque a compartir la tarde, observar partidos, jugar *Magic* y tomar fotos.

Sebastián y Lautaro, en su búsqueda por fomentar el “crecimiento” y reconocimiento de la práctica, impulsaron la conformación de la Asociación de Jugger La Plata (AJuLP) a comienzos de 2014. Integrada por aquellos practicantes más comprometidos con las tareas de organización de encuentros, competencias y difusión del jugger en general, la AJuLP funcionaría como una entidad “de palabra”, sin ninguna formalización legal, encargándose activamente de tareas que, según entendían los jóvenes jugadores, conducían al crecimiento y expansión de la práctica. De este modo, durante los años subsiguientes los integrantes de la AJuLP llevaron adelante diversas actividades con el fin de “expandir el jugger”; entre ellas la redacción del Reglamento Argentino de Jugger y sus sucesivas

modificaciones; la difusión de la práctica en distintos medios o la organización de eventos competitivos. De este modo, la AJuLP fue artífice tanto de las primeras competencias por equipos de jugger del país (la pre-Liga del 2014 y la I Liga Platense de Jugger del 2015), como de eventos de alcance provincial (el I y II Torneo Bonaerense de Jugger en 2015 y 2018; el Torneo Sin Fin en 2017 y el Torneo Primavera también en 2018) hasta los más importantes a nivel nacional (I, II y III Torneo Internacional Argentino correspondientes con los años, 2016, 2017 y 2018), pasando también por las llamadas “turboensaladas”; encuentros competitivos en los que participan equipos conformados al azar (llevadas a cabo en 2016, 2017 y 2018).

Es preciso mencionar que en el marco de la I Liga Platense de Jugger tuvieron lugar una serie de conflictos y disputas entre dos grupos de jóvenes practicantes; quizás los altercados más acalorados en el devenir de la práctica en la ciudad. La I Liga fue la segunda experiencia de la AJuLP organizando una competición “seria” regida por lógicas propias del deporte convencional: siete equipos participantes, un fixture organizado en varias fechas y un reglamento -la primera versión del Reglamento Platense- que por entonces regía la práctica. En esta oportunidad emergieron reiteradas discusiones de distinta magnitud vinculadas al reglamento, al desempeño arbitral y a distintas situaciones ocurridas en cancha -entre ellas, una lesión- siendo puesta en cuestión la parcialidad de los árbitros y la honestidad del autoarbitraje de los jugadores. Así, esta mayor “seriedad” propia de una lógica deportiva (en tanto habría “algo en juego”; al menos el reconocimiento simbólico de un primer, segundo y tercer puesto) detonó discrepancias latentes producto de lo que pueden reconocerse como dos formas disímiles de representar la práctica del jugger: representaciones de corte deportivo en las que la obtención del resultado ampara omisiones reglamentarias por un lado; y representaciones de orden lúdico, fundadas en la procura del disfrute y el juego limpio por encima del resultado, por otro. En efecto, aquello que estuvo en disputa entre estos dos grupos de jóvenes fue el modo legítimo de jugar jugger.

Finalmente vemos que, a lo largo de los años, los encuentros en el parque Saavedra condensaron y condensan una multiplicidad de prácticas, muchas veces simultáneas: duelos, mata-mata, partidos, instancias de descanso, de enseñanza y de confección o reparación de *pompfes*, *kettes* y escudos; incluso eventos netamente competitivos bajo modalidades propias de los deportes convencionales. Así, producto de su participación de la práctica del jugger, es habitual que los jóvenes desempeñen múltiples funciones: jugadores, árbitros, jueces y organizadores de competencias, así como también difusores de la práctica, instructores -sobre todo de aquellos novatos recientemente incorporados- o redactores del reglamento; todo ello signado por la autodeterminación de su hacer. Tras los altercados acaecidos en la I Liga en 2015 el grupo de jugadores del parque Saavedra se escindió: un subgrupo de

jóvenes disidentes trasladó sus prácticas a otros parques de la ciudad, mientras que aquel grupo de jóvenes que adhería a la propuesta de los dos hermanos -férreamente anclada al *fair play* y la honestidad en el autoarbitraje bajo una renovada voluntad por expandir la práctica- continuaron practicando en el parque Saavedra. Desde entonces, este grupo prosiguió, bajo el nombre de la AJuLP, llevando a cabo diversas tareas de difusión, organización y gestión para el crecimiento de la práctica. Mientras tanto, los “entrenamientos” de los sábados en el parque continuaron su curso, manteniendo su carácter relajado, libre, desestructurado, gratuito y en función del disfrute, del “pasarla bien”, como instancia de socialización y juego autodeterminada colectivamente por los mismos participantes.

El jugger en La Plata se constituyó así desde sus inicios como una práctica abierta e irrestricta que se instalaba en el parque urbano, donde los jóvenes podían regular a gusto su hacer: jugar mata-matas, descansar y tomar mates, participar de partidos “mixtos”, “*duelear*” con amigos, arbitrar un partido o enseñar a algún principiante a utilizar un mandoble hasta la caída del sol.

CAPÍTULO 2. Estocadas teóricas: el jugger en foco

Habiendo abordado tanto la lógica interna del jugger como las modalidades y caracteres principales que adopta su práctica en la ciudad de La Plata, intentaremos dar cuenta de las intersecciones que ésta presenta con las prácticas lúdicas y el deporte contemporáneo. Observamos que, mientras que en las prácticas del parque Saavedra predominan lógicas propias del juego, los jóvenes protagonistas definen a su vocación corporal como “deporte” e incluso en oportunidades, como “deporte alternativo”. Analizaremos así los puntos de encuentro y las divergencias que el jugger del parque Saavedra presenta respecto de los juegos y las prácticas deportivas contemporáneas, para finalmente reflexionar en qué medida es posible entender a esta práctica dentro de la categoría de lo “alternativo”.

3.1 Un deporte post-apocalíptico

Si bien el deporte no es una expresión cultural novedosa -cuenta con 150 años de trayectoria en la cultura occidental-, la práctica del jugger es una expresión reciente denominada por sus practicantes -tanto de la ciudad de La Plata como de otros países de América del Sur y Europa- como deporte.

Entendemos que toda definición es contingente y que todo saber es provisorio. En adición, el deporte es un término que se presenta especialmente polisémico (Carballo y Hernández, 1999) y por ende, equívoco; ambiguo (Ron, 2015). Al respecto, Medina (2018) alude que lo difuso de los límites de lo deportivo es un problema que supone dos frentes: “...una definición que no termina de (ni puede) cerrarse y un conjunto de prácticas que no dejan de tener diferencias” (p. 53).

En efecto, en la búsqueda de la comprensión del fenómeno hemos de aceptar la imposibilidad de alcanzar una delimitación última y permanente del concepto de deporte. De este modo, es preciso entender al deporte, tal como señala Altuve (2009), como “Un fenómeno social gestado, creado y conformado en un momento del desarrollo de la sociedad, transformándose al mismo ritmo que lo hace ésta a través de la historia, formando parte e incidiendo en ese proceso general de transformación” (p. 7). De aquí se desprende que, dado que el deporte no puede ser sino una práctica social, se trata de un fenómeno histórico, contextual, cambiante y contingente.

En tanto no existen sino múltiples deportes; y dado que ha habido tantas formas de entenderlos y practicarlos como sociedades que los han producido y producirán (Ron, 2015), sostenemos aquí que

si bien no es posible establecer una definición cerrada y última del deporte sí podemos aspirar a la comprensión de los deportes en tanto prácticas sociales que presentan ciertas regularidades a las cuales el colectivo social le otorga determinados sentidos, en tanto representaciones compartidas. Para ello, es preciso situarlas contextualmente haciéndolas dialogar con algunos caracteres que, sin ser únicos ni totales, se presentan suficientemente recurrentes y permanentes para delimitar e identificar al deporte entre la multiplicidad de las prácticas de la cultura.

Diremos entonces que el deporte hoy convencional es una manifestación cultural compleja y multidimensional cuya génesis se sitúa en la modernidad. Corriente y Montero (2014) señalan que el deporte se origina a partir de un proceso de regulación y “domesticación” de los juegos tradicionales llevado a cabo por la aristocracia y la burguesía británicas durante los siglos XVIII y XIX, en consonancia con el empuje civilizador que plantean Elias y Dunning (1996). Ahora bien, tanto si adscribimos al posicionamiento de Elias y Dunning (1996) -quienes ubican el origen del deporte a fines del siglo XVIII como parte de un proceso social mayor que incluye la parlamentarización de la sociedad inglesa, el refinamiento de las costumbres y el sometimiento de la violencia a un orden racional y legítimo³⁹-; como si adherimos al posicionamiento de Barbero González (1993) -quien sitúa al origen del deporte a principios del siglo XIX en el marco de las *public schools* inglesas como dispositivo de control social y reproducción del orden dominante- el deporte resulta, en todos los casos, de origen inglés y vinculado a la modernidad. En virtud de su contexto de surgimiento, es preciso observar que la emergencia y la expansión mundial del deporte como un tipo práctica social diferenciada se encuentra íntimamente ligada con la expansión del capitalismo de la sociedad industrial, en tanto el deporte “...participa plenamente de las transformaciones que acompañan a los procesos de modernización” (García Ferrando y Lagardera Otero, 1998, p. 18).

Así, tras experimentar una “creciente complejización, internacionalización y masificación” (Carballo y Hernández, 1999, p. 9), el deporte hoy convencional supone un conjunto de prácticas que se desarrollan en múltiples ámbitos y que han alcanzado a todos los sectores de la sociedad. En tanto expresión del proceso de mundialización de la cultura, el deporte se cuela en todos los intersticios de la vida cotidiana (Cachorro y Larrañaga, 2004; Cachorro, 2017). La ubicuidad del deporte en las sociedades contemporáneas hace posible concebirlas como “sociedades deportivizadas” (García Ferrando y Lagardera Otero, 1998); donde el caso argentino, según Alabarces (1998), puede especificarse como una “sociedad futbolizada”.

³⁹ Este proceso no es otro que el proceso civilizatorio que los autores desarrollan exhaustivamente en la ineludible obra “Deporte y ocio en el proceso de la civilización”.

Dicho esto, observaremos una serie de características que, en conjunto, configuran una primera delimitación del fenómeno cultural que nos ocupa. Marcelo Giles (2009) establece al deporte como una práctica corporal regulada externamente por instituciones, que incluye "...todas las situaciones de enfrentamiento corporal codificado, cuyas formas competitivas han sido institucionalizadas y son explícitamente significadas como tal por el conjunto de las sociedades." (pp. 243).

De lo anterior se desprende que el deporte no puede ser sino una práctica corporal de carácter agonístico, esto es, una disputa por la supremacía en algún tipo de prueba en la que el cuerpo tiene un papel central. Este enfrentamiento, si bien adopta diversas formas y es codificado de distintas maneras, se sostiene como representación simbólica de una lucha, como señalan Elias y Dunning (1996). El deporte entonces supone necesariamente determinar ganadores y perdedores producto de comparar el rendimiento de los participantes en un enfrentamiento mediado por reglas, las cuales establecen los objetivos y las condiciones para alcanzarlos (Giles, 2009) y de las que se desprenden, por ende, técnicas, tácticas y estrategias específicas que sólo cobran sentido en el marco de estas formas prácticas (Ron, 2015). Es importante notar aquí que, sin embargo, no es posible reducir al deporte a sus reglas ni a lo que inmediatamente de ellas se desprende en la cancha, el tatami o la pista. De este modo, aunque el análisis de la lógica interna de los deportes -esa relación entre las reglas, objetivos, situaciones y acciones⁴⁰- resulta muy fértil para distintos fines⁴¹, entendemos que la comprensión del deporte en tanto fenómeno histórico y cultural complejo requiere no dejar de observar su condición de práctica social; esto es, una manifestación cultural e histórica investida de significación social y sentidos subjetivos, susceptible de ser analizada en sus diferentes dimensiones, teniendo en cuenta su carácter político.

Asimismo, la definición anterior establece al deporte como una práctica que se encuentra institucionalizada. La institucionalización y la burocratización en el deporte denotan su directa ligazón con el contexto de la modernidad y la consolidación de los Estados-Nación del cual emerge; procesos signados por la presencia de instituciones estatales de complejidad creciente. En efecto, el paulatino e indefectible proceso de institucionalización del deporte iniciado en el siglo XIX supuso, junto a la universalización de los reglamentos, la organización de competiciones deportivas desde una escala local hasta una internacional. Las distintas asociaciones civiles -clubes, federaciones, asociaciones- en

⁴⁰ Según Giles (2009), la lógica interna de los deportes queda determinada por sus reglas, en tanto éstas establecen los objetivos y los modos posibles de alcanzarlos. Así, la consecución de esos objetivos dará lugar a determinadas situaciones de juego propias de cada deporte; situaciones que serán a su vez resueltas a través de determinadas acciones. Estas acciones derivan en técnicas codificadas y específicas, cuya estandarización está determinada por las lógicas racionales de la eficiencia y la eficacia.

⁴¹ En efecto, entendemos que el profundo conocimiento de la lógica interna de los deportes es condición necesaria, por ejemplo, para llevar a cabo la tarea su enseñanza.

tanto instituciones que configuran, organizan, reglamentan y sancionan la práctica deportiva son una pieza fundamental en la consolidación del deporte que, como señala Bourdieu (1993), se constituye como un campo relativamente autónomo en virtud de su capacidad de autoadministración y autorregulación. La institucionalización del deporte se encuentra así íntimamente entrelazada con la burocracia que lo atraviesa, en tanto respuesta a la creciente complejidad administrativa y de gestión (García Ferrando y Lagardera Otero, 1998).

La institucionalización del deporte implica entonces que los reglamentos son definidos y modificados únicamente a través de mecanismos institucionales. De este modo, la institucionalización de las reglas supone que éstas son tan precisas como inamovibles: sólo los organismos que regulan la competencia tienen la potestad para definir y modificar los reglamentos, de manera tal que los deportistas no tienen injerencia alguna sobre ellos. Aquí, árbitros y jueces aparecen como figuras clave en la competición deportiva, en tanto cuerpo de profesionales que tienen a su cargo el estricto control del cumplimiento de las reglas y la aplicación de las sanciones previstas en el reglamento de forma neutral (Velázquez Buendía, 2001). Finalmente, las reglas de los deportes son concurrentes con los niveles de violencia socialmente tolerados, de modo tal que, siguiendo a Elias y Dunning (1996), la institucionalización de los reglamentos se corresponde con el refinamiento de las costumbres y el proceso de pacificación creciente de las sociedades modernas.

No son pocos los autores que desde una perspectiva crítica han señalado las concurrencias entre el deporte moderno y las lógicas del capitalismo industrial, observando los modos en que éste opera como un dispositivo de reproducción del orden establecido. Barbero González por ejemplo, señala que las prácticas deportivas cumplieron un rol fundamental en el control de las clases trabajadoras, además de contribuir "...a definir la hegemonía burguesa, la identidad masculina, la dominación por género y raza..." (1993, p. 25). Al respecto, son ineludibles las "20 tesis sobre el deporte" de Brohm (1993), quien concibe que el fenómeno deportivo no puede escindirse del modo de producción dominante: observa que éste opera legitimando y estabilizando el orden del capitalismo industrial a través de la moral del esfuerzo, el trabajo y los principios de rendimiento y productividad. Brohm denuncia además que la aparente neutralidad política del deporte contribuye a la dominación de la clase obrera, alejándola de toda conciencia de explotación; a la vez que, en función de la institucionalización de la diferencia entre los sexos, el deporte ubica a la mujer en una posición subalterna. Por otro lado, Carballo y Hernández (1999) apuntan que el deporte puede concebirse como un "vehículo del ideario del mercado" (p. 2), ya que en él confluyen y se expresan las leyes de la oferta y la demanda, la competitividad, el récord, la disciplina y la eficiencia. Asimismo, los autores apuntan que la doctrina del éxito, la necesidad de especialización y la búsqueda del récord, son

principios del deporte que resultan inmensamente solidarios con el ideal de obrero-soldado-deportista eficiente, fuerte, sano y dócil que el mundo fabril requería.

Observamos así claras concurrencias entre rasgos propios de la sociedad industrial moderna y el deporte, en tanto práctica social que emerge de su seno. Allen Guttman (2007) realiza una precisa síntesis de estas características comunes entre el deporte y las lógicas del capitalismo industrial: secularismo, igualdad de oportunidades, especialización, racionalización, organización burocrática, cuantificación y la búsqueda del récord. En consonancia, Mandell (1986) señala a la racionalización, la estandarización y la precisión de las mediciones como principios productivos y comerciales que rigen tanto en la industria como en el deporte. Desde estas perspectivas, el deporte es concebido como depositario de los imperantes capitalistas de la competitividad, el rendimiento y el éxito (el cual promete el acceso a valores materiales y simbólicos), en virtud de lo que el entrenamiento deportivo es concurrente: sistemático e intencional, supervisado y dirigido por profesionales, orientado a la especialización de roles y a la estandarización técnica. Deportistas, técnicos, entrenadores, nutricionistas, gestores, árbitros; el deporte profesional no es juego, sino trabajo. Como señala Dunning (1996), en el deporte moderno la “seriedad” ha desplazado al elemento lúdico. En efecto, tal como observan los autores citados, los valores del capitalismo industrial se han entretelado en el deporte profesional llegando incluso a teñir las esferas amateur y recreativa.

En este sentido, la profesionalización del deporte es otra característica remarcable del fenómeno deportivo que se alinea con las lógicas del capitalismo industrial. En íntima relación con el surgimiento del espectador moderno, la profesionalización de la mayoría de los deportes amateur no es sino producto de la masificación y mercantilización de un fenómeno “capaz de producir un espectáculo que atrae multitudes” (Brohm, 1993, p. 48). Es posible así, desde una perspectiva crítica, observar que el deporte como profesión supuso la reproducción de la lógica asalariado/empresario, en tanto que el deportista queda subsumido y conducido por una superestructura que lo excede resultando así, alienado a ella⁴² (Velázquez Buendía, 2001). De este modo, las decisiones respecto de su movilidad entre clubes, entrenamiento, alimentación, ejecución de estrategias y tácticas en los encuentros competitivos y por supuesto, sobre las reglas del deporte quedan en mano de profesionales, especialistas y dirigentes, y por lo tanto, por fuera de la injerencia del deportista.

⁴² Velázquez Buendía (2001) señala que en la medida que el aparato deportivo se complejiza progresivamente, el deportista profesional resulta alienado a él: en tanto la práctica deportiva gira en torno a las demandas de la competición y el rendimiento, las organizaciones deportivas, el equipo técnico y la lógica misma de la práctica deportiva tomarán la mayor parte de las decisiones concernientes a su vida profesional.

En virtud de lo anterior, y si bien no admite una definición final y universal, podemos decir que el deporte en tanto práctica social presenta una serie de regularidades que nos permiten identificarlo como tal. Diremos entonces que el deporte es una práctica indefectiblemente competitiva, estructurada a partir de un sistema de reglas institucionalizadas que se presenta como una suerte de juego legítimo del adulto en la sociedad capitalista. De raíz lúdica vinculada a antiguos pasatiempos populares, los deportes hoy convencionales son resultado y expresión de formas históricas, sociales y culturales específicas; producto de ello, el deporte porta consigo los valores modernos de la sociedad industrial de la modernidad. Adscribimos pues a esta perspectiva crítica, sosteniendo que el deporte convencional, a la vez que expresión del proceso civilizatorio -en tanto control, racionalización y legitimación de la violencia-, opera como un dispositivo de reproducción social de las formas de poder establecidas; las que como veremos más adelante, se integran al sentido común cobrando carácter hegemónico.

Ahora bien, la práctica del jugger en la ciudad de La Plata presenta características específicas que a continuación contrastaremos con las expresiones convencionales del deporte aquí presentadas. En este sentido, observamos que si bien el jugger presenta elementos que dan cuenta de una clara voluntad de acercamiento a las formas deportivas dominantes -entre ellas, no es menor la autoadscripción de los practicantes a esa categoría- también hallamos que presenta marcadas diferencias respecto de las lógicas y modalidades de los deportes convencionales. A continuación, procuraremos identificar los principales puntos de encuentro -y desencuentro- que el jugger presenta respecto del fenómeno deportivo contemporáneo y dominante.

En primer lugar, el jugger es, tal como el deporte convencional, una práctica corporal de carácter agonístico mediada por un reglamento escrito que establece los objetivos y la forma de llegar a ellos. El jugger supone así un enfrentamiento, una lucha simbólica entre dos partes cuyos niveles de violencia quedan explícitamente limitados en las reglas. Como vimos anteriormente, la autorregulación de la conducta, el control de las emociones y un fuerte compromiso con las reglas que articulan las cadenas de interdependencia entre los jugadores de jugger son tan vitales que sin ellos, medra la emoción placentera y sobreviene la frustración, disolviéndose por ende el sentido de su hacer corporal. Hasta aquí, la práctica del jugger concurre con caracteres propios de las modalidades convencionales del deporte.

Sin embargo, los deportes convencionales tienden decididamente hacia la institucionalización, de lo que derivan los reglamentos fijos, la universalidad de la competición, la burocratización y, en íntima relación con las condiciones económicas, política y sociales en cuestión, la profesionalización de su práctica. En La Plata en cambio, el jugger ha sido desde sus inicios una práctica autoconvocada,

producto de la organización autónoma e informal de un grupo de jóvenes entusiastas. Si bien en una oportunidad un grupo de jugadores impulsó un proyecto de formalización de la práctica a través de la constitución de una asociación civil sin fines de lucro (la AJuLP, Asociación de Jugger La Plata), paulatinamente la moción fue abandonada cuando Sebastián y Lautaro se apartaron de las tareas organizativas, no alcanzando a concretarse. Sin embargo, la AJuLP, como organización “de hecho” integrada por varios practicantes y por fuera de toda formalidad, asumió la confección del Reglamento Argentino de Jugger (basado en el reglamento alemán), el cual fue adoptado por todos los núcleos del país e implementado en las distintas competencias y torneos. Asimismo, la AJuLP organizó tres torneos de convocatoria internacional⁴³ y varios de alcance provincial gracias al trabajo del grupo de jóvenes platenses, contando en algunas ocasiones con la colaboración de practicantes de otras localidades bonaerenses. Podemos ver que, a pesar de no formalizarse la asociación civil que proyectaban los hermanos, la AJuLP, sin embargo, llevó adelante varias tareas propias de las instituciones deportivas: la redacción del reglamento nacional y sus sucesivas modificaciones; la organización de distintas competencias y torneos, con las múltiples tareas de gestión, logística, diseño de fixtures, aplicación de faltas, sanciones deportivas y el largo etcétera que ello supone. En este sentido, podemos observar una clara voluntad de acercamiento a algunas lógicas propias del deporte convencional, pero por una vía muy distinta a la de la institucionalización y burocratización: la autogestión de los mismos practicantes.

Directamente vinculado con la autogestión de la práctica hallamos la multiplicidad de roles y tareas que llevan a cabo los jóvenes practicantes. En efecto, los jugadores también offician de árbitros; de jueces; de organizadores de competencias; de profesores (enseñando a jugar a los recién llegados); de difusores de la actividad en distintos ámbitos; de diseñadores gráficos; de productores audiovisuales; etc. En este sentido, se observa que la presencia de los jugadores en todas las áreas relativas a la práctica ubica al jugger en las antípodas del deporte convencional, signado por la especialización de roles.

Es preciso observar que la AJuLP funcionó como una organización de jóvenes autoconvocada y autónoma en la que la toma de las decisiones y las acciones implementadas provenían de acuerdos predominantemente colectivos: todo ello de manera informal, por fuera de cualquier marco legal, regulatorio o burocrático y donde el tiempo y el trabajo allí invertidos no suponía ningún rédito económico para los participantes. En este sentido podemos observar que el jugger platense, articulado en torno al deseo de un grupo de jóvenes por “expandir la práctica y mejorar la competitividad de los

⁴³ Los tres torneos en cuestión contaron con la participación de equipos argentinos y uruguayos. Se trata del 1er, 2do y 3er TIA (Torneo Internacional Argentino).

equipos” -es decir, de contar con más y mejores jugadores- operó por un carril totalmente ajeno a las lógicas mercantiles y el interés económico con las que se entretiene el deporte convencional.⁴⁴

En esta misma línea y bajo la necesidad de los jóvenes de minimizar toda inversión de dinero, concurren la confección de los elementos de juego y la elección de los espacios de práctica. Por un lado, las *pompfes*, escudos, *kettes*, bases y *jugg* son construidos de forma artesanal por los jugadores, quienes utilizan los materiales disponibles y más accesibles del mercado. De hecho, toda una red de información sobre las opciones más económicas de la oferta local circula y se comparte entre los jóvenes practicantes⁴⁵. Asimismo, los espacios de práctica son urbanos y públicos en virtud de la accesibilidad y la posibilidad del uso gratuito. En este sentido, los practicantes señalan que su llegada y permanencia en la práctica está directamente determinada -entre otros factores- por la escasa inversión económica que ésta les representa. El jugger resulta así ajeno a la mercantilización, y por supuesto también lejos de toda masificación y espectacularización propias del deporte convencional.

Por otro lado, la práctica del jugger apenas presenta signos de una estandarización técnica y especialización de roles. Las técnicas que los jóvenes aplican al uso de las distintas armas son relativamente heterogéneas, dejando espacio para los estilos personales y la creatividad.⁴⁶ Por otro lado, los distintos roles y funciones dentro de la cancha denotan una incipiente especialización. En este sentido, no hallamos que los principios de rendimiento, eficiencia y eficacia propios del deporte convencional sean rectores de la práctica del jugger. En tanto que orientado por el placer y el disfrute aunque sin dejar de estar articulado por la lógica agonística, el jugger platense se encuentra en las antípodas de este tipo de racionalidades. La primacía del disfrute se modula así sobre la búsqueda de un resultado sin que éste importe finalmente, de modo tal que la estandarización y la especialización sólo se encuentran presentes de manera incipiente.

⁴⁴ Al respecto, cabe mencionar que los torneos y competencias organizados proveen un mínimo valor de inscripción (no excluyente) que la AJuLP destina a cubrir los costos de la organización de esos mismos eventos. Los mismos además cuentan con una identidad visual diseñada por los jóvenes jugadores, la cual se plasma en *flyers* que circulan por las redes y que se aplica en distintos productos a la venta en los torneos: pósters, remeras, pulseras y tazas. Éstos son también vendidos al costo, de modo que no representan ganancia de dinero alguna.

⁴⁵ Para los jugadores la confección de los elementos no sólo debe ser barata, sino que también debe responder a los requerimientos de la lógica del juego. En este sentido, las primeras *pompfes*, pesadas y robustas, fueron descartadas y reemplazadas por otras más livianas en virtud de la ventaja que representa la velocidad de su manipulación. Así, las *pompfes* se confeccionaron con distintos materiales hasta alcanzar la actual fórmula: alma de caña tacuara (adquirible en viveros del casco urbano o en cañaverales silvestres de localidades cercanas); recubrimiento acolchado de poliespuma (aislante utilizado en piletas, adquirible en ferreterías); terminación en tela de avión y cinta de tela o americana (adquiribles en sederías y ferreterías respectivamente).

⁴⁶ Toda estandarización técnica es en el jugger platense apenas incipiente, escasa, inestable. El caso de las *pompfes* es claro: si bien cada una tiene cierto conjunto de técnicas básicas que son transmitidas entre los practicantes, las mismas se transforman a medida que su puesta a prueba devela puntos débiles. Las técnicas mutan en manos de los distintos jugadores, no existiendo versiones definitivas que permitan pensar en una estandarización.

Asimismo, en claro contraste con el deporte convencional contemporáneo, la práctica del jugger no presenta categorías definidas por el sexo biológico propias del modelo biocéntrico del deporte contemporáneo (Segrave, 2015). Lo mismo sucede respecto de la edad; si bien el grueso de los jugadores se encuentra en su segunda década de vida, las edades de los participantes se extienden entre los 15 y 35 años aproximadamente, lo cual no representa un impedimento para practicar y competir todos juntos. Así, no sólo en los partidos y juegos espontáneos en el parque las, los y les jugadores de distintas edades participan juntos: en los encuentros competitivos, torneos y ligas tampoco hay observancias respecto de ello⁴⁷. En efecto, el jugger bonaerense cuenta con equipos integrados por jóvenes de distintos géneros y edades -que llamaremos equipos mixtos-, así como también conformados íntegramente por personas que se autoperciben mujeres o varones. En las instancias competitivas de este modo, participan y se enfrentan todos los equipos sin ningún tipo de reserva respecto del género ni la edad de los jugadores⁴⁸.

Finalmente, es claro que el jugger y el deporte convencional contemporáneo suponen orígenes y contextos de configuración sustancialmente distintos. Mientras que el deporte hoy dominante surgió en Inglaterra entre fines del siglo XVIII y principios del XIX a partir de la regulación de los juegos tradicionales, el jugger se configuró inicialmente en Alemania inspirado en la ficción de una película post-apocalíptica a finales del siglo XX. Sin embargo, ni el jugger ni el deporte de origen moderno surgen súbitamente, de la nada, sino que se desprenden de un sustrato previo. Mientras que el deporte moderno reedita y “domestica” los violentos juegos populares heredados del medioevo, los precursores del jugger no son sino elementos que el mismo sistema capitalista provee. Por un lado, Webb Peoples señala haberse basado en distintos deportes existentes -deportes convencionales de origen moderno- a la hora de crear el juego de la ficción. Mientras tanto, unos años después, los prosumidores materializaron la práctica corporal competitiva a partir de la película: un producto de la industria cultural del capitalismo de fines del siglo XX. De este modo, las diferencias hasta aquí mencionadas entre el jugger y el deporte convencional responden, indefectiblemente, a los disímiles contextos de surgimiento señalados.

En este punto nos resta hacer foco en un aspecto que ya mencionamos nodal tanto en la lógica del deporte como en el discurso de los jugadores: el autoarbitraje.

⁴⁷ Es remarcable que el reglamento de jugger no especifica ninguna condición respecto del género en la conformación de los equipos y los jugadores en cancha, como en cambio sucede en los casos del *ultimate* o el *quidditch* (ambos comúnmente denominados deportes alternativos).

⁴⁸ Es importante mencionar que la ausencia de categorías en torno al sexo biológico no implica que el microcosmos social del jugger esté exento de lógicas de poder y estereotipos de género que atraviesan a la sociedad.

El jugger se basa en el autoarbitraje de los jugadores, aspecto como vimos de vital importancia para que el juego se pueda desarrollar y, desde la perspectiva de los jugadores, esencial para que resulte disfrutable y divertido. En virtud de ello, los practicantes del parque Saavedra promueven con énfasis la necesidad del juego limpio en todas las instancias, sintetizado en el concepto del “Espíritu del Jugger”. El autoarbitraje y el imperativo del *fair play* como condiciones necesarias para el desarrollo del juego contrastan claramente con las lógicas del deporte convencional contemporáneo, en el que, si bien se espera que los jugadores se desempeñen dentro del marco regulatorio, también sucede -e incluso puede resultar positivamente valorado- que busquen obtener ventaja burlando las reglas sin que los árbitros lo noten. En contraste, las representaciones que circulan entre los jugadores de jugger ubican a la honestidad como un valor central, término que condensa el acuerdo colectivo acerca de la necesidad del juego limpio para sostener la emoción del juego.

De este modo, en tanto el disfrute depende directamente de la posibilidad de confiar en el autoarbitraje (por ende, de “la honestidad”) de los demás jugadores, los jóvenes de más trayectoria buscan activamente encauzar los modos de jugar de aquellos recién llegados que, en virtud de sus propias biografías deportivas o lúdicas, no practican el autoarbitraje en los términos propuestos. Se observa así en los encuentros en el parque que en la tarea de transmisión activa de un modo de jugar operan representaciones específicas acerca del juego limpio que han constituido el sentido común y las conductas razonables propios del microcosmos social del jugger del parque Saavedra. Vemos entonces que la práctica y las representaciones del autoarbitraje que discurren entre los jóvenes distan sustancialmente de las lógicas de las prácticas deportivas contemporáneas, en las que el juego limpio aparece como un valor un tanto anquilosado, más ligado al amateurismo pretérito de los *gentlemen* que al deporte espectáculo. El autoarbitraje, práctica estructurante de sentidos alrededor del *fair play*, cobra tanto en el reglamento como en las representaciones de los jóvenes un lugar preponderante que no tiene parangón en las lógicas dominantes de los deportes convencionales.

Por otro lado, el arbitraje externo, ineludible función que acompaña al deporte convencional, se encuentra presente en el jugger aunque con sustanciales diferencias. Mientras que el deporte convencional cuenta con árbitros profesionales -así como también con toda una estructura institucional que regula y legitima su labor-, en el jugger son los jugadores de los distintos equipos quienes se turnan la función de árbitros. Esto es claro: el jugger no cuenta con árbitros profesionales, -ni siquiera con jugadores especializados en la tarea- porque sencillamente es una práctica cuyos practicantes buscan apartarse de la superestructura económica, política e institucional propia de

deporte convencional, con la cual se ensambla el arbitraje profesional.⁴⁹ Los jóvenes juegan jugger para divertirse: oficiar de árbitro, en cambio, tiene más que ver con una necesidad de la práctica que con el disfrute.

La tarea arbitral del jugger presenta además características singulares que contrastan con el arbitraje del deporte de origen moderno. Como vimos anteriormente, el arbitraje en el jugger es concebido principalmente para propiciar el fluido desarrollo del juego, interviniendo únicamente en aquellas situaciones en las que el autoarbitraje no puede o ha fallado en resolver. En este sentido, los jugadores platenses señalan que las intervenciones de los árbitros deberían ser mínimas, limitándose a marcar las salidas, contar las piedras y registrar los puntos, así como también ayudar a resolver aquellas situaciones que resultan especialmente complejas de autoarbitrar (tales como las salidas involuntarias del campo de juego, las partidas en falso o los impactos en la ropa o el pelo, muy difíciles de percibir). Se prevé también su participación para dirimir posibles conflictos, mediar desacuerdos y señalar las faltas que los jugadores no hubiesen autoarbitrado (bien por no darse cuenta que la cometieron o bien por hacer trampa deliberadamente)⁵⁰. Aquí estamos frente a un aspecto clave del arbitraje: el acuerdo de los jugadores invalida la palabra de los árbitros externos. En efecto, si bien los árbitros intervienen como tercera opinión para resolver desacuerdos entre jugadores (por ejemplo, quién tocó primero y eliminó a su contrincante), cuando los jugadores están de acuerdo sobre lo sucedido el árbitro no tiene injerencia alguna, incluso si no concuerda con lo resuelto por los jugadores. De este modo, la preponderancia del autoarbitraje por sobre la participación de los árbitros externos, contrasta claramente con las lógicas de los deportes convencionales de origen moderno.⁵¹

⁴⁹ La tarea del arbitraje no es para nada la preferida ni la más popular entre los jóvenes. Muchos sencillamente la aborrecen, otros le son esquivos, mientras que algunos la asumen con responsabilidad y compromiso. Al respecto, integrantes de la AJuLP hallan que es en los encuentros competitivos donde emergen conflictos que, comenzando como fallas en el autoarbitraje individual, escalan innecesariamente al no ser resueltos expeditivamente por los árbitros. Estas situaciones a veces redundan en quejas, discusiones, la renuncia de jugadores y de árbitros e incluso confrontaciones en las que la neutralidad y pericia de los árbitros designados - que no son sino jugadores de otros equipos, potenciales competidores- son cuestionadas. En efecto, los criterios y modos de arbitrar son heterogéneos, variando sustancialmente entre practicantes. De este modo, y muy especialmente en el marco de los torneos, se evidencian tensiones derivadas de una práctica reciente, representada colectivamente en términos de deporte (autoarbitrado) pero que prevé un arbitraje externo para el cual no hay árbitros especializados ni imparciales.

⁵⁰ Es importante notar que en jugger una misma falta puede ser leve o grave según la autorabite o no el jugador que la cometió. Es decir: si un jugador no asume haber cometido una falta originalmente leve (por ejemplo, realizar una carga suave), automáticamente se vuelve una falta grave cuando el árbitro la cobra. Esta lógica promueve, a las claras, el juego limpio: resulta más conveniente asumir una falta leve que ocultarlo y correr el riesgo de que se transforme en grave al ser señalada por un árbitro .

⁵¹ Esto, sin embargo, no siempre es sencillo. Algunos partidos pueden requerir de un “arbitraje cerrado”, instancia en la que se suman diez árbitros a los cuatro reglamentarios. En estos casos, se asigna a cada uno de estos árbitros adicionales (comúnmente llamados “ojeadores”) un jugador al que deben observar durante el partido, de modo de intervenir en caso de emerger algún conflicto, falta o desacuerdo en el que ese jugador estuviese implicado. Los arbitrajes cerrados en general se implementan en partidos importantes (tales como la

Finalmente, podemos ver que el jugger, como práctica de carácter deportivo de origen reciente, amateur, autónoma y que sucede por fuera de todo circuito institucional, económico y político, se encuentra escasísimamente atravesada por los elementos del deporte convencional que Barbero González (1993), Brohm (1993), Carballo y Hernández (1999), Velázquez Buendía (2001), Mandell (1986), Altuve Mejía (2009) y Guttman (2007) señalan en íntima consonancia con las lógicas del capitalismo industrial. Como vimos, el orden meritocrático; la cuantificación y la búsqueda del resultado; la racionalización, la estandarización de las técnicas y la especialización de los roles (y el entrenamiento riguroso, sistemático e intencional que ello trae aparejado); y por supuesto los procesos de institucionalización, burocratización, formalización, profesionalización, mercantilización, espectacularización y masificación resultan sustancialmente ajenos al “microcosmos” del jugger del parque Saavedra. Es remarcable, sin embargo, que los encuentros de los sábados en el parque son llamados “entrenamientos” por los mismos jóvenes. Entendiendo al entrenamiento como aquella instancia sistemática e intencional racionalmente planificada para aumentar el rendimiento en el deporte, vemos que “entrenar” dista mucho de lo que los practicantes hacen los sábados en el parque, en tanto instancias organizadas en torno al disfrute y la espontaneidad. De este modo, tanto el uso del término “entrenamiento” para designar los encuentros en el parque, como la redacción e implementación de un reglamento y la organización de torneos y competencias, dan cuenta de que las representaciones que los jóvenes sostienen acerca de la práctica del jugger se encuentran atravesadas por una noción de deporte socialmente adquirida y constituida dentro de una “sociedad deportivizada” (García Ferrando y Lagardera Otero, 1998). Vemos así que las sustanciales diferencias halladas aquí entre el jugger platense y las lógicas del deporte convencional no impiden que los practicantes representen a su práctica como deporte.

Llegados a este punto, pudimos observar que las prácticas deportivas contemporáneas convencionales son instancias regladas de alto grado de institucionalización y codificación técnico-táctica, con arbitraje externo al jugador, división de categorías por sexo, lógicas meritocráticas excluyentes, cuyos elementos y espacios de práctica se vinculan a muchas veces al ámbito privado y se encuentran mediados por la institucionalización y la lógica del mercado. El jugger en cambio se distancia de estas lógicas en tanto es una práctica irrestricta, gratuita y mixta, que tiende hacia la igualdad de oportunidades de participación. Es además predominantemente autoarbitrada, donde el acuerdo de los jugadores prevalece por sobre el arbitraje externo. Su práctica es llevada a cabo

final de un torneo) o bien en partidos conflictivos donde el juego limpio y la honestidad de algún jugador fueron puestos en duda por alguna razón.

exclusivamente en espacios públicos urbanos, en virtud de su accesibilidad, disponibilidad y gratuidad. En adición, el intercambio de saberes se inscribe en lógicas horizontales, sin la formalidad de una clase ni la condición de una cuota propia de los clubes e instituciones deportivas; no existiendo las funciones de profesor ni de entrenador, sino una co-enseñanza entre los practicantes. Mientras tanto, los elementos de juego -*pompfes, kettes, escudos, bases y jugg*- son de confección artesanal, no adquiribles en el mercado. El jugger así se distancia del consumo, la mercantilización y la profesionalización; contrasta con las lógicas de las instituciones deportivas, la inversión en indumentaria y accesorios, la espectacularización, la verticalidad de la transmisión de saberes y la división por categorías, del uso de un espacio privado, fijo y constante para la práctica. Por todas estas razones, el jugger se contrapone a las modalidades propias del deporte convencional íntimamente vinculadas al capitalismo industrial, presentando otras posibilidades mientras itenera por la ciudad alternando espacios de práctica, siempre públicos.

Concluyendo este apartado pudimos observar que, si bien el jugger presenta algunos puntos de encuentro con el fenómeno deportivo contemporáneo, también revela muchos otros de desencuentro y disparidad. La lógica interna de la práctica, fácilmente equiparable al deporte convencional sin duda guía las representaciones de los jóvenes, quienes no dudan en llamar “deporte” al jugger y en función de lo cual llevan adelante diversas tareas convergentes con lógicas del deporte contemporáneo. Sin embargo, los practicantes son plenamente conscientes de que el autoarbitraje desentona con las modalidades deportivas dominantes: lo consideran en cambio una parte esencial de la práctica, a la cual le imprime un “valor” adicional que merece ser conservado, potenciado e inculcado, no bajo un imperante moral sino como condición para el disfrute de la práctica.

3.2 Jugger en modo lúdico

Analizaremos en este apartado de qué manera la práctica situada del jugger en la ciudad de La Plata da cuenta de la presencia de un orden fundado en la emoción, el disfrute, lo creativo y lo inútil: el orden lúdico. Para analizar qué sucede respecto del jugger en relación a la dimensión lúdica de la cultura, hemos primero de posicionarnos acerca del concepto de juego en tanto práctica social y cultural.

Entendemos aquí al juego como una práctica social que, siguiendo a Huizinga (2007), no es sino un fenómeno cultural. Se encuentra, por ende, y tal como cualquier otra práctica social, representado

socialmente y significado subjetivamente: las prácticas lúdicas se encuentran necesariamente mediadas por sentidos compartidos.

Si bien el universo lúdico es amplísimo y múltiples prácticas sociales pueden ser consideradas lúdicas, el juego presenta una serie de caracteres que permiten diferenciarlo de otras prácticas sociales; incluso de otras prácticas lúdicas⁵². En este sentido, diremos que el juego que aquí nos ocupa es una práctica lúdica reglada (esto es, regida por reglas); voluntaria (en tanto los jugadores tienen la libertad de ingresar al juego y abandonarlo cuando ellos mismos lo deciden) y cuya finalidad tiene que ver con la dimensión de lo subjetivo: el disfrute; la vivencia de una emoción o tensión placentera (Huizinga, 2007; Mantilla, 2000; Pavía, 2006; Scheines, 1985). El juego, una actividad materialmente inútil e inproductiva, es jugado por una buena razón: resulta placentero, emocionante, divertido.

Ahora bien, como señala Graciela Scheines (1985), “no hay juego sin reglas” (p. 70). Sin embargo, las reglas de los juegos tienen ciertas particularidades. Por un lado, éstas son consensuadas entre los mismos jugadores: son por ende flexibles, modificables a criterio de quienes eligen someterse voluntaria y gozosamente a ellas. Por otro lado, las reglas de los juegos pueden presentarse implícitas o explícitas, según señala Mantilla (2000). Las reglas implícitas se encuentran sobreentendidas, no siendo necesaria su enunciación para llevar adelante el juego en cuestión. Los juegos articulados alrededor de este tipo de reglas suelen tener por objetivo la representación espontánea de determinados roles correspondientes con alguna escena conocida por los jugadores, resultando así tendientes a las lógicas cooperativas: los juegos simbólicos infantiles tales como “la familia”, “la escuela” o “la casita” son ejemplos de ello. Es preciso notar que este tipo de juegos coinciden con la categoría *mimicry* que Roger Caillois (1958) presenta en su clasificación, los cuales implican interpretación y mimesis, un hacer “como si” en el marco de una ficción construida colectivamente. Este tipo de juegos se incluye sin resistencias en el polo del universo lúdico que Caillois denomina *paidia*, signado por la improvisación y la alegría en tanto una suerte de “...exuberancia traviesa y espontánea” (p. 26).

Por otro lado, los juegos de reglas explícitas son los llamados juegos reglamentados. Estos juegos se fundan en reglas objetivas, lógicas y racionales que se encuentran explícitamente enunciadas. Cuando las reglas explícitas configuran juegos de índole competitiva -*agón* según la clasificación de Caillois- el

⁵² César (2009) señala que “...las prácticas lúdicas incluyen a los juegos sociales y a otras formas de diversión colectiva que no son necesariamente juegos, pero que poseen caracteres o matices lúdicos importantes en los que se percibe, vivencia y manifiesta un tipo de comportamiento diferente al del sentido productivo que pudiera tener el estudio, el trabajo, o algún otro comportamiento con sesgo eminentemente utilitario.” (p. 31). En este sentido, podemos encontrar, por ejemplo y sin ser exhaustivos, distintas formas de diversión tales como las celebraciones o fiestas, los bailes o reuniones sociales, la asistencia a espectáculos deportivos o su vivencia pantalla mediante.

objetivo es preciso (implica el triunfo), siendo habitual que se establezca una situación inicial de igualdad entre los jugadores (número, habilidad, etc.) para procurar incertidumbre respecto del resultado final y por ende, conferirle sentido e interés a la competencia. Encontramos así que este tipo de juegos se enmarca en el polo opuesto de *paidia*: se trata de *ludus*, donde hallamos juegos cuyas reglas se encuentran formalizadas en tanto “...convenciones arbitrarias, imperativas y adrede difíciles” (Caillois, 1958, p. 26). En efecto, Caillois señala que el polo *ludus* canaliza y regula la naturaleza anárquica y caprichosa de *paidia* en virtud del pensamiento lógico que allí entra decididamente en juego.

De este modo, en tanto “esquema sociocultural” (Mantilla, 2000), los juegos son socialmente significados. Distintos juegos resultan así asociados con diferentes etapas de la vida e incluso, con el género: los juegos de reglas implícitas o simbólicos suelen vincularse con la infancia, mientras que los juegos de reglas explícitas quedan enlazados con la experiencia lúdica de la vida adulta: éstos últimos requieren tanto del pensamiento lógico como de una férrea regulación de las emociones y la conducta para el respeto de los acuerdos colectivos. Así, Huizinga (2007) y Caillois (1958) entienden a los juegos explícitamente reglados como propios de las sociedades civilizadas.

Es de sumo interés aquí retomar la distinción entre dos variables para el análisis del juego; esto es, aquello que Pavía (2006) distingue como la forma y el modo del juego y del jugar. Si bien ambas variables no se presentan escindidas, esta distinción resulta sumamente útil para la comprensión de la experiencia lúdica en general y del caso del *jugger* en particular.

El autor nos conduce a observar que la forma es aquello que circunscribe y regula la acción de los jugadores. La forma de un juego queda determinada así por sus reglas (tácitas o expresamente acordadas), permitiendo a un observador externo distinguir un juego de otro; una mancha de una escondida o un picadito de un quinto remate: estamos ante juegos que difieren en su forma.⁵³ Como señala Pavía, en cuanto a la forma, la palabra juego cobra carácter de sustantivo: *el* juego.

Por otro lado, nos encontramos con el modo de jugar. El modo, en tanto predisposición subjetiva hacia la práctica lúdica, implica la perspectiva y la experiencia de quien juega. Aquí, la palabra juego cobra carácter de verbo, *yo* juego. De este modo, Pavía reconoce dos maneras en las que es posible acoplarse subjetivamente a la práctica del juego: el modo lúdico y el modo no lúdico. Ahora bien, encontramos que el modo lúdico de jugar es aquel que se desprende necesariamente de la definición de juego a la que adscribimos. En efecto, jugar de un modo lúdico supone que el fin último de la

⁵³ Tanto el picadito como el quinto remate son juegos cuya forma se inspira en dos deportes convencionales: el fútbol y el voleibol respectivamente.

práctica es, desde la perspectiva del jugador, disfrutar de las emociones (tensiones placenteras, incertidumbre, sorpresa, vértigo) que el juego promete (el llamado “fin en sí mismo” del juego o el juego como actividad gratuita). Quien juega de un modo lúdico prioriza esta experiencia gozosa, “divertirse” en términos coloquiales, lo cual puede alinearse con el objetivo expreso de ganar en el marco de las reglas consensuadas o bien escindirse de él: en este último caso, la búsqueda del resultado quizás no desaparezca, aunque sí puede pasar a un segundo plano. De aquí se desprende algo clave: no hay consecuencias derivadas del juego por fuera del juego mismo. Puede así resultar indistinto ganar o perder, ya que lo que realmente está allí “en juego” es la vivencia efímera de una experiencia emocionante.⁵⁴

En este punto podríamos vernos tentados de suponer que el concepto de forma en el juego es equiparable con la lógica interna del deporte que tratamos en apartados anteriores. Si bien tienen puntos en común, es preciso notar que no resultan conceptos idénticos y que, por ende, tampoco son intercambiables ni compatibles. En tanto el deporte convencional se articula en función de la búsqueda del éxito, la relación entre reglas, objetivos, situaciones y acciones es lógica y relativamente predecible: allí operan los imperantes de la eficiencia y la eficacia para alcanzar los objetivos; no quedando un gran margen para la creatividad ni la espontaneidad. Por otro lado, el juego reglado agonístico, aunque también orientado por objetivos establecidos en sus reglas en tanto que ubicado en el polo *ludus*, tiene por fin último la experiencia de la emoción placentera. Esto no es menor: ello habilita situaciones y acciones opuestas a los fines deportivos las cuales, en lugar de articularse en función del rendimiento, favorecen en cambio la presencia de la broma, la chanza, el chiste o el “como si” de una mimesis, incluso si ello obturase las posibilidades de alcanzar los objetivos establecidos en las reglas, es decir, de ganar. Es en este sentido que consideramos que no sería del todo adecuado hablar de la lógica interna -signada por el rendimiento deportivo- cuando nos referimos al juego, en tanto práctica cuyo fin último es la vivencia de emociones placenteras que el modo lúdico posibilita.

Finalmente, jugar de un modo lúdico requiere de algunas condiciones. Para asegurar el disfrute de la práctica es necesario que los jugadores se sepan libres de toda amenaza, tanto de índole material, física o simbólica. Es en este sentido que Pavía (2006) observa la necesidad de un entorno de permiso y confianza: permiso para equivocarse y confianza en los demás jugadores, con quienes se ha convenido una práctica protegida, libre de violencia o agresión; es decir, sin consecuencias por fuera

⁵⁴ El modo no lúdico de “jugar” presenta sustanciales diferencias. Aquí el acople subjetivo del jugador a la práctica no se funda en la búsqueda de la emoción, sino que éste juega por otras razones: quizás bajo el interés en la obtención de un resultado (material o simbólico) o bien por obligación o presión externa (esto es, participar sin desear hacerlo). Estas situaciones son realmente inhibitorias de la experiencia de la emoción placentera del jugar, es decir, de jugar de modo lúdico.

del juego mismo. De este modo, la confianza en los acuerdos colectivos, así como también la posibilidad de entrar y salir a voluntad, son elementos necesarios para la disposición subjetiva que habilita un modo lúdico de jugar. Señala asertivamente Pavía:

La posibilidad de jugar de un modo lúdico es inversamente proporcional al valor simbólico o material de lo que está en juego y directamente proporcional a la sensación de sentirse liberado de la amenaza y de la exclusión, de la agresión y de la descalificación” (2006, p. 46).

Podemos decir en este sentido que, en cuanto a los juegos reglados agonísticos colectivos, jugar de un modo lúdico no es sólo una decisión individual, sino que también requiere de una disposición grupal.

Ahora bien, hemos esbozado en el capítulo anterior una suerte de lógicas de orden lúdico que rigen en la práctica del jugger en el parque Saavedra. Profundizaremos entonces este aspecto.

Como vimos, el jugger fue concebido bajo una clara influencia del deporte de origen moderno, hoy convencional. Tanto el director del film como aquellos prosumidores anónimos que paulatinamente idearon la práctica inspirados en la película fueron delineando sus reglas, las cuales finalmente hoy tienen todos los elementos propios de los reglamentos deportivos: son fijas, universales y se encuentran escritas; hallándose incluso incipientemente institucionalizadas en algunos países. Sin embargo, hallamos en las prácticas del parque Saavedra una serie de aspectos en los que el jugger se distancia de las modalidades del deporte convencional, acercándose francamente a lógicas lúdicas, propias del juego.

Observemos, en primera instancia, el carácter espontáneo y distendido de los encuentros de los sábados en el parque Saavedra. Estos llamados “entrenamientos” semanales, en tanto instancias de socialización entre pares, se estructuran alrededor de la práctica de duelos, mata-matas y partidos; todos ellos gestionados y convocados por los jóvenes practicantes. A estas prácticas se suman eventos competitivos en forma de torneos o copas, que, aunque ajustados a un fixture y un cronograma que los jugadores diseñan y organizan, también se enmarcan en lógicas distendidas, amistosas y joviales. Encontramos así, que tanto las distintas prácticas de los “entrenamientos” como los partidos más “serios” de los torneos evidencian distintos elementos del orden de lo lúdico que habilitan su caracterización como juegos de índole competitiva.

En primer lugar, observamos que tanto los duelos como los mata-mata se encuentran regulados por reglas explícitas. El objetivo es, claramente, competir con el objetivo de ganar: son prácticas de tipo *agón*. Es preciso notar aquí que ambas modalidades son fácilmente encuadrables dentro de la definición de juego que hemos propuesto. Como vimos, sus reglas son flexibles y consensuadas entre

los jugadores, siendo en ocasiones modificadas *in situ* en función del criterio rector del disfrute. Además, estamos frente a prácticas indudablemente voluntarias: los participantes entran y salen de un mata-mata a gusto o bien inician y abandonan los duelos cuando así lo desean, con la misma libertad con la que modifican sus reglas. En adición, el contexto amistoso y jovial en el que se desarrollan estos juegos asegura una práctica protegida, libre de amenazas: la confianza en el respeto de los acuerdos colectivos, así como el permiso tácito para improvisar y equivocarse sin ningún tipo de consecuencia hacen posible la entrega despreocupada de los jugadores a la experiencia lúdica. En efecto, se observa que tanto en los duelos como en los mata-mata el disfrute de las emociones que suscita su práctica se impone por sobre el resultado, del cual nadie “lleva la cuenta” porque, sencillamente, es irrelevante. Es usual así que, por ejemplo, los jugadores modifiquen las reglas de un duelo para incrementar la dificultad del desafío (convirtiendo un duelo 1 vs. 1 en un enfrentamiento 1 vs.2), redoblando así la tensión gozosa de la contienda. Ahora bien; de pronto y tras un guiño cómplice, podríamos observar que un jugador “monta” sobre su compañero “a caballito” y enfrentan juntos a su contrincante, quien ahora debe defenderse de una especie de jugador golem Goliat ensamblado que lo ataca, algo torpe pero muy sonriente, con dos armas a la vez.⁵⁵ Un componente espontáneo de mimesis ha emergido, entretejido con el elemento agonístico primigenio de la contienda. El resultado pasó a un segundo plano: si bien el fin sigue siendo divertirse, ahora el origen del disfrute se desplazó de la competencia al “como si” propio de la mimesis. Observamos así que la forma de estos juegos agonísticos puede mutar, en este caso incluyendo un componente de *mimicry* articulado en función del objetivo rector del disfrute.

Por otro lado, la práctica principal de los encuentros en el parque Saavedra -y por supuesto, también de los torneos- son, entonces, los partidos de jugger. Como vimos, los partidos se rigen por el Reglamento Argentino de Jugger que los mismos jóvenes jugadores redactaron. En este sentido, las reglas de los partidos no sufren sustanciales modificaciones *in situ*: aunque no se encuentran institucionalizadas, éstas sin embargo resultan explícitas y fijas, tal y como sucede en los deportes convencionales.⁵⁶ Las reglas del jugger son así lógicas y racionales: un conjunto articulado de códigos y normas que establecen objetivos precisos y la forma de alcanzarlos, delimitando una práctica de tipo

⁵⁵ Este ejemplo fue extraído de una observación participante en el parque, registrada en el diario de campo.

⁵⁶ Es preciso notar que la rigidez de las reglas no es siempre absoluta, aunque la voluntad de los jugadores se oriente hacia ello. En este sentido, en oportunidades los jugadores se ven obligados a reducir o modificar las medidas de la cancha por razones ajenas a su voluntad -por ejemplo, cuando el espacio del que pretendían disponer se encuentra ocupado por otras personas-. Asimismo, en algunos entrenamientos los practicantes optan por celebrar partidos reducidos con tres o cuatro jugadores por equipo -en lugar de cinco- como consecuencia de una baja asistencia.

agón que dispone el enfrentamiento entre dos equipos bajo una situación inicial de igualdad (cinco contra cinco).

Los jugadores consideran a su práctica un deporte y procuran ser consecuentes con ello. Sin embargo, registramos una serie de elementos presentes en los partidos de jugger en La Plata que dan cuenta de lógicas que responden a un orden distinto al del deporte convencional.

Por un lado y en contraste con lo establecido en el reglamento, los partidos de jugger de los “entrenamientos” -no así en los torneos- admiten el ingreso y egreso de jugadores sin ningún tipo de consecuencia.⁵⁷ Aunque no es frecuente que los jugadores decidan salir de un partido antes de que éste finalice, en ocasiones se puede observar que algún joven se retira del partido por alguna razón: quizás porque se encuentra exhausto, porque es necesario reemplazar a un árbitro en su rol o porque tiene que acudir a algún otro lugar: “un puntito más y me voy, que entre alguien más” dijera un jugador luego de anotar un tanto. En este sentido, dado que en los partidos de los sábados la entrada y la salida de jugadores son netamente voluntarias, hallamos que la permanencia de los jóvenes en la cancha expresa su deseo y confianza en que allí se “juega” el disfrute de jugar.

Observamos entonces que no es otra cosa que el disfrute de emociones placenteras aquello que suscita la participación de los jóvenes en los partidos, tanto de aquellos celebrados en el marco de los “entrenamientos” como en los torneos. Recordemos que los jugadores señalan que para que la práctica del jugger resulte una experiencia gratificante es condición necesaria una férrea adscripción de todos los participantes a los acuerdos colectivos. Es en función de ello que aparece en su discurso, bajo los nombres de “Espíritu del Jugger” y “honestidad”, el concepto del juego limpio, el cual constituye un *ethos* en el que se fundan las representaciones que los jóvenes tienen sobre su práctica (la cual no olvidemos, está signada por autoarbitraje). En efecto, el “Espíritu del Jugger” y la “honestidad” son elementos que observan imprescindibles para que su práctica tenga “sentido”; es decir, para que resulte placentera, divertida y emocionante. Podemos así observar que el “sentido” de la práctica del jugger se manifiesta en un modo lúdico de jugar; en tanto manera particular de acoplarse subjetivamente a la práctica. De este modo, el respeto de los acuerdos colectivos no se limita al ajuste de la conducta de los jugadores a las reglas (explícita y formalmente asentadas en el reglamento) sino que también implica su adscripción a un modo de jugar fundado en el disfrute; un modo decididamente lúdico. De este modo, jugar de un modo lúdico no puede ser sino un acuerdo colectivo.

⁵⁷ En el caso de los torneos no hallamos esa flexibilidad. El reglamento dispone cierto protocolo de ingreso y salida de la cancha, así como también prevé los cambios de jugadores entre punto y punto. Estos procedimientos reglamentarios son acatados en los torneos.

Hasta aquí pudimos ver que el origen de la emoción que promete la práctica del jugger se vincula a la forma agonística que éste presenta. Al modo de los deportes convencionales y tal como señalan Elias y Dunning (1996), la emoción que suscita la práctica del jugger se funda en su elemento competitivo, donde la igualdad de oportunidades iniciales habilita la experimentación de una tensión placentera producto de una incertidumbre gozosa. Sin embargo, hallamos que los partidos de jugger presentan instancias que rompen con la lógica puramente agonística, articulándose allí otras formas de disfrute. Podemos observar entonces que en los partidos de los “entrenamientos” e incluso de los torneos, los jugadores encuentran ciertas oportunidades para colar elementos lúdicos que contrastan con lógicas puramente competitivas. Chanzas o bromas tales como “matar” adrede y sorpresivamente a un integrante del propio equipo (el llamado “fuego aliado”) o inventar formas inesperadas y ridículas de iniciar los puntos son ejemplos de ello: estas bromas no tienen otro fin que el de divertirse, sabiendo que el chiste será compartido y disfrutado conjuntamente, incluso si ello supone perder el punto. Señala una jugadora: “Hay buena onda y eso lo habilita, te habilita a pensar salidas bizarras o medio locas porque está todo bien... ¡y es super divertido!”⁵⁸. Hallamos así que, en ocasiones, en lugar de procurar la posesión eficaz del *jugg*, algún jugador elimina a un compañero durante la carrera inicial,⁵⁹ o bien un equipo acuerda secretamente realizar una salida “en broma”:

De pronto pinta armar una formación tipo *Megazord*,⁶⁰ con todas las *pompfes* juntas saliendo de una sola entidad, o lo mismo cualquiera de las otras formaciones digamos humorísticas que se dieron, como la cucaracha, la marcha de los pingüinos o las volteretas de mulitas.⁶¹

De este modo, sin previo aviso, los jugadores de alguno de los equipos ingresan a la cancha realizando alguna imitación jocosa en lugar de correr para disputar el *jugg* como es esperable. Estas bromas suelen

⁵⁸ Con “salidas” los jugadores refieren al ingreso de los equipos a la cancha al inicio de cada punto. Las salidas son indicadas por la llamada del árbitro principal: “3, 2, 1, ¡jugger!”.

⁵⁹ Generalmente esta acción se vincula a alguna broma previa de la que ambos jugadores eran partícipes. El fuego aliado en estos términos es rápidamente interpretado como una broma.

⁶⁰ *Megazord* es un gran robot ensamblado a partir de otros robots más pequeños correspondiente a la serie televisiva *Power Rangers*.

⁶¹ Describiremos algunas de estas “salidas humorísticas” a modo de ejemplos: en la salida de un punto de la final de un torneo, tras la llamada “3, 2, 1 ¡jugger!” el equipo Galacto Mulitas F. C. no ingresó a la cancha corriendo - como era esperable- sino realizando roles hacia adelante, haciendo así alusión a las mulitas, animal emblema del equipo y conocido por su capacidad de enrollarse en forma de bola. El equipo contrario, los árbitros y los observadores enseguida estallaron en carcajadas, y, tras la sorpresa inicial, los jugadores rivales redoblaron la invitación lúdica sumándose a la mimesis propuesta por el equipo bromista: comenzaron a “rodar como mulitas” también. El punto ya no importaba; los dos equipos “rodaron” hasta encontrarse en el centro de la cancha y dar por terminado el partido entre risas y abrazos. En la misma línea encontramos la “marcha de los pingüinos”: obra del equipo Pingüinos, esta salida supuso la entrada de los jugadores a la cancha caminando con las piernas juntas y balanceándose de un lado a otro, imitando la caminata de estas aves. La cucaracha, por su parte, también fue implementada durante una final de un torneo: los jugadores ingresaron corriendo a la cancha como es usual, pero cuando se aproximaban al *jugg* súbitamente se tumbaron de espaldas en el suelo agitando piernas y brazos, cual cucarachas moribundas.

ser rápidamente interpretadas; en algunas oportunidades los jugadores del equipo rival incluso se acoplan a la mimesis propuesta, compartiendo así esa ficción efímera, espontáneamente creada, donde el punto que se iba a disputar pasa a un segundo plano. Hallamos entonces que el chiste, la broma e incluso la bufonada en ocasiones desplazan el imperante del resultado propio de la lógica competitiva -indudablemente ligada a los deportes convencionales-, habilitando así un modo lúdico de jugar jugger que no se limita a lo agonístico, sino que también incluye un componente *mimicry*.

Lo anterior nos permite realizar un par de reflexiones. Por un lado, los innegables componentes lúdicos presentes en los partidos nos permiten concebir al jugger delimitado más en la forma de un juego que en la lógica interna de un deporte. En efecto, pudimos reconocer que en la práctica de los partidos las acciones de los jugadores no quedan circunscriptas únicamente al logro de los objetivos, sino que en ocasiones emergen elementos lúdicos de otro origen que, en función de la diversión, van en detrimento de los principios racionales del rendimiento, la eficiencia y la eficacia. La emoción placentera entonces, no siempre deriva del componente agonístico sino que se imbrica, en este caso, con sorpresivas instancias miméticas. Asimismo, encontramos que la clasificación que realiza Caillois no se presenta en términos de compartimentos estancos sino más bien como instancias interconectadas: el caso señalado evidencia una fluidez orgánica entre lógicas *agón* y *mimicry*, llevándonos a plantear la posibilidad de concebir a las formas lúdicas como un *continuum* que admite un pasaje flexible entre los distintos “núcleos” generadores de emoción y disfrute. En este sentido, podemos permitirnos ver expresado en el ejemplo mencionado un pasaje de ida y vuelta entre las distintas manifestaciones del impulso lúdico -los polos *ludus* y *paidia*-; donde en el marco de un partido -el “reino” del *ludus*: racional, lógico, donde los jugadores procuran la resolución de problemas complejos establecidos por las reglas en base a la astucia, el cálculo y la estrategia- efervesce el desenfreno irracional de *paidia* en forma de interpretación mimética, alegre y espontánea.

Es preciso notar aquí que el disfrute de la participación en los partidos -fundado tanto en la emoción de la competencia autoarbitrada como en el despliegue de las bromas miméticas- es posible gracias al contexto en el que la práctica del jugger se lleva a cabo: un entorno social protegido, colectivamente construido, en el que es posible tanto confiar en el autoarbitraje “honesto” de los demás como abandonar momentáneamente la lógica competitiva para dar lugar a las jugarretas y las chanzas sin temor a la burla, descalificación ni ningún tipo de violencia. Aquí, los jóvenes se saben al resguardo de todo tipo de amenazas: la confianza en los acuerdos colectivos les permite entregarse plenamente al disfrute de la emoción de la competencia y a las eventuales propuestas jocosas. La participación de los jugadores en los duelos, mata-mata y partidos no tiene consecuencia alguna por fuera de estas

prácticas: el fin último es el disfrute, articulándose todo lo demás en función de ello. Se trata de llevar adelante una tarea materialmente inútil pero subjetivamente trascendente: jugar.

Finalmente, y como hemos visto en apartados previos, las lógicas de participación en el parque dan cuenta de una práctica en la que los jóvenes jugadores son organizadores, gestores, entrenadores, profesores y redactores del reglamento, en tanto se encuentra completamente autodeterminada por ellos mismos. Los practicantes de jugger, en contraste con los deportistas profesionales contemporáneos, tienen total injerencia en el devenir de su vocación corporal, por lo que su práctica resulta exclusivamente determinada por sus propios intereses: el disfrute de un juego reglado y competitivo, inspirado en lógicas propias de los deportes convencionales, pero sin embargo empapado de lógicas contrarias al rendimiento. Los jóvenes ponen así en juego su capacidad de agencia en una práctica que disfrutan y determinan colectivamente: en este sentido, la autodeterminación de los jugadores es condición para el despliegue de un modo lúdico de jugar. Podemos observar finalmente que la autodeterminación de la práctica, en tanto manifestación de algún tipo de autonomía y libertad, es un elemento estructurante del juego del jugger a la vez que condición necesaria para el despliegue de un modo lúdico de jugar: el orden lúdico del jugger no puede sino fundarse en la autodeterminación de sus protagonistas.

3.3 Alternativas del jugger

El jugger es muy frecuentemente ubicado en la categoría de “deporte alternativo”. Algunas veces por sus practicantes bonaerenses, con frecuencia por profesionales de la Educación Física así como también por organizaciones dedicadas a la difusión de una serie de juegos y deportes no convencionales⁶². Nos preguntamos, inducidos por el campo y guiados por la curiosidad intelectual, si es posible concebir al jugger como un deporte alternativo y por ende, qué supone pensar lo alternativo en el campo del deporte.

Biagini y Roig (2009) plantean que “lo alternativo” se concibe en relación a un orden oficial, un sistema establecido y comúnmente aceptado. Sostienen que lo alternativo emerge de ese orden al cual se contrapone, para posicionarse como un “contramodelo”. De aquí es posible deducir que lo alternativo

⁶² Tal es el caso de CODASports (Comisión de Juegos y Deportes Alternativos) y CADALT (Consejo Argentino de Deportes Alternativos) en Argentina, organizaciones dedicadas a la difusión y capacitación en juegos y deportes alternativos. Estas entidades incluyen al jugger dentro de su catálogo.

se presenta como una opción, una alternativa que viene a alterar lo dado, proponiendo a su vez algo distinto.

En tanto es posible trazar una línea vinculando al orden establecido con el poder, podemos pensar lo alternativo desde el concepto de hegemonía. Raymond Williams (2003) apunta que lo hegemónico supone una relación de dominio de índole político, económico, social y/o cultural sobre una entidad subalterna. En consonancia y desde la perspectiva del deporte, Jennifer Hargreaves (1993) señala, retomando las ideas de Gramsci, que esta relación de dominio es una forma de control donde quienes ostentan el poder mantienen su liderazgo sobre los grupos subordinados con el fin de mantener ese mismo orden que los ubica en una posición privilegiada. Sin embargo, estas formas de control no son necesariamente coercitivas sino en cambio sutiles, persuasivas, en tanto se ejercen desde el plano ideológico a través de la "...producción y mantenimiento de los valores y creencias en que se apoyan las estructuras de poder y las relaciones existentes" (Hargreaves, 1993, p. 113). La hegemonía es aceptada por quienes se subordinan a ella, en tanto la conciben como una "realidad normal" que se instala en el sentido común (Williams, 2003).

En este sentido, es posible concebir al deporte contemporáneo de origen moderno como un dispositivo que, en tanto portador de principios, criterios, valores y creencias consonantes con el capitalismo industrial -tales como la organización burocrática, la especialización, racionalización, cuantificación, estandarización, la moral del esfuerzo, el trabajo, el rendimiento y el éxito, por mencionar sólo algunos- opera reproduciendo el mismo orden establecido del cual emerge (Barbero González, 1993; Bourdieu, 1989; Brohm, 1993; Carballo, 1999; Corriente y Montero, 2014). Desde este posicionamiento es posible entender a los deportes convencionales como ámbitos de producción y reproducción de significados dominantes e intereses tradicionales, que constituyen "...identidades o "formas de ver" que equivalen a una conciencia de grupo, resultante de las experiencias compartidas e implicaciones asociadas a costumbres, intereses, deseos, rituales, estilos y representaciones simbólicas comúnmente entendidas" (Hargreaves, 1993, p. 112). Diremos entonces que la ideología capitalista ha atravesado y atraviesa las lógicas del deporte desde sus inicios hasta el presente, replicando el sistema establecido y configurando *habitus* a través de la introyección de un amplio abanico de valores y creencias en el sentido común. Estas creencias sostienen así un sinfín de representaciones naturalizadas; desde mecánicas de dominación masculina hasta la moral del esfuerzo, el rendimiento y la meritocracia, pasando por una miríada de construcciones ideológicas que se instalan en las representaciones colectivas de las "sociedades deportivizadas" que señalan García Ferrando y Lagardera Otero (1998).

Lo anterior nos habilita así, a concebir al deporte contemporáneo, de origen moderno y que hoy tiene carácter convencional, dentro del orden de lo hegemónico. Luego, en virtud de lo expuesto, el deporte alternativo viene a contrastar y contraponerse a él. Así, presentándose como algo distinto a las prácticas deportivas dominantes -por definición entretejidas en la lógica del capital: profesionalizadas, mercantilizadas, espectacularizadas-, el deporte alternativo vendría a sortear los controles del *status quo* poniendo en cuestión los valores y creencias que el sistema necesita para su reproducción. Desde esta perspectiva, la fuerza de lo alternativo "...parece residir en su fluidez, su capacidad de burlar los controles y hacer temblar las estructuras." (Biagini y Roig, 2009, p. 33). Finalmente, resulta necesario pensar al deporte o los deportes alternativos en función de un tiempo y un espacio determinados; un contexto histórico, social, cultural, político y económico situado respecto del cual la práctica resulta, en efecto, una alternativa diferente, quizás contestataria al orden instalado.

Hemos de señalar aquí otro aspecto del posicionamiento al que adscribimos. Nos interesa indagar en la concepción de lo alternativo en el deporte desde la presencia de caracteres alternativos y no desde la falta de elementos hegemónicos. Si bien ambas posibilidades pueden combinarse, entendemos que un posicionamiento que se focaliza únicamente en la "falta" -es decir, aquello propio de lo hegemónico que no aparece- puede invisibilizar las novedades o contrapropuestas que estos deportes pudiesen ofrecer. Por lo tanto, consideraremos alternativos -en toda la potencia del concepto- a los deportes en tanto proponen alternativas a las lógicas deportivas alineadas con el orden establecido. Asimismo, esas propuestas alternativas resultan significativas en tanto son producto de una elección y acción deliberada de apartarse de las lógicas del deporte hegemónico. Es decir, se configuran alternativas en tanto se alejan de las lógicas del deporte *mainstream* no por la imposibilidad de alcanzar ese *status*, sino porque son intencionalmente concebidas y practicadas de otra manera. En este sentido, pueden hallarse pistas de ello observando el modo en que los protagonistas conciben y autodeterminan su práctica (Jarvie, 2006).

En este punto destacamos que para la interpretación de estas prácticas corporales resulta sumamente fértil incluir la perspectiva de sus protagonistas. Registrar y analizar cómo autodefinen su práctica y qué supone ésta para ellos es un aspecto clave para determinar si los caracteres alternativos operan como contrapropuesta o son una mera opción; es decir, si la práctica se manifiesta intencionalmente distinta al deporte hegemónico como resultado de la autodeterminación de sus protagonistas -y bajo qué argumentos- o bien si estas diferencias son sólo el resultado de la imposibilidad de incluirse dentro de las lógicas y modalidades dominantes del deporte. En este sentido, coincidimos con Jarvie (2006), quien halla que los deportes alternativos se definen por su lucha por ser absorbidos por el *mainstream* y por la voluntad de mantenerse al margen del deporte global, como un modo de resistencia a las

tendencias homogeneizadoras, materialistas y utilitaristas de la cultura dominante. Así, dado que todas las prácticas deportivas fueron minoritarias, amateur y marginales en sus inicios⁶³, resulta necesario establecer si nuevas prácticas deportivas de caracteres alternativos se mantienen allí intencionalmente, o bien si se encuentran en ese lugar porque no logran ingresar y acoplarse a las modalidades dominantes del deporte. En este sentido es que entendemos que analizar aspectos tales como la lógica interna o los lugares de práctica del jugger sin incluir la voz de sus protagonistas sólo conduciría a una interpretación sesgada de la práctica y por ende, a un análisis limitado acerca de su condición de alternativa.

Ahora bien, analizaremos desde aquí el caso del jugger en La Plata, frecuentemente adjetivado como deporte alternativo por distintos agentes, inclusive desde el campo de la Educación Física. Como vimos, el jugger en tanto práctica corporal de origen históricamente reciente y representada como deporte por sus protagonistas platenses, combina elementos lúdicos y deportivos. Reuniendo caracteres propios del deporte hegemónico -tales como un reglamento fijo o la celebración de torneos y competencias- y lógicas ligadas a la espontaneidad, la emoción y el placer -propias de lo lúdico-, observamos que en el jugger platense se entreteje un *ethos* alrededor del juego limpio; una serie de discursos y prácticas que le otorgan un lugar central al *fair play*.

Así, por un lado, encontramos que el proyecto de los jóvenes hermanos se articulaba alrededor de las modalidades más clásicas del deporte hegemónico: ejemplos de ello son la confección de un reglamento nacional -en tanto reglas fijas que rigen la práctica en todos los núcleos del país- o la organización de torneos y competencias bajo formas propias del deporte *mainstream*. Las intenciones de Sebastián y Lautaro se orientaron claramente en dirección de las lógicas que conocieron en España, donde los practicantes aspiraban a la institucionalización y formalización del jugger a la manera del deporte hegemónico -tal como se observa en la tesis de Ruiz García (2015)-.

Sin embargo, observamos que simultáneamente el jugger platense se articuló alrededor de una fuerte impronta lúdica, signada por la espontaneidad, el disfrute y el placer, así como también la autogestión por parte de sus protagonistas. Estas características resultan claves para comprender la llegada y la permanencia de los jugadores en la práctica: allí los jóvenes encontraban un espacio de socialización y esparcimiento en el que podían dar rienda suelta a su ánimo lúdico alrededor de una práctica poco

⁶³ Señalamos esta condición minoritaria en el sentido que Dunning observa la tendencia de los deportes “hacia una seriedad y competitividad mayores o, alternativamente, hacia el «desaficionismo» del deporte” (Elias y Dunning, 1996, p. 248). Haciendo un análisis histórico, el autor observa la paulatina erosión del amateurismo en virtud de la profesionalización de las prácticas deportivas, lo que supone un pasaje desde prácticas reservadas para grupos de aficionados hacia modalidades profesionales regidas por la competitividad, la seriedad en la participación y búsqueda del triunfo.

convencional que, tras un primer acercamiento motivado por una estética ligada al combate, se les develaba como una práctica de caracteres deportivos técnica y tácticamente compleja. Se trataba así de una práctica llevada adelante por un grupo de jóvenes que invitaba a quienes se sumasen a participar de la definición de la práctica misma, abriéndoles las puertas para intervenir en diversas esferas (modificaciones del reglamento, organización de torneos y eventos, actividades de difusión, enseñanza a los jugadores novatos, entre otras actividades). De este modo, la mixtura entre instancias predominantemente lúdicas (correspondientes sin embargo con las prácticas regulares que los jóvenes llamaban “entrenamientos”) y otras tendientes a lógicas ligadas a lo deportivo (cuya máxima expresión eran los torneos y ligas) no era sino producto de la autodeterminación y la regulación de la práctica por parte de sus mismos protagonistas, quienes definían su hacer en base a sus intereses y anhelos.⁶⁴ De esta manera, es posible observar que aquellos caracteres contrastantes con las lógicas dominantes del deporte hegemónico no son sino producto de la autodeterminación de la práctica por parte de sus protagonistas y por lo tanto, objeto de una búsqueda deliberada: la posibilidad de decidir cómo, cuándo y dónde jugar, entrenar o competir son aspectos que los jóvenes jugadores señalan clave para su adscripción y continuidad en el jugger.

De este modo, en función de la autodeterminación de los jóvenes, en la práctica del jugger en La Plata coexisten elementos lúdicos y deportivos, regidos todos ellos por el principio del disfrute de una emoción placentera. Allí se suma el rol central de la autorregulación de la conducta y las emociones: el juego limpio. La reflexión de un jugador ilustra esta dialéctica entre instancias lúdicas y deportivas, ambas teñidas por la lógica del disfrute:

Siempre decimos a los nuevos que para entrenar en el parque no hace falta más que ganas y ropa cómoda, si no tenés *pompfes* te las prestamos. Ahí si no sabés te enseñamos y si ya sabés podés jugar con quien tengas ganas, desafiar a alguno a duelo, por ahí alguien que hace rato tenías ganas de ganarle, meterte en un partido mixto⁶⁵... a lo mejor también justo ese día está todo tu equipo completo y probás alguna estrategia (...) Después están también los torneos o las ligas, que te obligan a jugar más en serio, es una oportunidad para que los equipos se prueben entre sí (...) En general los torneos motivan a la gente y son necesarios para que suba el nivel de juego. Los torneos deberían mejorar el nivel competitivo de los equipos, y si no, no importa, es un momento para encontrarte con gente, por ahí hacer nuevos amigos, jugar jugger y pasarla bien.

⁶⁴ La autodeterminación de la práctica, como vimos, fue en algún momento objeto de disputa entre dos grupos del jugger platense. La descripción que llevamos aquí a cabo refiere al relativo equilibrio que se observó en la práctica del parque Saavedra luego de que se produjera la escisión mencionada.

⁶⁵ Los jugadores llaman “partidos mixtos” a aquellos en los que participan jugadores provenientes de distintos equipos, resultando equipos mezclados que se organizan *in situ* y se disuelven tras el juego.

En este sentido, las turboensaladas son un ejemplo paradigmático del encuentro y fusión entre lo lúdico y lo deportivo en el jugger platense. Si bien se alinean con el deporte hegemónico en tanto competencias regidas por un reglamento fijo y organizadas en función de un fixture, la conformación de equipos al azar habilita especialmente la preeminencia lúdica: ganar o perder carece aquí de cualquier valor simbólico o material. “Las turboensaladas son para jugar, para divertirse básicamente... y también para mejorar los vínculos entre los jugadores de distintos equipos o núcleos, que por ahí se ven poco durante el año, porque en las turbos jugamos todos mezclados” apunta una jugadora. Las turboensaladas así, en tanto eventos organizados con el triple fin del disfrute, la socialización y la recaudación de fondos para la organización de torneos de mayor envergadura, resultan un ejemplo clave de esta coexistencia de lógicas lúdicas alrededor de una práctica de caracteres deportivos.

Así, de la autorregulación de la práctica del jugger se desprenden una serie de características que pueden ser consideradas alternativas respecto del deporte hegemónico: la alternancia y fusión entre modalidades lúdicas y deportivas; la lógica del autoarbitraje y el imperativo central del juego limpio; la inclusión de quienquiera que se acerque a participar; las multiplicidad de roles que desempeñan los jóvenes practicantes (jugadores, árbitros, jueces, organizadores, difusores, etc); la ausencia de intereses económicos y la confección artesanal de los elementos de juego; las transmisión horizontal de saberes y el uso de espacios públicos urbanos. Vemos así que el jugger entra claramente en tensión con orden estrictamente meritocrático y la prevalencia del más hábil -naturalizada y reproducida por una sociedad deportivizada, signada por la desigualdad-. También se aleja de toda institucionalización y mercantilización, rechazando la utilización de espacios privados, estandarizados y específicos. La alienación del deportista a la superestructura deportiva y la inversión económica como condición para la práctica son asimismo aspectos ajenos al microcosmos social del jugger platense. La práctica del jugger pone entonces en juego la búsqueda del placer en detrimento del resultado; la espontaneidad y la creatividad por encima de la estandarización técnica, el rendimiento y los roles hiperespecializados, siendo la autorregulación de la conducta un aspecto imprescindible en el compromiso con el disfrute asumido colectivamente.

Estos caracteres propios del jugger platense pueden entonces, considerarse en efecto alternativos en tanto cumplen con la doble condición que expusimos al comienzo de este apartado: se contraponen a las lógicas del deporte hegemónico a la vez que son deliberadamente promovidos y practicados por sus protagonistas; no por imposibilidad de constituirse como deporte *mainstream* sino más bien por elección volitiva de los practicantes. El microcosmos social del jugger, regido por la búsqueda de la emoción y el disfrute propia del orden lúdico, es así representado como deporte por sus practicantes:

un deporte del cual se han apropiado, que reconocen diferente al deporte hegemónico y el cual autorregulan en función de sus propios intereses.

En este punto resulta ineludible observar con detenimiento al autoarbitraje en tanto aspecto constitutivo de la lógica del jugger, recurrente en el discurso de sus protagonistas y que se presenta en claro contraste con las modalidades hegemónicas del deporte.

Como vimos, el juego limpio (o en palabras de los jugadores, la “honestidad”) son elementos clave en la lógica de la práctica, necesarios para que ésta suponga el disfrute de una emoción placentera, o como observan los jugadores, que “el deporte tenga sentido”. El lugar central que el autoarbitraje y la honestidad tienen en el discurso y la práctica de los jóvenes platenses es a las claras un elemento alternativo: en las prácticas deportivas hegemónicas, en contraposición, el *fair play* queda en un lugar más bien desatendido e incluso a veces ignorado, recayendo en el rol de los árbitros y jueces la aplicación de sanciones y la determinación de lo sucedido. Sin embargo, hay algo más aquí. Encontramos que en la práctica de estos jóvenes platenses la honestidad en el autoarbitraje habilita una forma de jugar particular. Observamos que los jugadores señalan una suerte de máxima expresión del jugger cuando en su práctica se combina una alta pericia técnico-táctica (claramente vinculada a las lógicas del rendimiento deportivo) con un profundo conocimiento de las reglas, un autoarbitraje honesto y por ende, un riguroso *fair play*. El mayor disfrute y la experiencia más satisfactoria emerge, según los jóvenes practicantes, cuando todos los jugadores adhieren al acuerdo colectivo y practican un autoarbitraje honesto bajo los principios del juego limpio. Ello habilita un marco de permiso y confianza (en términos del orden lúdico) para el despliegue técnico y táctico, suscitando así “los mejores puntos del jugger, y los más divertidos de jugar” en los que finalmente el resultado pasa a un segundo plano. Así, si bien la práctica se estructura bajo una lógica agonística en la que claramente se procura ganar, los jugadores señalan que sus mejores experiencias fueron producto de la tensión e incertidumbre de un enfrentamiento reñido en conjunción con un autoarbitraje honesto. Citamos aquí las palabras de un jugador, que condensan lo registrado en múltiples observaciones y que plasman asertivamente las representaciones que sostienen los jugadores del parque Saavedra respecto de su práctica:

Los mejores partidos que hemos tenido con Pingüinos fueron contra Mulitas y contra Buena Onda⁶⁶. Con Mulitas siempre nos ganan o está peleado, pero no es un problema que nos ganen, está buenísimo, están buenísimos esos partidos igual. Super competitivos porque así somos los dos equipos, y super precisos, ¡una velocidad de golpes! Y todos nos damos cuenta de lo que pasó y sabemos admitirlo, no

⁶⁶ Pingüinos, Galacto Mulitas F.C. y Buena Onda son equipos platenses pertenecientes a la AJuLP, cuya sede de práctica cotidiana es el parque Saavedra.

hay discusiones, nos ponemos de acuerdo al toque y el juego sigue. Yo creo que ahí hay un vínculo con la confianza (...) Los dos equipos jugamos super honesto y ahí es cuando más los disfrutás, porque es re peleado pero sabés que nadie te va a querer hacer trampa digamos, todos dan lo mejor.

Encontramos aquí la presencia de un modo de practicar que escapa a las modalidades deportivas hegemónicas. Vemos que el disfrute allí emerge en enfrentamientos donde el juego limpio, el autoarbitraje hábil y la pericia técnico-táctica terminan desplazando a la preeminencia del resultado. El disfrute de la emoción del juego en el marco del respeto de los acuerdos colectivos resulta, para los jugadores platenses, una de las instancias más gratificantes de su práctica. Hallamos así la presencia de una suerte de “excelencia lúdica”; una forma de jugar en la que el disfrute de la emoción de practicar y competir se ve potenciado por la confianza en los oponentes y el desafío que éstos representan. Los jóvenes hallan en esta suerte de comunión entre juego limpio y desempeño virtuoso una gran fuente de disfrute: les resulta sumamente satisfactorio jugar contra un equipo que despliega ardidés tácticos y ejecuciones técnicas pulidas, efectivas y eficaces desde la honestidad de un autoarbitraje regido por el juego limpio.

Finalmente, en este punto, estamos habilitados para afirmar que los caracteres alternativos que encontramos en el jugger de la ciudad de La Plata se desprenden de un mismo factor: la autodeterminación de la práctica por parte de sus protagonistas (característica que el deporte hegemónico, especialmente el profesional, ha perdido). Allí, el principio del disfrute y la necesidad de que la participación no suponga una inversión de dinero⁶⁷ son condiciones organizadoras de una práctica en la que convergen diversos elementos alternativos que los jugadores deliberadamente procuran. Es innegable que las lógicas deportivas hegemónicas atraviesan las biografías de los jóvenes jugadores: ello podría explicar el hecho de que éstos representen a su práctica según los parámetros del deporte convencional, incluso cuando observamos que allí se encuentran integrados, implícitamente pero voluntariamente, elementos propios del juego.

Hemos propuesto aquí una forma posible de interpretar las nuevas prácticas deportivas que, influidas y gestadas en contacto con valores, creencias y representaciones propias de una sociedad atravesada por el fenómeno deportivo, presentan, en virtud de factores que habrá que analizar, caracteres que

⁶⁷ Como se comentó, los torneos y ligas proveen un mínimo valor de inscripción (no excluyente) que la AJuLP destina a cubrir los costos de la organización de esos mismos torneos. Además, estos eventos cuentan con una identidad visual diseñada por los jóvenes jugadores, la cual además de plasmarse en *flyers* que circulan por las redes se aplica en distintos productos a la venta en los torneos: pósters, remeras, pulseras y tazas. Éstos son también vendidos al costo, de modo que no representan ganancia de dinero alguna.

escapan e incluso se contraponen y desafían a las lógicas y modalidades propias del deporte hegemónico, quedando en cambio estrechamente vinculadas a modalidades lúdicas de jugar.

Vimos así que la práctica del jugger se encuentra atravesada por dos lógicas aparentemente contrapuestas, entre dos modalidades, dos instancias que los jóvenes platenses logran entretener -no sin contradicciones-: lo lúdico y lo deportivo.⁶⁸ Ello nos llevó a observar la presencia de una suerte de “excelencia lúdica”, una forma de practicar jugger en la que el disfrute (basado en la búsqueda del rendimiento técnico y táctico en el marco del respeto a los acuerdos colectivos) prevalece por sobre la búsqueda del resultado. Observamos así que la práctica del jugger se presenta como un fenómeno híbrido, ambivalente, que reúne la búsqueda del rendimiento (propia del deporte) con la desestimación del resultado (propia del juego y contrapuesta a lo deportivo): dos lógicas que coexisten en un fino equilibrio en tanto se mantenga la confianza y el respeto en los acuerdos colectivos que hacen posible una práctica basada en el autoarbitraje. Esta lógica ambivalente es asimismo permeable a súbitas irrupciones de elementos miméticos propios del polo *paidia*; bromas y chanzas espontáneas que no se alinean con la obtención del resultado, de la victoria en la competencia. Mientras tanto, el fin último sobre el que se articula todo lo anterior no deja de ser, tal como mencionan Elias y Dunning (1996), la búsqueda de emoción. Podemos pensar entonces que esta mixtura, este fino equilibrio entre lo lúdico y lo deportivo no es sino un elemento que, en tanto contrapuesto al orden hegemónico, viene a engrosar los elementos alternativos que reconocemos en el jugger platense.

Es preciso mencionar para finalizar, que entendemos que “lo alternativo” no puede considerarse de forma taxativa, universal ni estática. Por el contrario, en tanto las distintas expresiones de la cultura corporal son cambiantes y fluidas, contingentes y contextuales, producto de un momento, un lugar y las relaciones de poder que allí estuviesen en juego, su condición de alternativas deberá ser revisada en cada oportunidad y en función de los caracteres que oportunamente se impongan como hegemónicos en un contexto histórico determinado. Como señala Jarvie (2006), los deportes alternativos tienen un potencial inherente para volverse convencionales en tanto las compañías multinacionales pueden aprovechar su popularización para capitalizar todo posible valor comercial (tal es el caso de, según el autor, el *surf* o el *skateboarding*, por ejemplo). En efecto; el deporte no es sino un campo de disputa. De este modo, se vuelve necesario analizar cuidadosamente cada caso, identificando si la práctica presenta caracteres alternativos y observando si se encuentra en vías de

⁶⁸ La coexistencia de lógicas lúdicas y deportivas en la práctica del jugger suscitó ciertas tensiones durante los primeros años de la práctica en Argentina. Producto de ello, en 2015 el grupo de jóvenes del parque Saavedra sufrió una escisión como desenlace de una disputa por la definición del modo legítimo de jugar jugger. Véase el Anexo para ampliar estos sucesos.

ser absorbida por la voracidad de lo hegemónico. Es en este sentido que la adjetivación de “alternativo” no puede ser sino contingente y quizás, efímera.

CAPÍTULO 3. Con los pies en el campo: el espacio practicado

La interpretación del caso del jugger no puede darse por concluida sin abordar un tema crucial: las relaciones que la práctica del jugger -y por ende, sus practicantes- tejen con el parque Saavedra en tanto espacio urbano, verde y público.

Dado que durante el lapso investigado las prácticas del jugger se llevaron a cabo exclusiva y únicamente en parques, plazas, rambla de circunvalación -e incluso en ocasiones en el emblemático bosque- resulta menester analizar de qué formas esta práctica que reúne caracteres lúdicos, deportivos y alternativos se apropia e incluso interviene estas “manchas verdes” que estructuran el tejido urbano de una ciudad que fue concebida con anterioridad a su fundación.

Desde su llegada a la ciudad, la práctica del jugger se instaló principalmente en el parque Saavedra, itinerando en algunas ocasiones por otros sectores verdes del casco urbano, siempre públicos. Así, tanto las instancias predominantemente lúdicas (los llamados “entrenamientos” de los sábados) como aquellas un poco más cercanas a modalidades deportivas (los torneos, ligas y copas) se llevaron a cabo tanto en el parque Saavedra como en ciertos sectores de la extensa rambla de circunvalación que enmarca el casco urbano de la ciudad. De este modo, para analizar las relaciones que se tejen entre la práctica del jugger y los lugares en los que ésta se desarrolla, habremos de abordar teóricamente estos espacios urbanos.

Las diferentes perspectivas y posicionamientos teóricos respecto del espacio habilitan distintos modos de concebir a las prácticas sociales que en ellos toman lugar. Adscribimos aquí a una perspectiva que entiende al espacio y las prácticas como un par indisociable: en tanto el espacio es producto y sostén de las relaciones sociales, sociedad y espacio configuran un par inescindible.

El espacio urbano que aquí nos convoca es el verde público urbano: parques y plazas que “abren” la trama construida de las ciudades habilitando el desarrollo de prácticas que a la vez los producen, representan y disputan. De este modo, plazas y parques urbanos se inscriben en el marco de las ciudades, en tanto ámbitos donde se “...condensan fuerzas económicas, jurídicas, políticas, culturales, tecnológicas y de mentalidades en una sociedad dada en un momento determinado” (Tobío, 2012, p.20).

De este modo, para el estudio del caso del jugger en La Plata centraremos nuestro análisis en la perspectiva subjetiva de sus habitantes, esos agentes que la “practican” en su vida cotidiana (De Certeau, 2000). La ciudad es un espacio socialmente producido y como tal, su dimensión material, ese

palimpsesto de resulta la sucesión de fuerzas políticas y económicas que por ella discurrieron, no alcanza para definirla: el espacio urbano no puede ser sino subjetivamente aprehendido, cargado de sentidos, y por ende, también desde allí producido. Las ciudades son así representadas por quienes allí desarrollan sus prácticas: topofilias y topofobias (Lindón, 2005; Reguillo, 2001); anhelos, rechazos, incertidumbres, temores y afectos configuran sentidos de posibilidad, prescripción y prohibición socialmente compartidos y biográficamente constituidos. El espacio público urbano se constituye así por excelencia como lugar de encuentro con la otredad, posibilitando la invención de un “nosotros” e imbricándose en los procesos identitarios de los agentes.

Sin embargo, no podemos dejar de considerar la incidencia de las estructuras objetivas que operan en las prácticas de los agentes. En este sentido, La Plata no es sino una ciudad de origen moderno fundada en el contexto global del capitalismo del siglo XIX. Esto no es menor: la ciudad, de trazado racionalista y planificada *ex novo* con un sistema de espacios verdes que materializaba las teorías higienistas decimonónicas es un paradigma del urbanismo de la modernidad. Para analizar qué sucede respecto de una práctica corporal lúdico-deportiva de elementos alternativos en sus espacios verdes a 139 años de su fundación, efectuaremos un breve recorrido teórico para abordar las categorías espacio y ciudad en relación con las prácticas, para luego abordar el caso situado de la ciudad de La Plata y en ella, el espacio público del parque Saavedra. Acompañaremos el análisis con cartografías, imágenes aéreas y mapas, de modo tal que el recurso de la imagen acompañe y apoye, en tanto decisión metodológica, las indagaciones y análisis respecto del espacio urbano y la práctica corporal que nos ocupa.

4.1 El espacio teorizado

La discusión acerca de lo urbano en tanto espacios socialmente producidos es amplia y extensa, y ha sido abordada por distintas disciplinas desde múltiples enfoques. Es necesario, por lo tanto, tomar partido en esta tesis aunque sea de una pequeña arista de la teoría del espacio en la que se despliega la vida urbana de las ciudades.

La ciudad que aquí nos interesa es aquella que rebasa los límites de lo meramente físico, material, de abordaje topológico y geométrico. Esto supone entender al espacio como categoría íntimamente ligada con la dimensión de lo social (y por lo tanto con factores económicos, políticos y culturales, históricamente situados), resultando así mucho más que un mero recipiente contenedor de la actividad humana.

Diremos entonces que el fenómeno del espacio urbano supone una relación de producción y reproducción recíproca entre lo espacial y lo social: como tal, se trata de un espacio producido por las relaciones entre las personas, espacio que a su vez, incide activamente en la producción de estas relaciones sociales. Desde esta perspectiva, resultaría imposible hablar de una de las partes sin considerar a la otra, en tanto la relación de producción es recíproca: si Las prácticas sociales “generan objetos y producen relaciones que se enclavan territorialmente (...), los territorios formados por las fijaciones de objetos son condición, soporte, sostén y elemento de atracción (o repulsión) de relaciones sociales” (Tobío, 2012, p. 27). En este sentido, concebimos aquí al espacio como variable interviniente en las prácticas sociales, superando así la condición de mero escenario.

Las prácticas sociales entonces, no pueden ser sino prácticas espaciales, y viceversa. De tal modo, la ciudad no puede dejar de pensarse como el resultado de la compleja interrelación de las distintas dimensiones constituyentes y constituidas de y por lo espacial. Las prácticas sociales, y dentro de ellas, las prácticas corporales, se inscriben entonces en esta relación de reciprocidad respecto del espacio.

El pensamiento de Henri Lefebvre ilumina la perspectiva a la que adscribimos. En su obra, el prolífico autor francés concibe al espacio en tanto producido por y productor de las relaciones entre las personas. Lefebvre expresa la necesidad de erradicar las concepciones reduccionistas que consideran al espacio una instancia matemática, lógica y abstracta; un “receptáculo vacío e inerte”, que, tras su aparente neutralidad, oculta las relaciones de poder que dan forma a una realidad que se impone (Lefebvre, 2013). Estas concepciones, señala, invisibilizan que el espacio es resultado de las prácticas sociales, presentándolo en cambio como una entidad neutral. De este modo, adherimos aquí a la relación recíproca e indisoluble entre espacio y prácticas sociales, donde el espacio es soporte y también campo de acción. (Martínez Lorea en Lefebvre, 2013)

Retomaremos así algunas ideas de Lefebvre para la conceptualización de la ciudad, espacio urbano por excelencia. Este autor, referente ineludible de la escuela neomarxista francesa, dedica su prolífica obra al estudio del caso de la ciudad capitalista. Sosteniendo que cada sociedad produce su espacio, señala que el espacio de las sociedades capitalistas resulta eminentemente urbano, en tanto la ciudad es un fenómeno fuertemente modelado por el modo de producción dominante. De este modo, las ciudades del capitalismo desarrollado se han configurado al servicio exclusivo de los intereses de la reproducción del capital de tal manera que en ellas el espacio se configura como aquello que Lefebvre llama espacio abstracto. Se trata de un espacio entretejido con la lógica del capital: medible, cuantificable, intercambiable; un espacio que, en tanto valor de cambio, vuelve a la ciudad una mercancía ocultando los procesos operantes de producción, dominación y explotación social. Lefebvre asume que la subjetividad de los habitantes resulta enajenada al orden que se impone, en tanto es la

lógica del capital la que organiza lo cotidiano en todas sus esferas. En efecto, Lefebvre señala que el espacio abstracto "...nada tiene de inocente: está al servicio de tácticas y estrategias particulares; no es sino el espacio del modo de producción dominante, el espacio del capitalismo, administrado por la burguesía." (2013, p. 393). Así, los modelos de planificación urbana de base funcionalista y racionalista, como instrumentos legítimos de organización del espacio de las ciudades consonantes con el productivismo, el economicismo, la burocracia estatal y empresarial, confluyen produciendo una ciudad que no es sino mercancía, un espacio abstracto (Lefebvre, 1978). Los ciudadanos aquí se acoplan consumiendo pasivamente esta mercancía que les viene dada y que no fue diseñada para ellos: Lefebvre denuncia así la proliferación de esta forma espacial en la ciudad capitalista, la que "...ha perdido los rasgos y características de la obra, de la apropiación" (1978, p. 98)

Sin embargo, la obra de Lefebvre le otorga un lugar central a la vida cotidiana en la ciudad, y con ella otra concepción posible del espacio (Lindón, 2004). Sin ahondar en el posicionamiento ideológico que el autor sostiene, resulta aquí especialmente significativa la búsqueda de Lefebvre por reivindicar lo que llama el valor de uso del espacio urbano, el cual señala, ha quedado subordinado al valor de cambio. La reivindicación del valor de uso supone la recuperación del espacio diferencial, un espacio cualificable, subjetivo, sensible, vivido y por ende, no intercambiable. (Lefebvre, 1978, 2013). De este modo, es posible concebir a la ciudad a partir de ponderar su valor de uso, donde el espacio se imbrica con la vida cotidiana en tanto espacio vivido, subjetivamente aprehendido y representado. La ciudad así se puede concebir ligada a las biografías, a lo sensible y lo identitario -aspectos que no son medibles ni intercambiables-, evidenciando la imposibilidad de restringir el fenómeno urbano a las relaciones sociales de producción y de propiedad. Se trata así de un espacio vivido que emerge de las fisuras de un espacio abstracto (Lefebvre, 2013).

Ante la alienación cotidiana de la ciudad capitalista, Lefebvre llama a la recuperación y reapropiación de la ciudad por parte de sus ciudadanos. Ello supone que la ciudad emerja como obra colectiva de los habitantes, sujetos activos que intervienen y toman decisiones sobre una ciudad concebida ya no como mercancía, sino como un "...lugar de encuentro, convergencia de comunicaciones e informaciones (...) lugar de deseo, desequilibrio permanente, sede de la disolución de normalidades y presiones, momento de lo lúdico y lo imprevisible." (Lefebvre, 1978, p. 100). Según Lefebvre (1978), son los usuarios quienes pueden y deben reivindicar el valor de uso de la ciudad -sobre el cual, señala, se funda "lo urbano"-, ejerciendo así su derecho a la ciudad.

Si bien no profundizaremos aquí las implicancias propias de concebir al espacio como producto del proceso de producción social, tomaremos de Lefebvre el concepto de lo urbano ligado al valor de uso

de la ciudad. El concepto de espacio diferencial se presenta así sumamente fértil para analizar a las prácticas corporales en la ciudad.

Michel de Certeau (2000) observa que en el espacio urbano los habitantes efectivamente desarrollan prácticas en las cuales emerge -en términos lefebvrianos- el valor de uso del espacio, que, aunque no siempre constituye un derecho formalmente adquirido, sí supone, de algún modo y según sostenemos aquí, uno informalmente ejercido.

Michel De Certeau, en *La invención de lo cotidiano I* (2000), acerca un enfoque que resulta clave para pensar el caso del jugger en La Plata. La perspectiva de De Certeau es resueltamente optimista, y si Lefebvre llama a la recuperación de un derecho legítimo arrebatado para las mayorías, De Certeau en cambio observa que las personas ordinarias, desde las acciones mínimas de su cotidianidad, elaboran tácticas con las que logran desviar las estrategias del orden dominante, actuando de modo invisible en el orden instaurado desde la minucia, la pequeñez de lo cotidiano, como "...operaciones multiformes y fragmentarias, relativas a ocasiones y detalles" (De Certeau, 2000, p. XLV).

Ahora bien, estas operaciones no son sino las prácticas cotidianas en las cuales De Certeau centra su atención. Concebidas como "modos de hacer", el autor procura reivindicarlas en la agenda de los estudios sociales. Desde esta perspectiva, los habitantes de las ciudades son usuarios consumidores que, ni pasivos ni subsumidos a un orden disciplinar, tienen un rol activo y creativo desde el cual sortean y subvierten el orden dado e impuesto. El statu quo resulta así motor de diversas producciones no planificadas; para De Certeau, las coacciones motivan hallazgos y las reglamentaciones inspiran improvisaciones. En efecto, dialogando con Foucault, De Certeau señala que:

Si es cierto que por todos lados se extiende y se precisa la cuadrícula de la "vigilancia", resulta tanto más urgente señalar cómo una sociedad entera no se reduce a ella; qué procedimientos populares (también "minúsculos" y cotidianos) juegan con los mecanismos de la disciplina y sólo se conforman para cambiarlos; en fin, qué "maneras de hacer" forman la contrapartida, del lado de los consumidores (o ¿dominados?)" (De Certeau, 2000, p. XLIV)

Así, la capacidad de agencia del habitante-usuario-consumidor, atravesado en y por la producción y por el consumo, es el eje del planteo del autor. Señala que mientras los "técnicos de la producción cultural" despliegan estrategias totalizadoras y homogeneizantes (panópticas, de control, que configuran el espacio a partir de modelos abstractos, delimitando, cuadriculando, clasificando), los habitantes efectivizan tácticas; ardidés y subterfugios resistentes y flexibles, oportunistas e impredecibles que, como prácticas cotidianas, efectivizan la reapropiación de aquello que viene dado y es impuesto. Ese consumo y reapropiación suponen la transformación de la economía cultural

dominante de acuerdo con sus intereses y bajo reglas que les son propias, lo que implica la producción de algo nuevo, un acto creativo (De Certeau, 2000). El habitante de la ciudad así, no queda simplemente subsumido a las imposiciones de las normativas y disposiciones urbanas, al diseño tecnocrático y la clasificación espacial y funcional -desde Lefebvre, concurrentes con la lógica de la reproducción del capital-, sino que, en el despliegue de sus tácticas, aparentemente despreciables, saca provecho de lo dado y se reapropia del espacio urbano, “practicándolo” y, diremos aquí, produciéndolo en la misma operación. Allí reside para De Certeau la creatividad de los habitantes comunes (que no detentan poder, aquellos a quienes llama los “débiles”), quienes consumen una ciudad diseñada y organizada para fines que les son ajenos de tal modo que se las arreglan para subvertir el orden dominante desde dentro, como “practicantes del espacio urbano”:

Productores desconocidos, poetas de sus asuntos, inventores de senderos en las junglas de la racionalidad funcionalista, los consumidores producen algo que tiene forma de trayectorias (...) Trazan “trayectorias indeterminadas”, aparentemente insensatas porque no son coherentes respecto del espacio construido, escrito y prefabricado en el que se desplazan. (De Certeau, 2000, p.40)

De este modo, aunque desde perspectivas distintas, tanto Lefebvre como De Certeau observan críticamente la acción del poder clasificatorio y regulador del diseño urbano. Asimismo, en tanto conciben al espacio social como resultado de la permanente pugna entre el poder y la resistencia al poder, ambos señalan una salida al orden dominante: De Certeau observa la emergencia de la “vida urbana” en tanto las prácticas cotidianas del espacio urbano que escapan al poder panóptico de los proyectos urbanísticos (De Certeau, 2000). Por su parte Lefebvre observa, en consonancia, la presencia de un “germen”, -lo urbano- que “se mantiene en las fisuras del orden planificado y programado” (Lefebvre, 1978, p. 101), llamando así a la revalorización de la ciudad como valor de uso, sobre el cual señala, se funda lo urbano.

Desde esta perspectiva observaremos el caso del jugger en la ciudad de La Plata. Este posicionamiento nos permite ver los modos en que se entretaje el orden de lo objetivo con el de lo subjetivo: las condiciones externas y estructurantes que se imponen en la vida de los agentes y la agencia necesaria para sortear la alienación -al menos de forma parcial- en un acto creativo. Es posible pensar así a la práctica corporal del jugger en La Plata como una de las manifestaciones espaciales de la vida cotidiana de algunos habitantes de la ciudad; una práctica que, en virtud de lo expuesto, es producida por, a la vez que produce, un espacio urbano proyectado para albergar ciertos usos pero en el cual también se cuelean otros no previstos. En efecto, el jugger estructura la vida cotidiana de los jugadores platenses, quienes gestionan y asisten a sus prácticas, participan periódicamente de eventos con motivo de reclutar nuevos jugadores, organizan torneos, redactan -y modifican- el reglamento y se apropian

temporalmente de distintos sectores del parque Saavedra para llevar adelante la práctica. Buscaremos entonces interpretar la relación entre el espacio urbano y la práctica del jugger desde la perspectiva de sus jóvenes protagonistas: esa relación entre lo subjetivo y lo espacial atendiendo a que los agentes se relacionan entre sí y con el espacio a partir de una trama intersubjetiva desde la que significan, resignifican y construyen permanentemente espacios de vida (Lindón, 2006). Alicia Lindón (2006) señala la importancia de recuperar los sentidos que le otorgan los protagonistas a sus prácticas cotidianas al efectuar un análisis espacial de las mismas; de otro modo, la autora observa que se corre un doble riesgo: por un lado, eliminar la espacialidad y tratar a las prácticas como meras acciones; por otro, reducir la dimensión espacial al mero “dónde” se realiza la práctica. De este modo, se pondera el acceso a las representaciones del jugger que los jóvenes jugadores sostienen, en tanto que “Las prácticas les dan significados a los lugares y los toman de estos, y esos significados también se integran en los acervos de información espacial.” (Lindón, 2006, p. 378).

De este modo, práctica del jugger y los espacios urbanos de los cuales los practicantes se apropian no pueden ser sino objeto de representaciones, colectivas e individuales. Indagar la práctica del jugger desde una perspectiva espacial teniendo en cuenta la subjetividad de quienes “practican” el espacio urbano en su vida cotidiana nos conduce a conocer de qué modos el espacio se entreteje con la práctica, dando lugar a una particular relación de producción mutua.

Finalmente, observaremos al espacio urbano producido en las prácticas cotidianas, es decir, configurado por los actos de creación de los habitantes: un espacio que produce prácticas -en tanto prácticas sociales- y que es a la vez producido por ellas; una ciudad que excede al mero escenario físico-topológico contenedor que se insinúa en una ciudad planificada, legible y regulada. En definitiva, observaremos lo urbano fundado sobre el valor de uso; la ciudad como un espacio practicado socialmente y representado subjetivamente por sus habitantes.

4.2 El espacio diseñado

La práctica del jugger de la ciudad de La Plata se lleva a cabo única y exclusivamente en espacios verdes públicos: parques, plazas, ramblas y bosque. En este sentido, se vuelve necesario abordar someramente aspectos histórico-espaciales de la ciudad, y dentro de ésta, de los espacios que aquí nos ocupan.

Es innegable el lugar protagónico que el verde urbano tiene en el trazado urbano de la ciudad de La Plata. Una simple mirada a vuelo de pájaro evidencia parques y plazas regularmente dispuestos cada

seis cuadras, equidistantes, unidos por vías circulatorias de mayor calibre; un bosque de proporciones formidables sobre uno de sus lados y un cordón verde en todo su perímetro. En efecto, el trazado de esta ciudad presenta, dentro de un cuadrado de 40 por 40 cuadras, un sistema equidistante de espacios verdes, que, junto con bulevares, anchas avenidas y diagonales arboladas plasman las teorías racionalistas e higienistas del siglo XIX; diseño único e íntimamente ligado a la identidad y el carácter de la ciudad.

La Plata fue fundada en el año 1882 como capital de la provincia de Buenos Aires en un contexto global de auge de la ciencia positivista y el afianzamiento del capitalismo industrial. Tras la federalización de la ciudad de Buenos Aires se volvió necesario designar una nueva ciudad como capital provincial; de modo tal que Dardo Rocha -recientemente designado gobernador- determinó la fundación de una ciudad nueva en lugar de trasladar el gobierno y administración de la provincia a una ciudad preexistente (Segura, 2009). El sitio elegido fueron las Lomas de Ensenada, a 55 km en dirección sureste de Buenos Aires y próxima al puerto -aspecto clave para la aspiración de autonomía de la nueva capital provincial respecto de la capital federal-. La Plata sería así la capital de una provincia que se estaba organizando, "...para producir y exportar cereales y carnes, impulsando un progreso económico que lleva a Argentina a convertirse en el 'granero del mundo' a principios del siglo XX" (Pesoa y Sabaté, 2016, p. 2). A través de la construcción de una capital moderna, racional y salubre, que plasmaba a la perfección el espíritu positivista del momento, el Estado Nacional daría cuenta de que Argentina se consolidaba como un país moderno y pujante, capaz de "crear una nueva sociedad a través del orden urbano" (Pesoa y Sabaté, 2016, p. 3). Así, nacida exclusivamente por voluntad política y "construida por un proceso sorprendente por la posición marginal de la Argentina de esa época" (Morosi, 2002, p. 18), La Plata debía ser símbolo de una Argentina moderna, sede del poder de una provincia en expansión.

La ciudad de La Plata fue, de este modo, diseñada con anterioridad a su fundación. La tarea estuvo a cargo de un grupo de técnicos del Departamento de Ingenieros, que encabezaba el ingeniero Pedro Benoit. Esta situación privilegiada supuso la posibilidad de proyectar una ciudad utópica, consonante con los ideales modernos de racionalidad, orden, progreso, preceptos higiénicos en boga y una clara preocupación formal. La geometría y la simetría estructuran de este modo la traza urbana, ubicándola a la vanguardia de las capitales del mundo. La ciudad es así paradigma del urbanismo progresista⁶⁹ en su variante higienicista que sintetiza las ideas del urbanismo moderno de fines del siglo XIX:

⁶⁹ Según Morosi (2002), el modelo progresista urbano "resulta de aplicar el moderno método científico a la solución de problemas urbanos" (p. 13).

En el plano fundacional se combinan elementos de la ciudad ideal del Renacimiento en tanto que fue pensada como una obra acabada, cerrada, con límites precisos; los espacios públicos, las diagonales y la representación física del poder en un eje monumental manifiestan una influencia barroca; la preocupación por la circulación y los espacios verdes proviene del higienismo y de la racionalidad de la ciudad industrial del siglo XIX; y por último, se conservó la cuadrícula, elemento tradicional del urbanismo en América Latina (Segura, 2009, p. 180).

Una red jerárquica de vías circulatorias define el icónico plano de la ciudad: desde el centro geográfico ubicado en la plaza Moreno se proyecta un damero ortogonal perfectamente ensamblado con las diagonales principales y secundarias que, junto con un sistema de avenidas ubicadas cada seis cuadras -todas ellas con sus bulevares arbolados-, configuran una suerte de grilla que conecta racional y eficientemente los distintos puntos del casco urbano. En este marco, las manzanas tipo de 120 metros de lado van reducido progresivamente uno de sus lados al acercarse al centro de la grilla, aumentando así la relación entre la superficie de circulación y la superficie construida para facilitar la accesibilidad al centro de la ciudad donde se concentran las funciones administrativas, gubernamentales, culturales y eclesiásticas del eje monumental. En efecto, los descubrimientos acerca del funcionamiento del cuerpo humano -coincidentes con el nacimiento del capitalismo moderno-, constituyeron una metáfora que ordenó el pensamiento urbanista de los siglos XVIII y XIX. La circulación pasó a constituirse como un valor tanto para la medicina como para la economía, plasmándose en las ideas urbanas de tal modo que los planificadores europeos de los siglos XVIII y XIX orientaban la organización del tráfico según el modelo del sistema circulatorio y la mecánica sanguínea (Sennet, 2010).

Por otro lado, las funciones gubernamentales, administrativas, eclesiásticas y culturales fueron enfatizadas en el tejido urbano platense al emplazarlas sobre el eje de simetría entre las calles 51 y 53 y rodearlas de jardines, configurando así “hitos” claramente diferenciados de las construcciones aledañas. Se ubican así la Catedral, el Palacio Municipal, el Teatro Argentino, la Casa de Gobierno y la Legislatura Provincial; emblemáticos edificios públicos que, como símbolos del poder político y religioso, configuran un corredor monumental. El resto de los edificios públicos se ubicaron en dos ejes perpendiculares y secundarios sobre las avenidas 7 y 13, con el fin de evitar la aglomeración de las funciones gubernamentales y administrativas, pero con igual impronta simbólica.

Finalmente, en las intersecciones de las vías primarias de circulación se disponen, como puntos circulatorios convergentes de impronta inconfundible, los espacios urbanos que nos ocupan: parques, plazas y el formidable Paseo del Bosque. Se trata de un sistema de espacios forestados de uso predominantemente peatonal, equidistantes y simétricos, racionalmente dispuesto bajo fines estéticos e higiénicos. Veinticuatro espacios verdes fueron proyectados dentro del casco urbano: un gran parque público de 80 hectáreas (el Paseo del Bosque) que remata el eje monumental; cuatro

parques y diecinueve plazas cuyas superficies varían entre una y ocho manzanas. Las plazas centrales se vinculan directamente a los edificios-hito monumentales de la administración pública, cultura y culto, mientras que los demás espacios verdes quedan insertos en lógicas barriales en relación a zonas residenciales (Losano, 2006). A estos espacios arbolados se les sumó, entre 1970 y 1980 el cordón verde de la rambla de las avenidas de circunvalación, un perímetro inconfundible de 100 metros de ancho que delimita el casco urbano (Segura, 2009). En su totalidad, estos elementos dibujan una geometría simétrica en la que el verde urbano, elemento clave del proyecto urbano higienista⁷⁰, tiene un lugar protagónico en la configuración racional de la ciudad. Se trata de espacios verdes, forestados, en los que nada queda librado al azar.

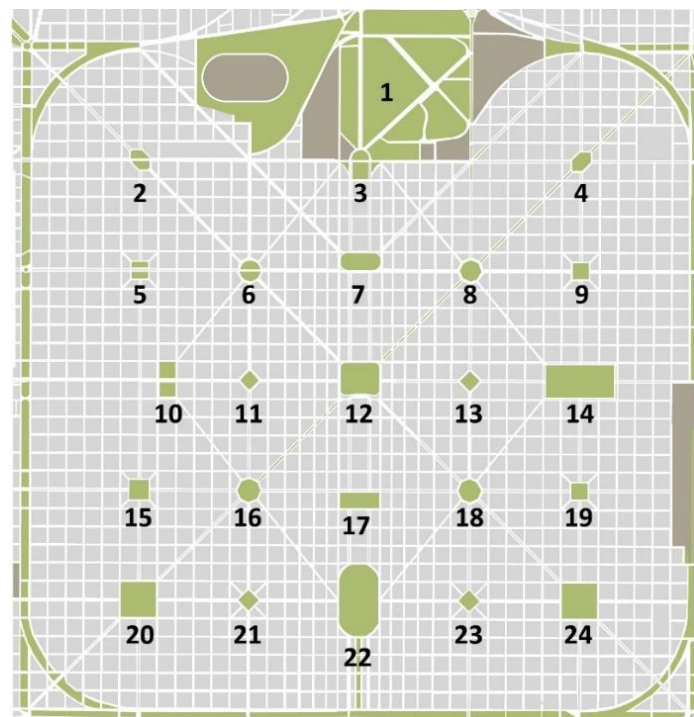


Imagen 11. Espacios verdes públicos del casco fundacional de la ciudad de La Plata: parques, plazas, ramblas y bosque. 1. Bosque 2. Plaza Alsina 3. Plaza Rivadavia 4. Plaza Matheu 5. Plaza Olazábal 6. Plaza Italia 7. Plaza San Martín 8. Plaza Rocha 9. Plaza España 10. Plaza Belgrano 11. Plaza Paso 12. Plaza Moreno 13. Plaza Juan Manuel de Rosas 14. Parque Saavedra 15. Plaza Güemes 16. Plaza Azcuénaga 17. Plaza Malvinas Argentinas 18. Plaza Hipólito Yrigoyen 19. Plaza Sarmiento 20. Parque Alberti 21. Plaza 19 de noviembre 22. Parque San Martín 23. Plaza Brandsen 24. Parque Castelli.

⁷⁰ Siguiendo el imperativo higiénico en boga, el proyecto original de la ciudad previó un sistema de desagües para la eliminación de residuos de distintos tipos, así como de distribución de agua potable. Incluso contó con un tendido de energía eléctrica y alumbrado público, de avanzada por ese entonces.

Las ideas del orden y el progreso y una fe ciega en el método científico son propios del pensamiento del siglo XIX (Morosi, 2002). En este contexto, las nuevas ideas higiénicas, fundadas en el discurso de la ciencia médica, ponían en relieve la tríada “luz, aire y verde” (Morosi, 2002) a la hora de proyectar espacios arquitectónicos y urbanos salubres. Los parques y plazas vienen a reunir estos tres elementos, siendo especialmente considerados en las ideas urbanas del siglo XIX por sus bondades higiénicas y compensatorias, capaces de controlar los efectos nocivos de la urbanización acelerada y la incipiente industrialización. Como espacios abiertos en un tejido urbano, su presencia cobraba especial relevancia en tanto espacios de purificación y circulación del aire, bañados por la antiséptica luz del sol (cada vez más limitada por el auge de la construcción en altura) que alejarían miasmas y prometerían un espacio salubre (Armus, 1996). El rol higiénico de estos “pulmones” urbanos que “abren” el tejido construido no se limitaba a su acción en la circulación y purificación del aire: plazas y parques eran además investidos de funciones tales como el fortalecimiento de los cuerpos, la moralización de las masas, la reafirmación de la nacionalidad y la construcción de una raza argentina, la recreación, la contemplación y el placer (Armus, 1996). Estas ideas se articulaban otorgándole al espacio verde urbano público un valor asociado a la regeneración social de voluntad eugenésica de claro interés político, sostenido y legitimado por la ciencia moderna e implementado por el poder estatal. Los espacios verdes urbanos eran por entonces investidos de un rol ligado a la tonificación de los cuerpos, el robustecimiento de las inmunidades individuales, la compensación de las rutinas urbanas. El verde urbano suponía así un “servicio espiritual, estético y cultural” (Armus, 1996, p. 20) que colaboraba en la construcción de una raza nacional; tal es el caso de monumentos de los a fallecidos ilustres, mástiles que exaltan los símbolos nacionales, o los espacios de eventos culturales para la educación de las masas urbanas. De este modo, el pensamiento del siglo XIX concebía al verde urbano íntimamente ligado al imperativo de la salud pública, la moral y el uso del tiempo libre: a través del parqueado, los solados, los monumentos y el equipamiento, parques y plazas eran diseñados como habilitadores de ciertas actividades y prácticas deseables, y no de otras.

Ahora bien, es posible entender al programa moderno y sus preceptos higiénicos como dispositivos implementados desde el Estado para regular y encauzar determinados “modos de hacer” en el tiempo libre de trabajo; de socializar, de fortalecer el cuerpo, de ser ciudadano sano y moral. En este contexto de ideas, la moderna ciudad de La Plata, racional e higiénica, minuciosamente diseñada, es la materialización y símbolo de la construcción de un país moderno que buscaba posicionarse en el mercado mundial (Pesoa y Sabaté, 2016). En efecto, en la traza urbana se expresa la representación de un poder político (Segura, 2009) que, a través de las políticas públicas urbanas, encauza los modos cotidianos de habitar y practicar la ciudad.

El cuidado diseño urbano platense fue, en definitiva, depositario de las aspiraciones de las clases dominantes por materializar la pujanza de un país moderno, prescribiendo y organizando simultáneamente modos de uso y formas de habitar la ciudad que aún hoy perduran. A pesar de que, como señala Segura (2009), el paso del tiempo evidenció una distancia creciente entre la ciudad ideal -proyectada- y la ciudad real -materializada-, los espacios verdes resultaron relativamente indemnes a las intervenciones y cambios urbanos que el proyecto original sufrió producto de la subordinación del Estado a las lógicas del capital del modelo neoliberal⁷¹. Es claro, finalmente, que la ciudad de La Plata ha sufrido mutaciones que la alejaron de la concepción original de Benoit en tanto es y ha sido blanco tanto de políticas estatales que desatendieron las directrices del proyecto original, así como también de la especulación inmobiliaria. Sin embargo, y a pesar de la distancia que la separa de la ciudad ideal proyectada, la grilla circulatoria y el lugar protagónico de sus espacios verdes continúa siendo una marca identitaria de la capital de la provincia que indefectiblemente organiza y modela modos posibles de habitar la ciudad y por ende, las prácticas sociales que en ella se desarrollan. Desde aquí analizaremos la práctica del jugger en la ciudad, observando qué sucede respecto de las prácticas colectivas y creativas de sus habitantes frente a la enajenación de la clasificación, la regulación y el ordenamiento espacial y funcional. Es decir, de qué modos el valor de uso del espacio en las prácticas cotidianas emerge de las fisuras del orden establecido.

La práctica del jugger aquí analizada se emplazó en distintos espacios verdes públicos que la moderna e higiénica ciudad del siglo XIX -con las alteraciones y cambios ocurridos a lo largo del tiempo- ofreció a los jóvenes jugadores en el marco de la segunda década del siglo XXI.

Como se señaló previamente, las primeras experiencias del jugger argentino se instalaron de manera regular en el parque Saavedra, un amplio espacio público de 8 manzanas de superficie. A un año y medio de la llegada del jugger a La Plata y habiendo experimentado un marcado aumento en la cantidad de participantes, en 2014 el grupo de jugadores se escindió: los jóvenes de nuestra investigación continuaron practicando en el parque Saavedra mientras que los jugadores disidentes

⁷¹ Si bien los espacios verdes, en tanto definidos en la traza original, no sufrieron grandes cambios respecto del diseño original a medida que transcurrió el tiempo -como sí sucedió con otros elementos del diseño urbano-, algunos de ellos experimentaron modificaciones que vale la pena mencionar. El Paseo del Bosque fue el espacio que vio más afectado su diseño original, reduciéndose el total de la superficie prevista inicialmente con la inclusión de distintos edificios e instalaciones: el hipódromo (su tempranísima expansión fue entre 1883 y 1884), distintas facultades de la Universidad, el Colegio Nacional y la Escuela Anexa; los dos emblemáticos clubes de fútbol locales Estudiantes y Gimnasia y Esgrima (a los que se les cedieron terrenos del Bosque en 1906); el Zoológico (1907), la Estación de Carga del Ferrocarril del Sud (1909); el lago (1911); la Escuela Industrial Albert Thomas (1915); el Club Hípico (1938); el Registro de las Personas y el Cuerpo de Infantería (Losano, 2006; Altavista, 2020). Asimismo, la actual plaza Islas Malvinas fue ocupada entre 1912 y 1980 por el Regimiento 7 de Infantería -alterando así por casi seis décadas el encuentro de las avenidas con el espacio verde-; y el parque Belgrano, originalmente proyectado con una superficie total de ocho manzanas -en “espejo” con el Parque Saavedra-, finalmente contó con tan solo dos.

trasladaron su práctica al parque San Martín y al Parque Alberti. Más adelante, en abril de 2016, el grupo investigado mudó sus encuentros de los sábados a la rambla de circunvalación sobre la avenida 32 a la altura de la calle 15 para luego, a partir de octubre de 2017, regresar al parque Saavedra y permanecer allí hasta el inicio del ASPO.⁷² Simultáneamente, desde junio de 2016, se sumaron encuentros intrasemanales en el Campo de Deportes de la UNLP, ubicado en el Paseo del Bosque en calle 51 a la altura de 116. En adición, desde los inicios de la práctica en la ciudad, los jóvenes practicantes hicieron uso de la inmediatez de la comunicación a través de las redes sociales para coordinar encuentros espontáneos y efímeros en distintas plazas, parques y el bosque, según les resultara conveniente y accesible en cada oportunidad. A ello se suman torneos, copas y ligas que, como eventos puntuales, fueron experiencias que se llevaron a cabo en distintos espacios verdes de la ciudad.

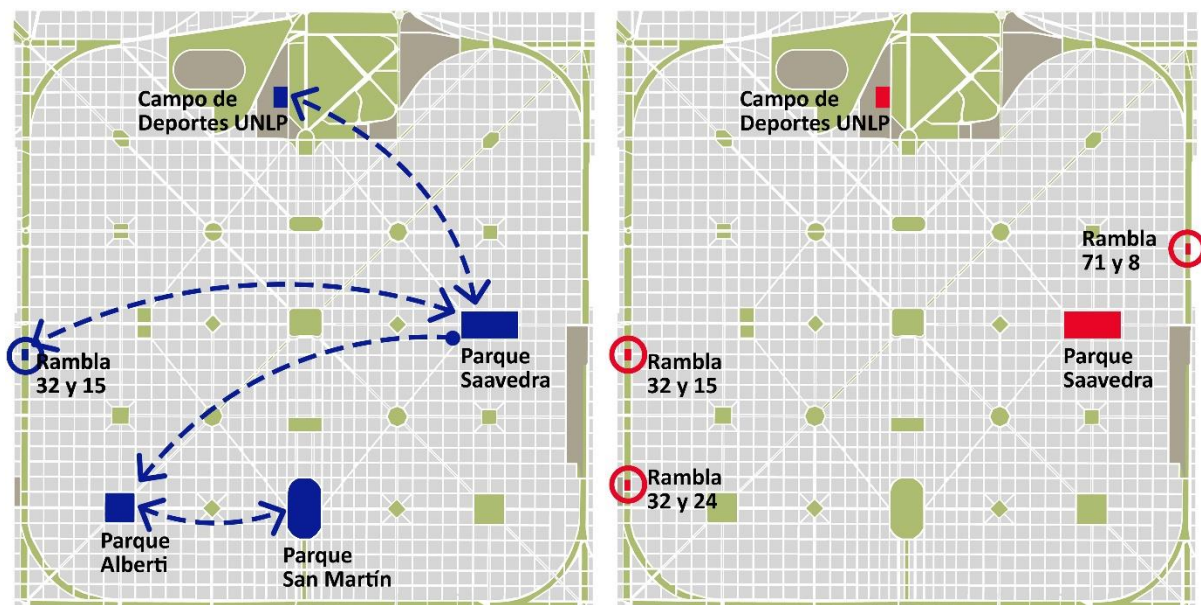


Imagen 12. Izquierda: espacios verdes públicos de práctica regular del jugger en la ciudad de La Plata en el período 2014-2018. Derecha: espacios verdes públicos en los que el grupo de jugadores estudiado llevó a cabo torneos y competencias entre 2014 y 2018.

Podemos ver así que si bien la práctica del jugger en La Plata se llevó a cabo en diversos espacios verdes urbanos según éstos respondían a los requerimientos y necesidades de los jóvenes en cada momento y oportunidad, el parque Saavedra aparece con marcada prevalencia, constituyéndose el

⁷² ASPO son las siglas con que en Argentina se denominó al Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, una política de salud pública que tuvo por objetivo prevenir los contagios en el marco de la pandemia de coronavirus en el país. En la ciudad de La Plata, el ASPO supuso distintas restricciones en la circulación y la reunión de carácter social durante un lapso de tiempo que abarcó desde el 20 de marzo de 2020 hasta el 30 de noviembre de 2020, momento en que comenzó el DISPO (Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio).

espacio principal y de referencia para la práctica del jugger del grupo estudiado. El campo de deportes de la UNLP, por ejemplo, resultaba idóneo para los encuentros semanales ya que su ubicación en directa relación a distintas facultades les suponía a los jóvenes la posibilidad de practicar antes o después de asistir a las cursadas. Asimismo, la incursión en la rambla de 32 respondió a una circunstancia medra del espacio disponible en el parque Saavedra al instalarse una feria que atraía numerosas personas los fines de semana, sumado a la reciente mudanza de algunos jugadores miembros organizadores a las inmediaciones del lugar. Mientras tanto, el parque Saavedra, inicialmente elegido por su fácil acceso y amplios espacios sin equipamiento ni forestación, se mantuvo como el enclave principal para la práctica del jugger del grupo estudiado. En efecto, las referencias al parque aparecen de forma recurrente en el discurso de los jóvenes como el lugar específico al que su práctica se vincula. “Somos el grupo del parque Saavedra”, señaló un miembro de la AJuLP en una entrevista efectuada por un estudiante de periodismo deportivo, reforzando su vínculo con ese espacio y, por añadidura, diferenciándose del grupo disidente que practicaba en el parque San Martín. “Nos pueden encontrar todos los sábados acá, en el parque Saavedra. Si no estamos en este lugar estamos más allá, en la palmera” respondió amablemente una jugadora a un grupo de curiosos que se acercaron a preguntar un sábado por la tarde durante una observación.

El parque Saavedra se presenta, así, como el espacio por excelencia para la práctica del jugger durante el lapso investigado. Allí, los jóvenes desplegaron lógicas de apropiación e intervención de un espacio que hallaban disponible: a la vista de todo aquel que por allí pasase, los jugadores practicaban, entrenaban, jugaban, competían y se relacionaban entre sí en un espacio que no podía ser sino objeto de valoración afectiva y atribución de sentidos. Es preciso, en este punto, abordar la descripción del parque en cuestión.

El parque Saavedra

Como señalamos, concentraremos nuestro análisis del caso del jugger en el parque Saavedra ya que este emplazamiento se constituyó como el lugar principal para la práctica del jugger del grupo estudiado. En este sentido, es en este espacio público donde se llevaron a cabo las observaciones participantes y las entrevistas entre julio de 2017 y marzo de 2020. Se vuelve entonces necesario efectuar una descripción del parque Saavedra, abordando tanto sus características físicas-espaciales-materiales, como lo que refiere a las prácticas y usos sociales que se despliegan allí habitualmente.

El parque Saavedra, con sus 14 hectáreas, es uno de los tantos espacios verdes de la ciudad de La Plata. Se encuentra dentro del “casco urbano”: la planta fundacional de la ciudad. Sus ocho manzanas se disponen en una relación de 2 por 4, delimitadas por las calles 12, 14, 64 y 68. En consonancia con el proyecto urbanístico original, los parques y plazas se acomodan en el cruce de avenidas. De este

modo, en el parque Saavedra convergen dos avenidas y dos diagonales: las avenidas 13 y 66, que con sus bulevares arbolados conforman corredores verdes que vinculan al parque con plazas aledañas, del mismo modo que las diagonales menores 75 y 78, de menor calibre y por ende carentes de bulevar. El entorno inmediato del parque presenta lógicas barriales con predominio de la función residencial; sin embargo, frente a su perímetro se encuentran una serie de edificios notables: el Hospital Interzonal de Agudos Especializado en Pediatría Sor María Ludovica (fundado en 1889) sobre calle 14; la parroquia San Francisco de Asís (construida en 1885); la Escuela n°11 sobre calle 12 (que funciona allí desde 1890) y el Colegio padre Castañeda sobre calle 68 (el cual abrió sus puertas en 1969). Asimismo, el parque se encuentra en directa relación al centro comercial de la calle 12, que se extiende desde el vértice norte del parque en 12 y 64, hasta la plaza Moreno. En adición, en torno al Hospital de Niños proliferan comercios de distinta índole en virtud de la gran afluencia de personas que supone el edificio destinado a la salud pediátrica, el cual recibe pacientes de toda la provincia. En efecto, el parque se ubica en una de las zonas más tempranamente ocupadas de la ciudad, por lo que desde finales del siglo XIX se encuentra en directa relación tanto a estos grandes edificios como a las viviendas unifamiliares. De este modo, en el entorno del parque Saavedra confluyen actualmente el dinamismo y la abundante circulación en virtud de las funciones relativas a la salud, la educación y el comercio, las cuales se ensamblan en directa vinculación con un entorno barrial de viviendas.

Ahora bien, la actual configuración espacial del parque Saavedra es resultado de la suma de intervenciones sucesivas a lo largo del tiempo. Como un palimpsesto, el espacio fue modificado tanto por los primeros vecinos de la zona -que plantaron los primeros árboles- como por la concreción de distintos proyectos e intervenciones de orden municipal. Hoy, el parque se encuentra dividido en dos mitades, cada una de las cuales tiene características propias. Un ancho camino de baldosas acompañado de altas palmeras, como prolongación virtual de la avenida 66, señala el límite entre las dos mitades, dividiendo así al parque Saavedra en sus dos sectores: el sector cerrado y el sector abierto.

El sector cerrado se corresponde a la mitad definida entre el camino de las palmeras y la calle 68. En virtud de su nombre, esta mitad del parque fue “cerrada” en 1938 por un cerco de mampostería y rejas, delimitando así el jardín botánico -creado en 1910- en el que se disponen una gran variedad de especies arbóreas (Contin, 1996). El sector cerrado del parque Saavedra se encuentra densamente arbolado, contando con caminos de conchilla, una fuente, varias esculturas y tres zonas de juegos infantiles entre la espesa arboleda. En este sector, además, funcionan instalaciones sanitarias de acceso público; la escuela-biblioteca popular *Del otro lado del árbol* -una biblioteca orientada al público infantil que también ofrece talleres y eventos para niños- y la Huerta Escuela Comunitaria -

que brinda cursos y talleres gratuitos de compostaje y huerta orgánica-. Se encuentra también allí, aunque cercada y en estado de relativo abandono, la casa de madera que perteneciera a Benoit, en donde habría realizado planos de edificios de la ciudad. Asimismo, sobre la esquina de 14 y 68, se ubica una planta de bombeo de agua potable (inaugurada en 1885), hoy propiedad de ABSA⁷³. Entre la densa arboleda también, se ubican un escenario de material, frecuentemente utilizado para eventos culturales y varias esculturas de madera dispersas, efectuadas sobre los troncos de árboles que cayeron allí mismo. Finalmente, este sector, aunque cercado, tiene un total de seis accesos que permiten un fluido tránsito de personas respecto de la vía pública y el sector abierto del parque. El acceso más imponente se encuentra en la esquina de 12 y 68, donde se alza un majestuoso portón de hierro que perteneciera a la casa donde viviera el escritor Benito Lynch. También hay accesos en las calles 12 y 14 a la altura de calle 67; en la esquina de 14 y 66; en 68 a la altura de 13 y en medio del camino de las palmeras.

Mientras tanto, el sector abierto se encuentra en directa relación a las calles que lo circundan -12, 64 y 14-, sin otro límite divisorio que un camino de baldosas perimetral. Este sector del parque cuenta con una menor densidad de árboles, presentando en cambio amplias superficies de pasto libres de caminos y equipamiento, así como también un lago de proporciones notables junto al que se dispone, sobre una suave elevación del terreno, una pérgola blanca que contrasta con el verde del entorno. Conectado al lago por un pequeño canal, se encuentra un lago menor o estanque, que cuenta con una pequeña isla a la que se accede por un puente. El sector abierto aloja también dos sectores de comidas rápidas, dos amplias zonas de juegos infantiles (uno con calesita), un sector arbolado, dos sectores que cuentan con equipamiento para realizar gimnasia, una mesa de *ping-pong* disponible para su uso y varios senderos de adoquines que trazan y entrelazan distintos recorridos en el pasto, atravesando y conectando diversas zonas del sector abierto del parque.

⁷³ La sigla se corresponde con “Aguas Bonaerenses Sociedad Anónima”. Se trata de una empresa operadora de agua y saneamiento que ofrece su servicio a 70 localidades de la provincia de Buenos Aires.

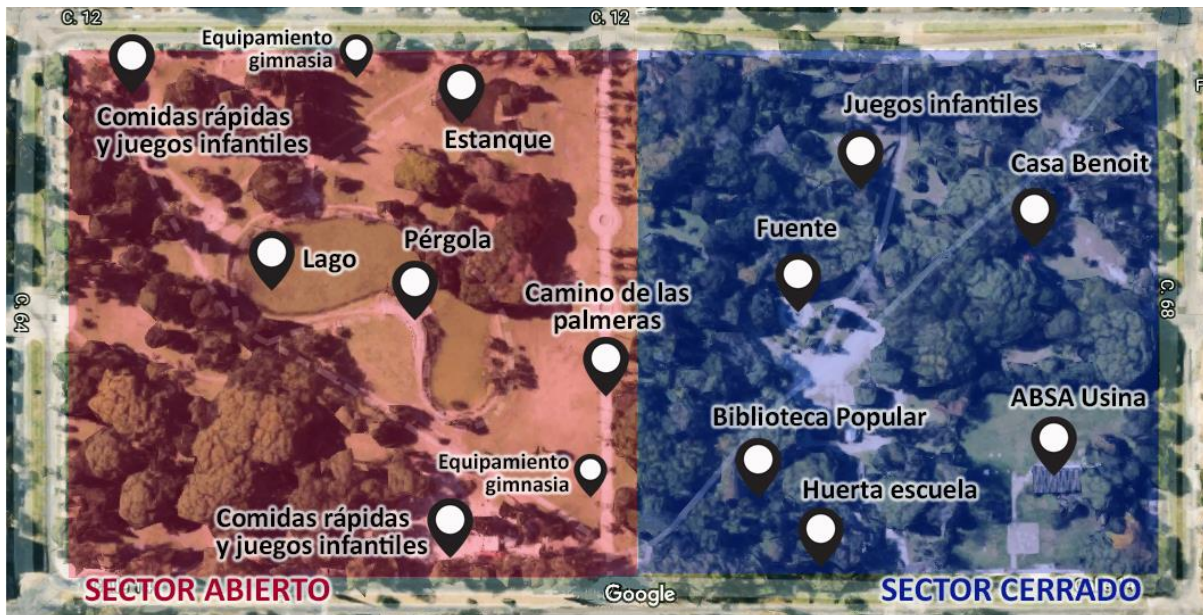


Imagen 13. Parque Saavedra. Arriba: sectores y enclaves. Abajo: circulaciones principales, secundarias y accesos al sector cerrado.

En cuanto a sus usos, el parque Saavedra recibe visitantes todos los días de la semana. Sin embargo, es los sábados y los domingos cuando se observa un notable aumento de la concurrencia: grandes cantidades de personas de todas las edades; familias enteras, jóvenes, adultos y adultos mayores se acercan para pasar la tarde en el lugar.

Durante los días hábiles es posible observar transeúntes y ciclistas que utilizan el parque como atajo en sus recorridos cotidianos, vecinos paseando a sus mascotas, eventualmente algunos jóvenes *skaters* practicando sus “trucos” y “pruebas” (Saraví, 2012) en la zona de la pérgola, *runners*

aprovechando el camino perimetral para llevar adelante sus rutinas aeróbicas y clases de gimnasia funcional -grupales y personalizadas- en distintas zonas del sector abierto. Asimismo, durante la semana, si no llueve, dos ferias funcionan regularmente; los días viernes en el sector cerrado se instala una feria de verduras agroecológicas, frutos secos, miel y productos artesanales; mientras que sobre la vereda de la calle 68, por fuera de la reja perimetral del sector cerrado, los días martes y viernes hallamos una feria itinerante de venta de frutas, verduras y carnes. Durante la semana también es usual encontrar grupos de niños que, tras la salida de la escuela, cruzan al parque y utilizan los juegos instalados en el sector cerrado; algún grupo de jóvenes jugando al fútbol en los amplios espacios del sector abierto, parejas y grupos sentados sobre una manta en el pasto tomando mate o tocando la guitarra, así como también niños y adultos en la zona de los juegos infantiles. Dadas las generosas dimensiones del parque, durante la semana prácticamente no se registra proximidad entre las distintas actividades: la gran disponibilidad de espacio permite a los concurrentes acomodarse manteniendo espacios de separación, óptimos para el desarrollo independiente de cada una de las prácticas.

Por otro lado, los sábados y los domingos se presenta un marcado aumento en la afluencia de personas: familias enteras; niños, jóvenes, adultos y adultos mayores se acercan al lugar para llevar adelante actividades vinculadas al descanso, al ocio y al esparcimiento. En el sector cerrado es usual encontrar niños en los juegos infantiles, grupos charlando y tomando mate a la sombra de los árboles, eventualmente una cuerda de percusión y danza africana que utiliza un tronco tumbado como asiento, jóvenes practicando malabares, acrobacia de piso y en telas -las cuales cuelgan de los añosos árboles del jardín botánico-, así como también la práctica de *slack-line* que se instala entre dos árboles para realizar las pruebas. En el perímetro externo del sector cerrado, sobre la vereda, funciona una feria de artesanos dispuesta en unas estructuras semicubiertas provistas por la municipalidad, mientras que en el interior del sector cerrado se instalan ferias de antigüedades, libros usados y alimentos naturales. En el sector cerrado también se llevan a cabo distintas actividades culturales los fines de semana; algunas orientadas a los niños -como las que organiza regularmente la Biblioteca Popular *Del otro lado del árbol*- y otras dirigidas al público en general -como encuentros de recreacionistas, ferias de temáticas medievales e irlandesas-. En efecto, los jóvenes jugadores de jugger participaron en 2014 y 2015 de *Tuatha de Oannan*, un evento en torno a la mitología céltica llevado a cabo en el jardín botánico. Allí, los jugadores contaron con un espacio para brindar un taller de jugger abierto al público, oportunidad que observaron estratégica para la difusión de su práctica.

El sector abierto, por su parte, alberga durante los fines de semana otras tantas actividades relativas al esparcimiento. Dado que cuenta con grandes espacios abiertos, libres de árboles y equipamiento,

es frecuente observar niños andando en triciclos, bicicletas, monopatines, *skates* o *rollers*, así como también jugando a la pelota cerca de sus padres. También hallamos allí jóvenes y adultos practicando juegos de paleta, pelota o *frisbee*, utilizando la mesa de *ping-pong* e incluso adultos y niños pescando a la orilla del lago y el estanque, con cañas más o menos improvisadas. Estos grandes espacios del sector abierto, además, se cubren de pequeños grupos de personas que, sentados sobre una manta o incluso en reposeras que acarrearán al lugar, charlan y toman mate. Asimismo, los fines de semana se suma la oferta de ciertas actividades, tales como los botecitos municipales que, de manera gratuita, pueden utilizarse para atravesar el lago; un diminuto colectivo que circula entre los senderos del parque llevando niños pequeños; una feria de ropa de segunda y primera mano que se ubica a lo largo del camino de las palmeras -en gazebos que la municipalidad instala los viernes por la noche y retira el lunes a primera hora-, así como también la venta ambulante de pochoclo, garrapiñada, golosinas, globos, pelotas inflables, barriletes, burbujeros y otros productos orientados a los niños. El flujo de personas en los puestos de comida al paso también aumenta considerablemente, presentando una alta frecuencia de recambio en los horarios pico. Del mismo modo, las dos zonas de juegos infantiles del sector abierto reciben un alto y constante flujo de niños que, junto con sus familias, utilizan las instalaciones del sector.

En todos los casos la concurrencia al parque se encuentra íntimamente vinculada a las condiciones meteorológicas: la ausencia de lluvia es clave. Del mismo modo, la estación del año determina los horarios más populares: durante el invierno, las primeras horas del mediodía, mientras el sol se mantiene alto, son los momentos más concurridos; sin embargo, en verano la mayor ocupación del parque se observa durante las últimas horas de la tarde, cuando la temperatura desciende y las sombras son más largas. En efecto, en la época estival muchas personas permanecen en el parque incluso durante las primeras horas de la noche, aprovechando el aire fresco. Recordemos además que, en tanto el actual perfil del casco urbano platense es marcadamente administrativo y universitario (Segura, 2009), en el verano (sobre todo en el mes de enero) experimenta un doble éxodo. Por un lado, el éxodo de los estudiantes de otras localidades que, concluido el período de actividad académica, regresan a sus ciudades de origen. Por otro, el éxodo del personal administrativo y judicial que tiene vacaciones o feria durante este mes, oportunidad generalmente destinada para el turismo fuera de la ciudad.

Finalmente, algo es inequívoco: los fines de semana la cantidad de personas que concurren al parque aumenta considerablemente; manifestándose su máxima ocupación entre marzo y diciembre. Esto no suele suscitar mayores inconvenientes para quienes utilizan espacios reducidos para tomar mate y descansar en el pasto, que sin demasiado esfuerzo encuentran un espacio disponible para instalarse

allí. Por su parte, los niños en bicicletas, triciclos y *skates* andan por los senderos, caminos y los espacios verdes que hallan libres sin inconvenientes, mientras que los juegos infantiles son compartidos por decenas de niños. Las ferias, por su parte, mantienen un constante flujo de personas, más o menos populoso según la oportunidad. Sin embargo, actividades tales como los juegos de pelota o el uso de *skates* encuentran más dificultades para desarrollarse en tanto el espacio disponible puede no resultar suficiente: la ocupación espontánea de los sectores del parque por parte de las personas que concurren los fines de semana es suficientemente densa y se distribuye de tal manera que no es usual hallar grandes extensiones de pasto disponibles, así como tampoco la pérgola desocupada. De este modo, resulta infrecuente encontrar partidos de fútbol o *skaters* los fines de semana, en contraste con los días hábiles.

Finalmente, en este panorama de amplia concurrencia y escasa disponibilidad de espacios libres, los sábados por la tarde se instala -desplegando una serie de estrategias para jugar en una cancha reglamentaria de 20 por 40 metros- la práctica del *jugger*.



Imagen 14. Sectores del parque Saavedra en los que se llevó a cabo la práctica regular del jugger durante el lapso investigado.



Imagen 15. Sector abierto, días hábiles. Arriba: pérgolas y skaters. Abajo: camino de las palmeras; espacio de la práctica del jugger; fuente y estanque.



Imagen 16. Sector abierto, días sábado. Obsérvese la densa ocupación de los distintos sectores. Abajo, derecha: inicio de una mata-mata. Puede observarse una aglomeración de personas dispuestas por fuera del espacio de la práctica del jugger.

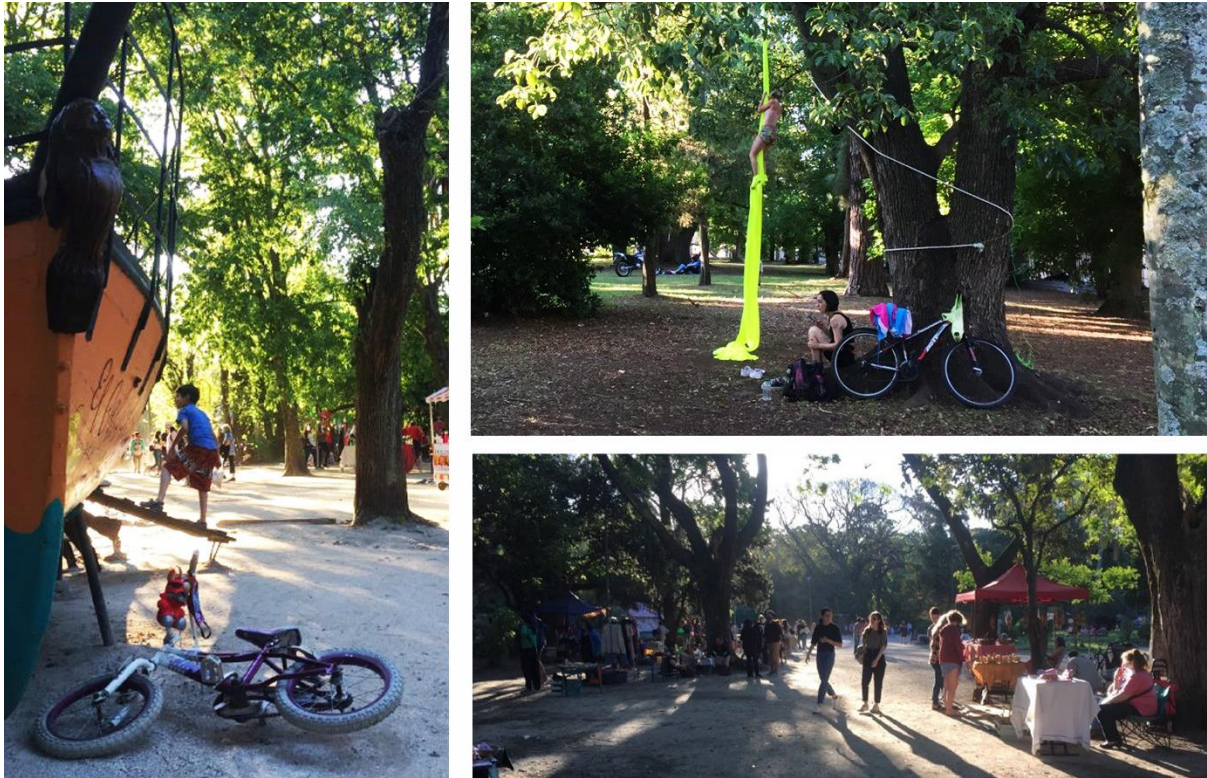


Imagen 17. Sector cerrado. Izquierda: juegos infantiles. Derecha arriba: práctica de acrobacia en telas. Derecha abajo: feria de fin de semana.

Lo público del parque

Resulta ineludible en este punto observar de qué modo el carácter público de los espacios verdes urbanos se entreteje con la práctica del jugger. A continuación, nos posicionaremos respecto de esta categoría para observar el caso en el parque Saavedra.

La noción de lo público aparece generalmente en oposición a lo privado: el par público-privado resulta una dicotomía útil para abordar la definición de estos conceptos *a priori* excluyentes. En efecto, Retamozo (2006) señala la importancia del análisis de la distinción entre lo público y lo privado para pensar la organización del orden social, atendiendo a que la reconfiguración del par es permanente. Ahora bien, como señala Rabotnikof (2000, 2008), su definición está lejos de ser inequívoca; distintas tradiciones y enfoques disciplinarios han codificado y sedimentando diferentes concepciones de este par dicotómico. Los tres “criterios heterogéneos” que describe la autora resultan esclarecedores para organizar distintos sentidos atribuidos al par público-privado, en tanto categorías políticas. Por un lado, un primer criterio vincula lo público a lo colectivo; al interés común, en contraposición a lo privado en tanto aquello relativo al interés individual. El segundo criterio alude a la visibilidad: lo público es aquello visible y manifiesto, expuesto a la mirada y el juicio de otros, mientras que lo privado refiere a lo oculto, a lo secreto. Finalmente, un tercer criterio refiere a la condición del acceso:

en tanto lo público supone apertura y acceso o uso para todos (tanto a nivel material como simbólico), lo privado implica clausura, aquello que se sustrae a la disposición de lo colectivo. Desde este criterio, lo público aparece como disponible para todos.

Estos tres criterios no son excluyentes entre sí, pudiendo articularse en distintos grados y en diferentes combinaciones. Hallamos así que es posible concebir al parque Saavedra como una instancia en la que convergen -de forma particular y en distintas medidas- los tres criterios de lo público que la autora propone: bien común, visibilidad y acceso.

En primer lugar, en tanto la ciudad de La Plata responde asertivamente a los criterios higiénicos modernos, es posible concebir a sus numerosos espacios verdes como elementos de una “salud urbana”, dispositivos de la salud pública para el beneficio colectivo. De este modo, los distintos espacios públicos de La Plata que se encuentran forestados, parquizados y equipados para el paseo, la recreación, el descanso y la práctica de actividades al aire libre, en tanto que disponibles para todos, son fácilmente vinculables al concepto de bien común. Como vimos anteriormente, es posible pensar, como contracara, que estas políticas orientadas al bien común también suponen la regulación y prescripción de modos deseables de habitar la ciudad, que por supuesto no se agota en lo que a plazas y parques respecta.

La visibilidad, por otro lado, se encuentra íntimamente ligada a una connotación espacial (Rabotnikof, 2000, 2008). Así, calles, parques y plazas son espacios privilegiados para lo manifiesto, la exposición y la “puesta en escena” en términos de Goffman (1987). Esta condición fue clave para el crecimiento y expansión de la práctica del jugger respecto de la cantidad de practicantes. En efecto, en el espacio público se está a la vista de un otro colectivo, lo que supone tanto la exposición a su juicio como la posibilidad de captar su curiosidad e interés, situación que los jóvenes aprovecharon desde los inicios para “reclutar” nuevos jugadores. La visibilidad que adquiría la peculiar práctica en el parque suponía el recurrente acercamiento de terceros: algunos simplemente observaban, de pie o sentados, al modo de un espectáculo; mientras tanto, otros se aventuraban a indagar acerca de la curiosa práctica. Los jóvenes siempre aprovecharon estas oportunidades para invitarlos a participar, animándolos, por ejemplo, a tomar una *pompfe* para que experimenten la dinámica de los duelos en un intento de “captarlos”. Asimismo, atentos a la privilegiada visibilidad que proveía el parque, los practicantes de jugger confeccionaron un cartel o *banner* que colocaban en el espacio de práctica para aquellos que se acercaban a curiosear. El *banner* -que describía someramente la práctica y ponía a disposición las redes sociales- resultaba muy útil para comunicar información sobre la práctica. Al respecto, señala un jugador:

El *banner* sirve primero para no tener que explicar lo básico del deporte todo el tiempo. Al que pasa y le interesa lo lee, y si después quiere practicar ya lo básico lo sabe. Si no, lo que pasa es que terminamos repitiendo siempre lo mismo a cada uno que viene y por ahí no querían jugar sino solamente saber qué es. El cartel nos ahorra ese trabajo, además ahí está el contacto de *Facebook* para los que prefieren chusmear por ahí, lo pueden anotar y listo, preguntan por ahí.

De este modo, los jugadores explotaron la privilegiada visibilidad que el parque les confería para responder a un interés fundamental: expandir la práctica del jugger a partir de sumar nuevos jugadores.

Finalmente, respecto del acceso, el verde urbano platense y en particular, el parque Saavedra, ofrecen espacios que se constituyen por excelencia como irrestrictos y de acceso colectivo. Así, el paso, el tránsito y la estadía no tienen, en principio, ninguna condición, ya que en tanto no son objeto de apropiación de particulares ni privados, se encontrarían disponibles para el colectivo social que se beneficia del acceso a ellos⁷⁴. Hallamos aquí un aspecto que es clave en la elección del emplazamiento para la práctica del jugger: la posibilidad de acceder de forma gratuita e irrestricta a un espacio cuyas dimensiones permiten el armado de una cancha. Esta condición estructuró, desde los inicios, la lógica de los encuentros en el parque. En tanto no se trataba sino de un grupo de jóvenes que se reunía de forma autorregulada para jugar jugger, la condición del acceso, íntimamente ligado a la gratuidad y a la posibilidad de utilizar el espacio sin restricciones de día ni de horario, fue clave para el crecimiento y expansión de la práctica. El espacio público del parque Saavedra se presentaba idóneo para los requerimientos de una práctica autoconvocada y autorregulada, cuyos protagonistas eran principalmente jóvenes estudiantes de clase media que practicaban según su disponibilidad, bajo sus propias pautas y sin que ello supusiera un gasto económico. En efecto, los jugadores señalaron, con absoluta franqueza, que su permanencia en la práctica se encontraba estrechamente vinculada a la escasa inversión que ésta les suponía. Así, el acceso irrestricto y gratuito al espacio era una condición absolutamente necesaria y deliberadamente procurada.

⁷⁴ Aquí es necesario observar la importancia de no caer en la ingenua concepción de la accesibilidad universal a los espacios públicos urbanos como una realidad consumada; en este sentido Rabotnikof (2008) señala que "...Algo puede ser público -en el sentido de que no está oculto ni es secreto-, desarrollarse a la vista de todos, y no ser público -en el sentido de una accesibilidad sin condiciones- (2008, p.39). Es posible rápidamente imaginar casos en los que el acceso a ciertos lugares públicos urbanos es condicionado y restringido por factores que nada tienen que ver con normas ni regulaciones explícitas: por ejemplo, la apropiación de espacios por parte de ciertos grupos puede redundar en la evasión o el alejamiento de otros colectivos. Imaginemos, por ejemplo, el cotidiano caso de un grupo de *skaters* que utilizan estructuras del equipamiento urbano de un espacio público para realizar sus pruebas: aquellos que pretendiesen utilizar ese lugar para otro fin -por ejemplo, el descanso- probablemente terminarán acudiendo a otro lugar.

Sin embargo, producto de la condición del acceso colectivo e irrestricto al parque deriva también una problemática que los jóvenes señalan reiteradamente: el uso compartido del espacio público. La amplia concurrencia de otras personas al parque -sobre todo algunos fines de semana- suponía la necesidad de repartir, negociar e incluso disputar el espacio. De este modo, el acceso irrestricto y “para todos” al parque Saavedra conllevaba el desafío de la distribución del espacio entre los allí presentes, para lo cual las personas implementaban acuerdos -algunas veces tácitos, otras veces explícitos- con motivo de la coexistencia de las distintas prácticas. En este marco, como veremos más adelante, los jugadores de jugger desplegaron ciertas tácticas con el fin de asegurarse el espacio necesario para poder desarrollar su práctica; producto de lo que, si bien era infrecuente, se registraron tensiones e incluso claros conflictos con otros usuarios en el parque.

Observamos entonces que en el parque Saavedra se conjugan estas tres características propias de lo público que la autora propone. Ahora bien; para el abordaje del caso del jugger es necesario analizar las formas específicas y particulares de sociabilidad que, en virtud de la práctica corporal en cuestión, emergen en el espacio público del parque Saavedra. Para ello, Rabotnikof (2000) provee pistas valiosas. La autora señala, en consonancia con autores tales como Elias (1996), Sennet (2010) o Goffman (1987), que un rasgo de la modernidad es la consolidación de una distinción particular entre la vida privada y la vida pública. Si la vida privada se repliega en la familia y los lazos afectivos, la vida pública mantiene esquemas de relaciones formales e impersonales, propias de ámbitos como el estatal o el empresarial. Sin embargo, señala que entre estos dos modos de relación -personal e impersonal- y por fuera de lo que atañe a la ciudadanía y participación política, emerge una nueva caracterización de la vida pública en la que los espacios públicos urbanos se constituyen objetos privilegiados, en tanto

espacios físicos de interacción, públicos en tanto plenamente visibles y accesibles. Espacios de sociabilidad, en los que se instauran nuevas distancias y nuevas relaciones. Ámbitos de visibilidad recíproca que configuran conductas públicas, establecen relaciones y también contribuyen a sostener la identidad personal (Rabotnikof, 2000, p.9)

Esta perspectiva resulta especialmente fértil para el análisis de las formas de sociabilidad en el parque Saavedra. Allí, en tanto espacio público, el bien común se ensambla con el acceso abierto y la visibilidad; condición de posibilidad para el encuentro de los jóvenes jugadores, quienes entablan amistad, juegan, compiten, enseñan y aprenden mientras se apropian temporalmente de un sector del parque: es un espacio para el encuentro con el “nosotros”. En adición, el parque constituye un espacio de encuentro con otros, personas ajenas a la práctica con las que los jóvenes jugadores permanentemente tejen nuevos vínculos y acuerdos para la coexistencia en el lugar. De este modo, el

parque Saavedra en tanto espacio público, posibilita formas específicas de sociabilidad que, bajo modos vinculados a un comportamiento público -en términos de esta nueva caracterización de la vida pública propuesta-, mantiene formas relativas a la vida privada en cuanto a relaciones de cercanía, que como señala la autora, suponen “...situaciones de camaradería, amistad y complicidad que requieren y desarrollan sus propios códigos” (2000, p. 9). Así, al incorporar el parque en sus prácticas de sociabilidad cotidianas, los jóvenes lo producen construyéndolo y reconstruyéndolo tanto material como simbólicamente (Heireaux y Lindón, 2004).

Finalmente, el análisis del parque Saavedra desde esta perspectiva ilumina aspectos clave en la relación de producción mutua que el espacio público teje con la práctica de jugger. Lo público aparece así como una categoría inscrita en los tres criterios abordados para pensar la dicotomía público-privado e íntimamente vinculados a formas de sociabilidad en tanto la caracterización de la vida pública propuesta por Rabotnikoff. El parque Saavedra, un espacio público de lo colectivo y lo común, la visibilidad y el acceso, no es sólo condición de posibilidad en tanto escenario-soporte para el desarrollo de una práctica corporal novedosa, sino que como veremos a continuación, también la produce siendo a su vez producido por ella.

4.3 El espacio apropiado

Hemos precisado hasta aquí que la práctica del jugger de la ciudad de La Plata entabla una relación de exclusividad con los espacios públicos verdes urbanos: en efecto, la misma se desarrolla únicamente en parques, plazas y ramblas de este centro urbano de la contemporaneidad capitalista. Expusimos asimismo que, en tanto práctica autodeterminada por sus protagonistas -un grupo de jóvenes, mayormente estudiantes universitarios de clase media-, estos espacios urbanos se presentan idóneos a su necesidad específica: el acceso gratuito al uso de un espacio suficientemente amplio para poder instalar una cancha reglamentaria. De este modo, la búsqueda de los hermanos impulsores del jugger platense culminó con la elección del parque Saavedra como espacio de práctica regular, siendo el emplazamiento con el que los jóvenes estudiados identifican y vinculan su hacer.

Se observó que el grupo de jóvenes practicantes no deja librado al azar el asunto de la ocupación del espacio del parque. En tanto la necesidad de disponer de una superficie suficiente; llana, sin accidentes, árboles, equipamiento ni irregularidades son aspectos clave para el desarrollo de la práctica tal y como la conciben sus protagonistas, hemos registrado que éstos despliegan de forma sistemática, reiterada y regular, ciertas tácticas para asegurarse un sector del parque para sí,

procurando que el espacio no sea ocupado por otras prácticas. En efecto, el parque resulta especialmente concurrido los días sábado, recibiendo una verdadera multitud de personas que ocupan sus distintos sectores. De este modo, dando cuenta de la autodeterminación de su propia práctica, los jóvenes se organizan para apropiarse de un sector del parque antes de que éste sea ocupado por terceros. Esta apropiación sistemática, aunque temporal que, como veremos, supone cierto tipo de intervención sobre el espacio, es una instancia generalmente pacífica, aunque no se encuentra libre de conflictos y tensiones con otros usuarios del parque.

Retomaremos en este punto las palabras de los jóvenes como un primer acercamiento a los sentidos que entre ellos circulan respecto de su apropiación de un sector del parque. Un jugador evoca el 2014, año clave en la expansión de la práctica

Los sábados era llegar, llevar los elementos, sentarse a ver si caía alguien, y dependiendo del clima era entrenar entre 3 o 20 personas (...) Con Seba intentábamos estar alguno de los dos antes. Quizás fue una de las razones por las que creció tan sólido el jugger al principio, siempre había alguien en el parque.

⁷⁵ Cuando se juntaba un número interesante, poníamos los conos para delimitar nuestro lugar.

Por entonces, la práctica se estaba consolidando. En tanto la mayor parte de los jugadores estaban aún aprendiendo las reglas básicas y el uso de las *pompfes*, abundaban los juegos, duelos y mata-mata. Para ello, los jóvenes instalaban un gran círculo delineado con tortuguitas delimitando la zona de juego. La práctica regular de los partidos se efectivizaría un poco más tarde; de modo que para el 2015 el armado de la cancha ya era una tarea habitual los días sábado. Dos jóvenes que se encargaron del armado de la cancha durante el año 2019 ratifican la importancia de la apropiación del espacio en las primeras horas de la tarde, cuando aún hay pocas personas en el parque:

Vamos para las tres en invierno, o a las cuatro cuando hace más calor. Entonces, la onda es llegar y tenés el espacio ahí porque todavía la gente no salió de la casa, capaz que está durmiendo la siesta, capaz que no sé qué, pero no hay mucha gente dando vueltas en el parque. Entonces medio como que podés hacerte un espacio más o menos grande sin muchas interrupciones. (...) El tema de ir a agarrar el espacio es básicamente eso: ir antes de que haya gente en plan de: “bueno, llegué yo y acá estoy”, ¿viste?”

Un extracto del diario de campo de abril de 2019 resulta aquí ideal para ilustrar el detalle de las tácticas cotidianas -en tanto ardides o subterfugios- que los jóvenes jugadores despliegan cada sábado para la apropiación efectiva de un sector del parque.

⁷⁵ El jugador se refiere a los jugadores vinculados con la organización; generalmente miembros de la AJuLP.

Llego 14:30hs al parque, media hora antes del horario publicado en *Facebook*. Ningún jugador de jugger ha llegado aún. El día está soleado, la temperatura ronda los 20°C. El sector abierto del parque se encuentra escasamente ocupado; se observan pequeños grupitos de dos o tres personas tomando sol en el pasto, un par de neños en el estaque jugando con pequeñas cañas junto a sus padres, personas que pasan en bicicleta o circulan por los senderos. La zona que la práctica del jugger suele ocupar se encuentra libre, a excepción de dos chicas que están sentadas al sol charlando (...). Alrededor de las 15hs llegan S y T al sitio del encuentro. Puedo ver cómo se acercan caminando desde la esquina de 12 y 64, cargados con las voluminosas bases, varias *pompfes* y sus respectivas mochilas: no pasan desapercibidos. Vinieron caminando juntos desde la casa de T, lugar donde se guardan varios materiales de la AJuLP.

Nos saludamos. T y S dejan sus cosas en la lomita de siempre, a la sombra del árbol. Mientras T se pone los botines charlamos unos minutos y enseguida comienzan a armar la cancha “antes de que llegue más gente”. Comienzan por una esquina: mientras S va midiendo diligentemente los lados de la cancha haciendo uso de un *Q-tip*, T va detrás colocando tortuguitas cada 10 metros -que son exactamente 5 “vueltas de *Q-tip*”. En efecto, el elemento de juego es utilizado para medir los lados de la cancha con una maniobra que tienen bien aceiteada: apoya un punta - pivota sobre esa punta - apoya la otra punta; avanzando de esta manera con la certeza de que en cada “pasito” de *Q-tip* se recorrieron 2 metros, ya que ésa es la medida reglamentaria de la *pompfe*. Luego de marcar con las tortuguitas el perímetro de un rectángulo de 20 por 40 metros (y habiendo señalado la mitad del lado largo con dos conos), corrigen uno de los vértices tras corroborar la medida del último lado. Hecho esto, se dirigen a la esquina más cercana. Allí, con ayuda del *Q-tip* miden los primeros 5 metros de cada uno de los lados para trazar la diagonal que trunca a 45 grados los vértices de la cancha. Con las cuatro diagonales marcadas, ha quedado finalmente delineado el octógono irregular de la cancha de jugger: es fácilmente distinguible la línea que dibujan las sucesivas tortuguitas de colores sobre el pasto. Hecho esto, regresan al lugar desde donde los observo y buscan en sus mochilas la cuerda y las estacas. Se dirigen entonces a la esquina más cercana; fijan allí la punta de la cuerda con una estaca y mientras S la va desenrollando, T la va fijando con estacas cada vez que pasan por un cono. De esta forma, la línea imaginaria que dibujaban los conos ahora es materializada -y reforzada- por la soga. Tras unos minutos concluyen la tarea, quedando la cancha claramente delimitada por los conos y la soga que han colocado. Restan los últimos detalles: vuelven a buscar las voluminosas bases y se dirigen a la línea de salida más cercana. Allí, apoyando el *Q-tip* en el suelo, T señala la ubicación de la base, exactamente a dos metros de la línea de fondo y sobre el eje de simetría mayor. S coloca allí la base correspondiente y repiten el mismo procedimiento en el lado opuesto, ubicando la segunda base en su lugar. Finalmente, T se dirige al centro de la cancha. Desde allí, orientándose por las bases recién colocadas y los conos dobles, estima el centro del campo de juego. Una vez localizado, marca ese punto raspando el pasto con los tapones los botines, dejando expuesta la tierra. Allí mismo descubre una tapita de gaseosa en el suelo y la coloca en la marca recién hecha; pisándola de tal modo que queda un círculo rojo al ras del suelo señalando

inequívocamente el centro de la cancha -lugar clave, ya que allí se coloca el *jugg* al inicio de cada punto en los partidos-. La cancha ya está armada: tortuguitas y sogas dibujan el perímetro, las dos bases se encuentran en su lugar y el centro está claramente marcado.

Mientras S y T fijaban la sogá, las chicas que estaban sentadas en el medio se percataron de que las estaban “rodeando” y se reubicaron fuera del espacio marcado. Hoy no tuvieron la necesidad de pedirles si podían correrse. “Zafamos de pedirles que se corran” dice al regresar S, riéndose.

Como vemos en el relato de la observación, un par de jugadores se ocuparon del armado de la cancha en el espacio de práctica de los sábados. Llegando más temprano que el resto de sus compañeros, estos dos jóvenes intervinieron un sector del parque con tortuguitas, sogas y estacas antes de que el lugar fuera ocupado por otras personas, desplegando para ello un minucioso y aceitado procedimiento. Midiendo los lados de la cancha con ayuda de un *Q-tip*, delinearon un octógono irregular inscripto en un rectángulo de 20 por 40 metros, dibujando su perímetro con tortuguitas y sogá sobre el pasto: una cancha reglamentaria de jugger.

El relato ilustra la táctica y el procedimiento habitual que los practicantes de jugger implementan cotidianamente para apropiarse de una porción del parque antes de que éste sea ocupado por otras personas: el armado de la cancha. En efecto, a partir de la disposición de tortuguitas, conos, sogas y las voluminosas bases de anotación de los puntos, los jóvenes del relato delimitaron y señalaron un espacio del cual consideraban posible y legítimo apropiarse temporalmente para jugar jugger. Estamos así frente a una modalidad de apropiación del espacio que es tanto material como simbólica. Material, en tanto las tortuguitas, los conos y la sogá señalan un límite concreto y tangible sobre el pasto del parque. Simbólica, porque tales marcas portan sentidos: un afuera y un adentro, un aquí y un allá, un espacio de “nosotros” y un espacio de “los otros”; en definitiva, el espacio del jugger dentro del parque Saavedra. Esta apropiación del espacio -que no es sino una intervención en el espacio- es reconocida e interpretada por aquellas personas ajenas a la práctica (tal es el caso de las dos chicas que deciden ceder el lugar a los jugadores que armaban la cancha). De este modo, la apropiación del espacio de la cancha no es casual ni azarosa, sino orquestada al detalle: se trata de un sector del parque del que es menester apropiarse para el despliegue semanal de una suerte de espectáculo en el que los jóvenes corren, fintan, esquivan, atacan y defienden utilizando unos elementos de juego voluminosos, acolchados y coloridos que no pasan desapercibidos.⁷⁶

⁷⁶ Es preciso recordar que el espacio utilizado por los jugadores de jugger no se limita al sector demarcado con conos, tortuguitas y sogas. Como señalamos anteriormente, el grupo de jóvenes que se reúne los sábados en el parque es numeroso y no todos ellos se encuentran jugando simultáneamente. De este modo, es posible observar que mientras diez jóvenes juegan un partido, otros offician de árbitros; entre tanto, un grupito juega un mata-mata próximo a la cancha, algunas parejas practican duelos en las inmediaciones y el resto se encuentra



Imagen 18. Demarcación de la cancha de jugger con sogas y tortuguitas en el parque Saavedra.

Esta modalidad de apropiación del espacio basada en la delimitación de un sector específico del parque data de los inicios del jugger platense. Ello no ha variado con el paso del tiempo, presumiblemente porque esta táctica resultó funcional a los objetivos de los jugadores: asegurar un espacio propio para la práctica del jugger.

La tarea de arribar al parque en un horario poco concurrido e instalar la cancha fue rotando entre distintos jugadores a lo largo del tiempo, siendo los encargados usualmente aquellos jóvenes que vivían relativamente cerca del espacio de práctica. Estos voluntarios acopiaban en sus viviendas los elementos necesarios -bases, *jugg*, conos, tortuguitas, sogas, estacas y algunas *pompfes*- de modo que el acarreo de los voluminosos materiales al parque fuese más conveniente. De hecho, era infrecuente que los jóvenes llevaran a cabo la tarea solos, prefiriendo organizarse de a pares para que el transporte de materiales, el armado de la cancha y el posible tiempo de espera en el parque hasta la llegada sus compañeros fueran más llevaderos. Como vemos, la delimitación de un espacio siempre fue un tema

sentado junto a las pertenencias del grupo tomando mate, descansando, charlando e incluso jugando juegos de cartas. En efecto, en tanto instancias de sociabilidad, cada sábado los jóvenes participan de distintas prácticas de entre las cuales los partidos de jugger son protagónicos.

central en su agenda, ya que de ello dependía el contar con espacio suficiente y apropiado para la práctica del jugger.

Reconocemos entonces que esta táctica para la apropiación del espacio basada en la demarcación de la cancha tiene dos funciones principales: por un lado, asegurar el espacio de juego antes de que el sector sea ocupado por otras personas. Por otro, evitar la intromisión de terceros dentro del espacio de práctica. En efecto, la práctica del jugger requiere de exclusividad en el uso del espacio: es necesario que nadie ajeno a la práctica ocupe o transite por la cancha para que los juegos, y sobre todo los partidos, puedan desarrollarse sin contratiempos.

La primera función de esta modalidad de apropiación responde a la intensa ocupación que experimenta el parque los días sábados. Esta táctica procura así adelantarse a la multitud. De este modo, desde el 2014 los jugadores encontraron propicio arribar al parque en horarios poco concurridos para instalar la cancha antes de que otras personas ocupasen el espacio.

La segunda función que cumple esta delimitación espacial responde a la necesidad de reducción del ingreso de terceros al espacio. En efecto, un parque poblado de adultos, niños y mascotas aumenta las chances de “invasiones” involuntarias a la cancha, a las cuales los jugadores encuentran de inconvenientes hasta peligrosas cuando los juegos o los partidos están en pleno desarrollo. Señala una jugadora:

Si se meten en la cancha puede pasar que haya que detener el punto. Pero eso no es nada, algunas veces pasó que el corredor casi se choca a alguien que se metió a la cancha cuando venía a plena carrera. Mucha gente se da cuenta que hay una cancha marcada y la esquivan, pero otras veces pasa que igual se meten: vos decís, ¿no ven a diez locos pegándose con palos? (risas). Y bueno, a veces se ve que no y se meten igual, generalmente sin querer. A veces son nenes chiquitos... o perros, perros se cruzan un montón.

Así, fijar la cancha en el espacio se vuelve especialmente necesario en tanto el parque es sumamente concurrido los sábados por la tarde. La marca en el pasto señala que el sector ha sido apropiado, incluso si aún no está siendo completamente ocupado por los jóvenes jugadores. El límite que materializan las tortuguitas y la soga funciona para desalentar la utilización del espacio por personas ajenas a la práctica del jugger, quienes en general reconocen sin problemas el espacio demarcado y evitan ingresar en él.

Ahora bien, a partir de observar estas tácticas que los jugadores despliegan para apropiarse de un sector del parque hallamos la presencia de ciertas lógicas implícitas de convivencia en el espacio público en cuestión. De este modo, encontramos que allí operan una serie de criterios de prioridad

para la apropiación del espacio que se presentan tácitamente compartidos entre los usuarios del parque.

El primer criterio de prioridad para la apropiación del espacio se funda en el orden de llegada: quien llega primero al lugar tiene cierto derecho de disponer de él. En efecto, esta modalidad resultó reconocida y respetada -con escasas excepciones- por otros usuarios del parque, de modo tal que, hallándola efectiva, los jóvenes la sostuvieron en el tiempo. Respecto de la apropiación del espacio del parque según el orden de llegada, un jugador señala:

Quando somos varios y estamos ahí jugando la gente suele entender que estamos en ese lugar y dentro de todo no se van a meter ni a cruzar... el tema es cuando todavía somos pocos y el parque se está llenando de gente. Entonces ahí armar la cancha desde temprano como que ayuda a que respeten un poco más el espacio hasta que somos más, porque en general si se dan cuenta que hay una cancha no se meten. Bueno, si justo la cancha está vacía por ahí sí te pasan caminando, o se cruzan nenes, pero no se te instalan.

En concordancia con las palabras del jugador, se observó que la delimitación de la cancha disuade el ingreso y la utilización del espacio por parte de terceros. Si bien en algunas ocasiones al llegar al parque los jugadores se encuentran con que hay personas ocupando el espacio en el que pretenden emplazar la cancha, ello no reviste un problema mayor ya que, según observa T “en general son pocas personas porque llegamos bastante temprano y no tienen problema en moverse (...) Es como: ‘disculpe, pero íbamos a armar una cancha acá’ y normalmente no tienen drama”. Los jóvenes apelan así a la buena voluntad de las personas que allí se encuentran -por lo general charlando, tomando sol o compartiendo mates- y les piden amablemente que se reubiquen por fuera de los límites marcados. Los jugadores reconocen, sin embargo, que esto no resulta viable si el espacio se encuentra densamente ocupado: “Si el lugar se minó de gente ahí tomando mate, no da andar pidiéndole a cincuenta personas que se corran”. En este sentido, arribar al parque y señalar la cancha cuando aún hay pocas personas -es decir, apelando a la prioridad por orden de llegada- resulta sumamente necesario para efectivizar la apropiación del sector.

De este modo, la demarcación de la cancha cuando el parque aún se encontraba escasamente concurrido dio muestras de resultar una estrategia efectiva para asegurar el espacio que la práctica del jugger requiere. Sin embargo, los jóvenes comprenden que la apropiación del amplio rectángulo de 20 por 40 metros delimitado por tortuguitas y sogas sólo se efectiviza completamente si asisten al encuentro por lo menos diez jugadores, la cantidad mínima necesaria para jugar un partido. Si por alguna razón concurre una cantidad reducida de practicantes, éstos optan por replegarse a un sector más acotado. Un jugador señala:

Como que no tenemos tanto derecho de usar todo ese espacio, porque no lo estamos pudiendo... llenar, digamos. Si no llegamos a diez personas como para jugar partido, o si llegamos a los dos equipos, pero no pinta, normalmente terminamos usando un espacio más chico para hacer duelos, mata-mata o cosas así.

Es posible observar entonces que los jugadores entienden legítima la delimitación y apropiación del espacio de 20 por 40 metros en tanto sea posible su “plena ocupación”. Cuando no hay suficientes participantes, los jóvenes optan por no armar la cancha o bien, si ya se encuentra instalada, la retiran total o parcialmente. Hallamos así un segundo criterio de prioridad para la apropiación del espacio según la cantidad de personas presentes: a mayor número de jugadores practicando, más legítima resulta la delimitación y por ende, la ocupación del espacio. En efecto, si el grupo de jugadores es numeroso (con un mínimo de diez), los jóvenes entienden legítima la señalización y la apropiación del sector para su uso. Si en cambio la concurrencia es escasa, optan por ocupar un lugar más pequeño, que incluso en ocasiones ni siquiera delimitan.

En clara relación con los dos criterios descriptos, cuando los jugadores arriban al parque más tarde de lo planeado y éste ya se encuentra densamente ocupado, optan por armar una cancha reducida o simplemente demarcar un sector circular para la práctica de duelos y mata-mata, adaptándose así al espacio disponible. En este caso, la prioridad que confiere el orden de llegada y la densidad de ocupación opera a favor de las personas ajenas al jugger: llegaron antes y son más; por ende, obtienen la prioridad para el uso y apropiación del espacio. De este modo, en tanto acuerdos tácitos compartidos, podemos observar que la prioridad para el uso del espacio fundada en el orden de llegada y en la cantidad de personas presentes son interpretados y respetados por todos los usuarios del parque, tanto jugadores de jugger como personas ajenas a la práctica.

Por otro lado, la recurrente y sistemática presencia de un grupo de jóvenes que todos los sábados juega con unos voluminosos palos acolchados en un determinado sector del parque comenzó a hacerse conocida. Poco a poco comenzaron a ser reconocidos como “los locos de los palos” o “esos que se juntan a pegarse con esos hisopos”⁷⁷: un grupo de jóvenes fácilmente reconocible por sus atípicos elementos de juego que de forma metódica ocupa, sábado tras sábado, un mismo sector del parque. Los jugadores de jugger entienden así que su asidua presencia les confiere cierta legitimidad para apropiarse del espacio: encontramos así un tercer criterio de prioridad para la apropiación del espacio basado en la presencia reiterada; en una trayectoria que da cuenta de ciertos antecedentes,

⁷⁷ “Los locos de los palos” o “los que se pegan con hisopos” son diferentes expresiones que personas ajenas al jugger eligieron para referirse, en tono jocoso, a la práctica. Estas expresiones fueron registradas en el trabajo de campo en el parque.

hábitos y costumbres. De este modo, en distintas oportunidades observamos que personas ajenas a la práctica eligieron retirarse del sector de práctica del jugger -fácilmente identificable por su pasto seco y ralo, producto del uso intensivo- al verlos llegar para instalarse con sus palos acolchados, incluso antes de que armen la cancha: “Ahí llegan los de los hisopos”.

Estos tres criterios de prioridad para la apropiación del espacio quedan condensados en las palabras de un jugador:

Si yo fuera a *duelear*⁷⁸ con dos amigos a un lugar en el que están jugando un partido de fútbol veintidós pibes, evidentemente me corro a un costado. No es que nadie tenga más derecho sobre el espacio, pero me parece que el respeto a una actividad con una cantidad de gente respetable y cierto historial debería estar.

En su discurso podemos observar la confluencia de los tres criterios articuladores de las prioridades que operan, tácitamente, en las dinámicas de uso y apropiación del espacio del parque: la prioridad por orden de llegada, la prioridad por cantidad de participantes y la prioridad por la trayectoria en el lugar. Podemos así entender que la táctica, este “arte del hacer” que supone el armado de la cancha con anterioridad a la llegada del grueso de las personas, no es sino un ardid para asegurar el espacio para la práctica del jugger orquestado en completo conocimiento de las lógicas tácitas que rigen las interacciones de las personas en el parque. De este modo, los jugadores intervienen tácticamente el espacio público en función de las lógicas implícitas de convivencia que allí rigen y según su interés principal: jugar jugger.

En este punto, proponemos un cuarto criterio de prioridad para la apropiación del espacio que, según las observaciones realizadas, pareciera operar allí: la prioridad fundada en las necesidades espaciales específicas de las prácticas. En efecto, los jóvenes jugadores asumen que los requerimientos espaciales propios de la práctica del jugger -una amplia superficie libre, sin accidentes, árboles ni equipamiento- les confiere cierta prioridad para apropiarse de ciertos sectores del parque. Siguiendo a T:

En sí, a la gente no le molesta moverse porque el parque es enorme y en el caso de que alguien se haya puesto justo donde estamos armando la cancha, tenés un montón de lugares a donde podés ir. A nosotros no nos entra la cancha en otro lado, así que no les suele molestar.

El argumento que T esgrime apela al entendimiento de “la gente” ante la autoevidencia de la situación: el parque ofrece pocos emplazamientos idóneos para la instalación de su cancha, mientras que otras

⁷⁸ En la jerga de los practicantes de jugger platense, el término “*duelear*” se utiliza para referir a la práctica de duelos.

actividades que allí se desarrollan tienen requerimientos espaciales mucho más flexibles. Este cuarto criterio de prioridad para el uso y la apropiación del espacio se funda entonces en la atención a las necesidades espaciales de cada práctica. Allí parece operar una lógica de convivencia en la que emerge una suerte de procura colectiva de coexistencia, donde los agentes intentan que cada práctica disponga del espacio que necesita para llevarse a cabo.

La observancia de lo anterior nos condujo a reconocer que la apropiación del espacio común del parque parece regirse, implícitamente, por una cierta procura colectiva de que cada práctica disponga del espacio que necesita. Así, tanto quienes se acercan al parque para descansar, como quienes lo hacen para caminar, jugar *frisbee* o tocar la guitarra, entablan con las prácticas vecinas dinámicas de solidaridad y cooperación para que cada quien puede acceder al espacio necesario. Hallamos así una suerte de acuerdo de convivencia tácito que articula las relaciones entre las personas que concurren al parque, una suerte de procura colectiva de coexistencia de las prácticas. Tanto aquellas que tienen requerimientos espaciales más exigentes -como el *jugger*- como otras que fácilmente pueden adaptarse a casi cualquier sector -como el descanso- parecieran procurar cooperativamente su coexistencia: observamos así que, por un lado, cuando los jugadores de *jugger* necesitan disponer del espacio de 20 por 40 metros para jugar sus partidos, las personas que allí se encuentran suelen ceder el lugar, evitando ingresar en él. Mientras tanto, cuando la práctica del *jugger* experimenta una baja concurrencia, los jugadores acotan y reducen el espacio que utilizan y demarcan, optando por adaptar la ocupación del espacio a las prácticas aledañas.

Es preciso señalar que esta suerte de acuerdo tácito de coexistencia de las prácticas no se opone a los criterios de prioridad para la apropiación del espacio que operan allí, sino que, en cambio, se entreteje con éstos. En efecto, hallamos que los jóvenes jugadores fundan sus tácticas de apropiación del espacio en el conocimiento -quizás no del todo consciente- de esta procura colectiva e implícita de que cada práctica disponga del espacio que necesita. Sin embargo, como veremos a continuación, los jóvenes jugadores hubieron de acotar el espacio que utilizaban en ciertas ocasiones; específicamente cuando el sector delimitado resultaba disputado por otra práctica corporal cuyos requerimientos espaciales eran similares: el fútbol.

Vemos así que esta modalidad de ocupación y uso del espacio basada en la apropiación material y simbólica de un sector del parque -materializada en el armado de la cancha- da cuenta de que los jóvenes jugadores de *jugger* conciben legítimo el reclamo para sí del sector demarcado. Esta táctica para asegurarse una porción del parque se articula, asimismo, con la procura tácita y colectiva de coexistencia en el parque en términos pacíficos, la cual observamos se entreteje con su carácter público: entre todos procuran el acceso de todos. Este acuerdo de convivencia implícito, como

observamos, es complementado por una serie de criterios de prioridad para el uso y la apropiación del espacio según el orden de llegada (quien llega antes tiene prioridad para disponer); la cantidad de personas (el grupo más numeroso tiene prioridad); la trayectoria (quienes reiteradamente ocupan el espacio, tienen cierta prioridad sobre él) y las necesidades espaciales específicas (la prioridad es de quien menos posibilidades tiene de cubrir sus requerimientos espaciales), que los jugadores de jugger no desconocen y utilizan en función de sus intereses.

Observaremos a continuación que estos acuerdos de convivencia tácitos, sin embargo, en oportunidades debieron reforzarse con negociaciones explícitas que incluso, en ocasiones excepcionales, no resultaron suficientes. En estas infrecuentes instancias, los jugadores de jugger tuvieron que lidiar con altercados y disputas que supusieron confrontaciones directas con otras prácticas en el parque.

El espacio disputado

Como vimos, la convivencia en el parque suele ser pacífica. La procura colectiva de coexistencia de las prácticas conduce, en articulación con las lógicas de prioridad para el uso y la apropiación del espacio, a una convivencia sosegada entre las personas que acuden al parque Saavedra. En efecto, en términos generales observamos que, dando cuenta del reconocimiento del espacio delimitado por los jugadores de jugger, otros usuarios del parque evitan ingresar allí, eligiendo en cambio ubicarse a varios metros del límite delineado con tortuguitas y sogas para quizás, esperar la práctica. Los jóvenes se aseguran así la apropiación del espacio para la práctica del jugger cada sábado.

Estos acuerdos tácitos, sin embargo, en algunas ocasiones no fueron suficientes: eventualmente los jóvenes jugadores debieron negociar con otras personas la distribución del espacio disponible del parque. Registramos así algunas oportunidades en las que los practicantes de jugger acordaron explícitamente los sectores y los límites que las partes respetarían para el desarrollo de sus respectivas prácticas.

Reconocimos que en el sector de la palmera -uno de los espacios más utilizados por los jugadores de jugger- se instalaba cada sábado un vendedor ambulante con su carrito y su mercadería: pelotas, globos y golosinas. Los jugadores intentaban “armar la cancha antes de que el del chiringuito lo ponga en la mitad”; sin embargo, relatan que en varias oportunidades el vendedor se encontraba ubicado el sector en el que instalaban la cancha antes de que ellos llegasen, de modo que debían acordar el espacio que ocuparía cada uno con el fin de que todos -vendedor y jugadores- pudiesen desarrollar las prácticas por las que habían concurrido al parque. Así, señalan los jóvenes, definían conjuntamente con el vendedor por dónde pasarían los límites del campo de juego, cuál sería el retiro a respetar y

cuál sería el sector en el que se ubicaría la venta de la mercadería. Los jóvenes reconocían necesario hacer explícito el acuerdo con el vendedor en cada oportunidad, en tanto “estaba ahí trabajando, así que siempre arreglábamos dónde nos íbamos a poner. El tipo no tenía problema, ‘sí, pónganse ahí, yo me corro más allá’ y se movía sin drama. La idea era no molestarse entre sí”. Los jugadores de jugger hallaban que la negociación explícita era especialmente necesaria en tanto se trataba de alguien que estaba allí trabajando. Entendían así que su ubicación, al igual que la de ellos, no era azarosa. La negociación se volvía necesaria para que ambas partes pudiesen coexistir, desarrollando sus respectivas prácticas sin interferirse mutuamente.

Ratificamos así que, tanto por acuerdo implícito como por negociación explícita, el criterio fundamental que sostenía los modos de distribución del espacio del parque se fundaba en la coexistencia de las prácticas allí presentes. Esto resultaba sencillo cuando el espacio abundaba -tal es el caso de quienes se reunían a charlar y tomar mate sentados en el pasto, para quienes el parque ofrecía innumerables sectores idóneos y que rápidamente podían reubicarse en otro lugar-. En cambio, cuando el espacio requerido por la práctica era escaso, la negociación se hacía presente; dando cuenta así de este sentido común articulador de las relaciones en el parque: que todos pudiesen llevar a cabo su hacer.

Sin embargo, instancias de tensión e incluso enfrentamiento irrumpieron con esta suerte de acuerdo de coexistencia implícito en algunas ocasiones. Los jóvenes recuerdan oportunidades en las que otros usuarios del parque manifestaron su disconformidad respecto de la extensa apropiación espacial que el jugger efectuaba:

Te dabas cuenta que les molestaba que estuviéramos ahí porque se cruzaban por la cancha a propósito... O también pasaba que estábamos ahí y cuando pasaban cerca te decían algo tipo ‘el parque no es todo de ustedes’ o ‘este lugar siempre fue para sentarse’. O sea, no te hablaban como para llegar a un acuerdo, te la tiraban y seguían.

Estas situaciones suponían una instancia de tensión que finalmente no tenía efectos concretos en la práctica: el juego continuaba en tanto no acaecía una disputa concreta. Sin embargo, los jugadores encontraban muy incómodas esas situaciones:

Estar ahí jugando y que pase alguien a tirarte esa mala onda es horrible... encima ni siquiera era tipo ‘bueno, charlemos así llegamos a un acuerdo’. No, pasaban y te tiraban esa y te la fumabas, tampoco los íbamos a encarar porque se notaba la mala onda y por ahí era peor. Igual pasa muy cada tanto.

Sin embargo, los jóvenes relatan que las situaciones más conflictivas que vivieron en el parque se suscitaron con un grupo de jugadores de fútbol. En efecto, durante el 2018 registramos sucesivas

instancias de tensión con un grupo de varones de entre 20 y 30 años que concurría al parque los sábados por la tarde. Por ese entonces, la práctica del jugger se emplazaba regularmente en el sector junto al lago, próximo a calle 12. Los futbolistas arribaban alrededor de las cinco de la tarde, cuando la cancha de jugger ya se encontraba instalada. Por entonces, los partidos de jugger se estaban llevando a cabo y el parque Saavedra ya se encontraba densamente ocupado.

Los integrantes de este grupo vestían remeras de fútbol, llevaban consigo una pelota y en algunas ocasiones también un trofeo, como si acabasen de participar de una competencia. Al llegar al parque, se acomodaban inmediatamente próximos a la cancha de jugger -algunas veces incluso levemente dentro de la misma- y mientras algunos practicaban pases con la pelota, otros se sentaban en el pasto y consumían cerveza. No era inusual que algunas pelotas perdidas ingresaran a la cancha de jugger ni que alguien fuera detrás a buscarla, generando perturbaciones en los partidos. Sin embargo, los jóvenes elegían ignorar esas intromisiones para evitar conflictos, en tanto interpretaban el comportamiento de los jugadores de fútbol como un desafío a la marca en el terreno y la apropiación del espacio:

Los de fútbol van casi todos los sábados y se ponen ahí, por más que armes la cancha se ponen ahí al lado, a veces un poco adentro de los límites, incluso tiran pelotazos adentro, también se han metido en el medio del partido... y te das cuenta de que no les gusta que estemos ahí. Ellos quieren usar el espacio para jugar y no pueden porque estamos nosotros desde antes.

En efecto, dado que el grupo de jugadores de fútbol solía arribar al parque alrededor de las cinco de la tarde, usualmente todos los espacios amplios, libres y sin equipamiento ya se encontraban ocupados. La presumible intención de los futbolistas de utilizar el espacio que los jugadores de jugger habían demarcado con tortuguitas y sogas nos permite suponer que asumían -al igual que los jóvenes protagonistas de esta tesis-, la inviabilidad de apropiarse de un espacio del parque que ya se encontraba densamente ocupado por otros.

La coexistencia entre los jugadores de jugger y los de fútbol suscitó tensiones desde que los futbolistas comenzaron a concurrir al parque los sábados por la tarde. Su ubicación en extrema cercanía a los límites de la cancha instalada por los jóvenes y su eventual ingreso a la misma -a buscar pelotas, practicando pases- era reconocida por los practicantes de jugger como una clara muestra de disconformidad y un modo de ejercer presión con motivo de hacer uso de ese espacio. Era así usual que cuando los jugadores de jugger concluían los partidos y desocupaban el sector, los futbolistas avanzaban sobre el espacio donde estuvo la cancha de jugger.

Relata una jugadora:

Siempre estaban como peleándonos por el espacio. Una vez estábamos armando la cancha cuando ellos llegaron, entonces se sentaron ahí cuando todavía no habíamos terminado. Les pedí si se podían correr, y dijeron que no. No hay porqué hacer quilombo, así que al final terminamos armando una cancha reducida.

De este modo, los jugadores de jugger procuraban activamente evitar enfrentamientos, prefiriendo en cambio adaptar la cancha e incluso reducir el espacio de juego (lo que en ocasiones suponía resignar la posibilidad de jugar partidos). Ahora bien, cuando los futbolistas arribaban al parque para encontrar a los jugadores de jugger jugando partidos en la cancha previamente instalada, interpretaban -no sin resistencias- que la lógica de la prioridad por orden de llegada -reforzada por la demarcación de la cancha- primaba. Los jugadores de jugger continuaban entonces practicando en el espacio delimitado, a pesar de las desafiantes intromisiones de los futbolistas.

La sumatoria de situaciones de tensión con el grupo de jugadores de fútbol finalmente desembocó en una confrontación explícita. Este episodio especialmente conflictivo fue, para los jugadores de jugger, una muestra inequívoca del disgusto de los futbolistas respecto de la apropiación del espacio que de forma sistemática llevaban adelante, aunque el disparador no fuese sino un evento indirectamente relacionado. El hecho en cuestión sucedió un sábado por la tarde durante el cual, como en otras oportunidades, los jugadores de fútbol se encontraban ubicados muy próximos al límite de la cancha de jugger consumiendo cerveza. Durante el desarrollo de un partido, una sexagenaria ingresó, sin percatarse, dentro del campo de juego. Producto de ello, el corredor de uno de los equipos casi la embiste a la carrera, indicándole con exaltación “Señora, mire por dónde va, se está metiendo en la cancha”. La señora siguió su camino sin decir nada; sin embargo, tras observar el episodio, inmediatamente dos futbolistas se pusieron de pie y atravesaron la cancha para inquirir a los jugadores de jugger, acusándolos de maltratar a la señora. Se produjo así una interacción entre las partes que parecía conducir a la violencia física. Tras un instante de suma tensión, algunos practicantes de jugger se disculparon por la forma de proceder del corredor, desarticulando así la voluntad de pelea planteada. Luego de tal evento el ánimo lúdico se disipó: el partido que se estaba jugando quedó inconcluso y los jóvenes se replegaron, ocupando un espacio más pequeño en el que jugaron mata-mata y practicaron duelos hasta el fin de la tarde. Evocando el hecho, los jóvenes jugadores de jugger interpretaron que el desafortunado trato para con la señora funcionó como pretexto para justificar un enfrentamiento cuyo verdadero motivo residía en la disputa por el uso del espacio, la cual databa de varios meses atrás. Señalaron, además, que el hecho de que los futbolistas estuvieran bajo los efectos del alcohol probablemente habría incidido en la súbita escalada de violencia. Finalmente,

tiempo después del conflicto, los jugadores de jugger comenzaron a alternar su ubicación en el parque retornando en algunas oportunidades al sector de la palmera con el fin de evitar tensiones con el grupo de futbolistas.

Los eventos con el grupo de jugadores de fútbol evidenciaron que la delimitación material de la cancha no era una táctica infalible. La disputa del sector del parque con una práctica corporal cuyos requerimientos espaciales eran similares dio cuenta de que no siempre los criterios de prioridad para la apropiación y uso del espacio eran compartidos o respetados. El caso del fútbol fue una excepción a los modos predominantes de coexistencia en el parque, dando cuenta así de que los conflictos y disputas -aunque infrecuentes- también eran parte de la convivencia en el espacio público.

4.4 El espacio producido

Llegados a este punto, observaremos de qué formas es posible concebir la producción del espacio urbano en relación a la práctica del jugger.

Hemos observado previamente que el espacio opera como variable interviniente en las prácticas sociales, superando así la condición de mero soporte físico o simple escenario. En este sentido, sostenemos que entre el espacio -en este caso uno urbano, verde y público; el parque Saavedra de la ciudad de La Plata- y la práctica social que nos ocupa -la práctica corporal del jugger- se entabla una relación de producción mutua. Procuraremos en este apartado observar qué formas particulares cobra esta relación de producción en una doble dirección; es decir, de qué modo la práctica del jugger incide en la producción del espacio en el parque Saavedra y de qué formas el espacio del parque produce a la práctica del jugger.

En este capítulo hemos apuntado que las políticas estatales, en tanto prácticas sociales específicas, son productoras de espacio urbano. El caso de la ciudad de La Plata configuró, en este sentido, un paradigma del planeamiento urbano moderno: una ciudad fundada *ex novo* según un proyecto político articulado con las ideas higienistas y racionalistas en boga. En efecto, la demarcación de la traza, la implantación de numerosos espacios verdes públicos y dentro de ellos, sus zonificaciones, equipamiento e intervenciones paisajísticas, suponen indefectiblemente producción de espacio urbano.

Sin embargo, la producción del espacio no acaba allí. Si bien las altas esferas del poder definen múltiples aspectos de la vida cotidiana de las personas a partir de intervenciones urbanas y proyectos

urbanísticos, este orden espacial que se impone no es simplemente acatado de manera pasiva por los ciudadanos. Los agentes de las prácticas son capaces de llevar a cabo su hacer por fuera de lo previsto, operando entre las “fisuras” de lo prescripto por el orden dominante. Estos “modos de hacer” que observa De Certeau (2000) pueden sortear y subvertir el orden impuesto, recuperando así el espacio diferencial que señala Lefebvre (1978, 2013). La producción del espacio se encuentra aquí en manos de los agentes, quienes desde la minucia creativa de sus prácticas cotidianas reivindican su derecho a la ciudad (Lefebvre, 1978).

Simultáneamente y dando cuenta de esta relación de producción mutua, el espacio urbano tiene su propio rol en la producción de las prácticas sociales. De este modo, en tanto que producido por ciertas prácticas es asimismo productor de otras; propiciando, posibilitando, definiendo, delimitando u obturando el hacer de los agentes en sus vidas cotidianas.

En primer lugar, observaremos de qué modo el parque Saavedra, en tanto espacio urbano público y verde de una ciudad gestada por el pensamiento positivista a fines del siglo XIX incide en la producción de una práctica corporal lúdico-deportiva contemporánea (y las prácticas sociales que se articulan alrededor de ella): el jugger.

Ante todo, es innegable que el parque Saavedra presenta ciertas condiciones materiales y no otras: una superficie determinada; sectores diferenciados; vegetación; una laguna y un estanque, solados y caminos; equipamiento urbano diverso (bancos, juegos, luminarias, pérgola, aparatos para la ejercitación), etc. El parque además se encuentra, como vimos, atravesado y definido por los tres criterios organizadores de los sentidos de lo público: lo colectivo -fundado en el interés común-; la visibilidad y el acceso, características que habilitan formas específicas de sociabilidad. Es claro aquí, que este espacio verde público no fue diseñado para la práctica del jugger, aunque, sin embargo, resultó suficientemente flexible para albergarla: allí los jóvenes se apropian temporalmente de un sector llano y amplio en el despliegan un uso no previsto.

Podemos entonces observar que las propiedades y características que este espacio urbano trae consigo no son ajenas, sino que por el contrario inciden directamente en la configuración de las prácticas que allí se llevan a cabo. En efecto; en cuanto al caso del jugger, la elección de ciertos sectores del parque -y no otros- para instalar la cancha se corresponde directamente con las condiciones materiales que éste ofrece: sólo los sectores amplios, llanos, sin accidentes, vegetación ni equipamiento son elegidos para delinear el octógono reglamentario. Únicamente allí los jugadores efectivizan sus tácticas para la apropiación del espacio, las cuales, como vimos, se encuentran perfectamente adaptadas a las lógicas implícitas de convivencia en el parque, suscitando ciertas

dinámicas de sociabilidad y coexistencia -acuerdos tácitos y explícitos; negociaciones y disputas: dinámicas sociales en el espacio que modelan y definen a la práctica del jugger-. De este modo, tanto las condiciones materiales del parque Saavedra como las formas de sociabilidad que allí suscita el orden de lo público inciden en las prácticas mismas, produciendo en este caso una expresión particular del jugger: una que tácticamente instala una cancha cada sábado de forma regular y sistemática antes de que el espacio sea ocupado por otras personas. Estamos frente a la práctica del jugger del parque Saavedra de la ciudad de La Plata -y no otra-.

Por otro lado, hemos de observar, en sentido inverso, de qué modos la práctica del jugger opera en la producción del espacio urbano en el que se emplaza. Hallamos así, en primer lugar, lo autoevidente: los jóvenes jugadores intervienen directamente un sector del parque con motivo de apropiarse de él y asegurarse de que otros no lo ocupen. Para ello delimitan un octógono irregular de 20 por 40 metros de lado -una cancha reglamentaria de jugger- con sogas, tortuguitas y conos dispuestos sobre el pasto, dentro del que disponen las voluminosas bases de anotación. Estamos así ante una intervención material -física y tangible- en el espacio, la cual implica una modificación temporal del mismo. Esta modalidad de apropiación basada en la delimitación de la cancha no puede sino suponer la producción material del espacio. El espacio intervenido es así materialmente producido, incluso si esta intervención es transitoria.

Ahora bien, podemos concebir que la producción del espacio no se limita a la dimensión material. Hallamos un tipo de producción vinculada a lo intangible, a los sentidos socialmente compartidos respecto de la práctica y del espacio en el que se lleva a cabo. La demarcación del espacio con sogas y tortuguitas trae consigo una multiplicidad de sentidos aparejados: distingue un afuera de un adentro; delimita el espacio del “nosotros” y el espacio de “los otros”; sectoriza el área de influencia de la práctica del jugger respecto de otras prácticas aledañas. El espacio es así producido a la vez que material, también simbólicamente: la marca en el pasto comunica; expresa significados que, articulándose con los sentidos de lo público, inciden en las prácticas que allí se desarrollan. En efecto, quienes acuden al parque ajustan su hacer a la propuesta del jugger: algunos procuran no ingresar a la cancha -o bien, desafían expresamente la demarcación espacial-; otros se acomodan a una distancia prudencial para observar la inusual práctica cual espectadores de una función; o bien se acercan tímidamente a preguntar, aventurándose dentro de los límites delineados. Se entablan así determinadas relaciones de convivencia en el parque en función de los sentidos entretejidos en la demarcación de un sector del espacio público: los agentes de las prácticas interactúan entre sí de manera implícita y explícita, apelando a los sentidos compartidos que orientan la coexistencia de las prácticas en el espacio. De este modo, podemos concebir que la práctica del jugger suscita formas

específicas de convivencia en el parque, las cuales suponen determinadas formas de producción material y simbólica del espacio urbano.

Estas apreciaciones acerca de la dimensión simbólica implicada en las prácticas sociales nos proponen indagar en el papel de las representaciones sociales en la producción del espacio. Como vimos, en tanto dimensión simbólica generada por el *habitus*, las representaciones se articulan íntimamente con las prácticas operando como explicaciones del sentido común desde las que los agentes significan su hacer práctico. Los sentidos subjetivos con que los agentes individuales invisten a sus prácticas están así necesariamente implicados en las representaciones compartidas socialmente, por lo que se vuelve posible considerar su rol en la producción del espacio. Dado entonces que las representaciones modelan el hacer mismo; y en tanto como vimos, toda práctica es ineludiblemente espacial, hallamos necesariamente implicadas a las representaciones socialmente compartidas en la producción del espacio. A la vez y en sentido inverso, podemos decir que las representaciones con que los agentes invisten al espacio necesariamente inciden en las prácticas mismas. Encontramos así al espacio, las prácticas y las representaciones entrelazados, como una tríada interdependiente: las representaciones de las prácticas inciden en la producción del espacio, mientras que las representaciones del espacio operan en la producción de las prácticas. Podemos decir, de este modo, que la producción recíproca entre las prácticas y el espacio se encuentra necesariamente mediada por las representaciones socialmente compartidas.

En efecto, las representaciones con que el grupo de jóvenes jugadores invisten a su hacer corporal - un deporte que es posible autodeterminar, donde prima el disfrute, el juego limpio y que puede ser practicado por quien lo desee- suscitó la elección de un espacio amplio, accesible y gratuito para jugar jigger “en los márgenes” de lo deportivo. Asimismo, las representaciones compartidas acerca del espacio del parque -un lugar accesible, visible, gratuito, irrestricto y disponible para todos, del que es legítimo apropiarse temporalmente bajo ciertos criterios de prioridad según lógicas implícitas de coexistencia- modelaron una expresión del jigger específica, que incluye entre sus prácticas cotidianas a la delimitación material del espacio de juego. Finalmente, estamos frente a una práctica corporal no convencional que se lleva a cabo en parques, plazas y ramblas que no fueron originalmente previstos para albergar a “los locos de los palos”.

En este punto, hemos de considerar la reivindicación del valor de uso (en términos lefebvrianos) que supone un espacio producido por una práctica corporal novedosa y autodeterminada, cuyo carácter aparentemente deportivo es sin embargo atravesado y resignificado en virtud del orden lúdico que en ella emerge. A partir de los aportes de Henri Lefebvre (1978, 2913) y de Michel de Certeau (2000) podemos concebir a la producción del espacio urbano en manos de “ciudadanos comunes”, en este

caso un grupo de jóvenes jugadores de una práctica corporal no convencional originada a partir de una película de fines del siglo XX. Como vimos, las intervenciones materiales que estos jóvenes efectúan sistemáticamente en el espacio del parque Saavedra son significadas colectivamente, incidiendo en las prácticas que allí se emplazan: el espacio es así producido tanto material como simbólicamente por la práctica del jugger, confluyendo en esa producción los sentidos de lo público y las representaciones con que los agentes invisten al espacio y a su hacer, según sus intereses particulares: llevar delante y de manera autodeterminada una práctica corporal de impronta deportiva donde prima el disfrute. Podemos observar así la producción de un espacio fundada en su valor de uso, y como tal, íntimamente ligada a las biografías individuales, los procesos de identificación y las sensibilidades que se juegan en la vocación corporal de los jóvenes. Los jugadores de jugger aprehenden subjetivamente al espacio de su hacer en tanto espacio vivido y subjetivamente representado, produciéndolo desde la minucia creativa de sus tácticas cotidianas. Allí, entrelazadas en ese proceso de producción recíproca entre espacio y prácticas, constituyen sus subjetividades. Podemos decir entonces que estamos frente a la producción de un espacio diferencial, fundado en el valor de uso (Lefebvre, 1978); un espacio cualificable, subjetivo, sensible; un espacio vivido.

Finalmente, el parque Saavedra no es sino obra colectiva de quienes allí emplazan sus prácticas, entre ellos los jugadores de jugger. En efecto el jugger, a la vez que contestatario a las lógicas dominantes del deporte hegemónico, también sortea el poder regulador de las políticas estatales en espacios públicos resistiéndose de alguna manera a los usos previstos y proponiendo, en cambio, otros no convencionales. La práctica del jugger en la ciudad de La Plata se aleja así de la enajenación de las subjetividades al orden regulador que señala Lefebvre (1978) propia del espacio abstracto: la demarcación sistemática de la inusual cancha, la práctica de un deporte insólito bajo lógicas que pueden considerarse contrahegemónicas, e incluso, la organización de torneos y competencias que convocan jugadores de distintos lugares de la provincia en un parque público de la capital bonaerense son, en cambio, prácticas que dan cuenta de su capacidad de agencia. La práctica del jugger aquí estudiada despliega ardides para sacar provecho de lo instaurado repropiciándose de lo que viene impuesto, transformándolo, produciéndolo. En la práctica cotidiana del jugger, los jóvenes jugadores platenses producen espacio diferencial ejerciendo, en ese mismo acto, su derecho a la ciudad (Lefebvre, 1978). Podemos decir entonces que, en cuanto a las prácticas sociales en general y a la práctica corporal del jugger en particular, el espacio es producido en el mismo acto de practicarlo.

CONCLUSIONES | Últimas piedras

A través de los tres capítulos precedentes nos hemos puesto en contacto con una práctica corporal de origen reciente que surgió inspirada en una película: el jugger. Realizamos un recorrido desde su origen europeo hasta la práctica situada en La Plata, a la cual caracterizamos. Observamos entonces de qué forma se entretajan lógicas lúdicas y deportivas en el hacer de los practicantes platenses, así como también analizamos las modalidades de uso y apropiación del espacio urbano verde y público en el que emplazan su práctica -el parque Saavedra-. De este modo y para completar la interpretación de la práctica del jugger en La Plata, procuramos evidenciar las representaciones sociales y los sentidos subjetivos con que los jóvenes jugadores invisten a su hacer y al espacio de su hacer.

Pudimos observar así que, bajo una lógica de reproducción recíproca entre el jugger y el espacio público del parque Saavedra, coexistían en la práctica corporal del grupo de jóvenes estudiado elementos lúdicos y deportivos, cobrando allí el juego limpio o *fair play* -ese respeto a los acuerdos colectivos que implica la autorregulación de la conducta y las emociones- un papel central, íntimamente vinculado al disfrute de la práctica y a la emergencia de lo que dimos en llamar una “excelencia lúdica”. Asimismo, encontramos que en el espacio del parque se expresaban ciertas lógicas tácitas de convivencia entre las distintas prácticas, lógicas que encontramos respondían a los sentidos de lo público socialmente compartidos -esto es, su carácter visible, accesible y colectivo, relativo al interés común- y que se orientaban hacia la procura colectiva de que cada práctica que se emplazaba allí pudiera disponer del espacio que necesitaba. En concordancia con estas lógicas, los jóvenes jugadores desplegaban una táctica -sistemática, reiterada y regular- para asegurarse, los sábados por la tarde, un sector del parque para sí: la demarcación de una cancha reglamentaria de jugger con tortuguitas, conos y sogas antes de que el lugar fuera ocupado por terceros. En efecto, esta táctica era funcional a los intereses de los jugadores y ajustada a la lógica implícita de coexistencia pacífica de las prácticas en el parque. Sin embargo, se registraron escasas excepciones en las que estos acuerdos tácitos fueron obviados, suscitándose disputas por el espacio que dieron cuenta de que las tensiones y conflictos también eran parte -aunque no moneda corriente- de la convivencia en el parque.

Ratificamos entonces aquí que la práctica corporal del jugger no es sino parte de una práctica social mayor, más amplia, que excede a los meros partidos. El hacer de los jóvenes jugadores no se restringe a aquello que se desprende del reglamento, sino que en función de esa práctica se articula toda una gama de prácticas autodeterminadas por ellos mismos. De este modo, como vimos, se suman a los partidos de jugger -en tanto práctica principal, motivo de los encuentros en el parque y vocación

corporal de los jugadores- distintos juegos con pompfes, la enseñanza a los jugadores novatos -con especial hincapié en el “Espíritu del Jugger”-, la confección y reparación de los elementos de juego, las instancias de descanso y de socialización entre pares, la organización de entrenamientos, torneos y competencias, la redacción y modificación del reglamento, la participación en eventos para la difusión de la práctica y la implementación de cierta táctica para la apropiación de un sector del parque: el armado de la cancha. Es en este sentido que destacamos el interés por caracterizar a las prácticas corporales en toda su complejidad, las cuales sin duda se encuentran definidas por cierta lógica interna -en el caso del deporte- o por una forma determinada -en el caso del juego-, pero que sin embargo no son reductibles a éstas. El estudio del caso del jugger nos permitió observar de qué forma se articulan una amplia gama de prácticas sociales alrededor de una práctica corporal lúdico-deportiva, permitiéndonos contextualizar el hacer de los jóvenes jugadores para interpretar los sentidos con los que invisten a su hacer; sus anhelos, intereses y sensibilidades en torno a su vocación corporal y al espacio en que la llevan a cabo.

Habiendo dado cuenta de los objetivos inicialmente planteados, en este punto nos detendremos a observar lo que respecta a las hipótesis oportunamente expuestas.

La primera de las hipótesis planteadas se centra el eje temático de las prácticas corporales. Propusimos así, que “Los sentidos y lógicas lúdicas presentes en la práctica del jugger presentan incompatibilidades y/o tensiones con lógicas y sentidos propios de prácticas deportivas convencionales de origen moderno.” Podemos aquí decir que a lo largo de este escrito corroboramos tal enunciación. Como vimos en el capítulo 2, la práctica del jugger del parque Saavedra presenta una mixtura particular entre elementos lúdicos y deportivos en la que el juego limpio resulta un asunto central. Se trata así de una práctica corporal competitiva de clara inspiración deportiva que, contando con reglas fijas y escritas -dispuestas en un reglamento nacional- presenta sin embargo claros sentidos lúdicos. Observamos así que, en virtud de la autodeterminación de su propia práctica, los jóvenes priorizan un modo lúdico de jugar jugger; esto es, una predisposición subjetiva hacia el disfrute y la diversión, la cual puede incluso desplazar a la búsqueda del resultado y del rendimiento. En este sentido, la coexistencia entre elementos lúdicos y deportivos en el jugger platense es articulada y regida por el principio de la vivencia de una emoción placentera, para lo cual los jugadores observan esencial la práctica del juego limpio. En efecto, el *fair play* tiene tal preeminencia que sus protagonistas observan que, sin él, “el jugger no tiene sentido”: esto es, sin juego limpio, la práctica del jugger no resulta divertida ni placentera.

Encontramos así que la práctica del jugger en La Plata se aleja deliberadamente de las lógicas y los sentidos propios del deporte de origen moderno, los cuales señalamos íntimamente vinculados al

capitalismo industrial. Los imperantes del rendimiento y la búsqueda del resultado; el orden meritocrático; la racionalización; la estandarización de las técnicas y la especialización de los roles y por supuesto, los procesos de institucionalización, burocratización, formalización, profesionalización, mercantilización, espectacularización y masificación propios del deporte convencional son incompatibles con los sentidos lúdicos del *jugger platense* por dos razones principales. En primer lugar, porque de estas lógicas deportivas se desprenden consecuencias “reales” es decir; se suscitan efectos por fuera de la práctica misma: perder una competencia podría suponer una medra de los sponsors, por ejemplo. Efectivamente, en tanto que jugar de un modo lúdico sólo es posible cuando no hay consecuencias por fuera del juego, finalmente los caracteres del deporte de origen moderno obturan las posibilidades de que los jugadores puedan entregarse al disfrute gozoso de una experiencia placentera. En esta misma dirección, las consecuencias “reales” que suscita la participación en el deporte convencional pueden conducir a una desestimación del juego limpio en la procura por alcanzar el resultado; en el *jugger* sin embargo, el *fair play* resulta condición necesaria para el disfrute de la práctica, es decir, para que “tenga sentido”, según los jóvenes practicantes.

En segundo lugar, hemos apuntado que los elementos propios del deporte de origen moderno - especialmente aquellos que se vinculan con la profesionalización de la práctica- enajenan la autodeterminación de los jugadores. En tanto no es posible jugar lúdicamente por obligación, bajo presión o en contra del propio deseo, encontramos que el carácter necesariamente voluntario del juego entra en tensión con las condiciones alienantes derivadas de la profesionalización y la mercantilización propias del deporte convencional, donde quien “juega” quizás se encuentra subsumido a una superestructura que lo excede y en la cual no tiene injerencia alguna. De este modo, las lógicas institucionales, mercantiles y profesionales propias de una práctica definida por el rendimiento y la búsqueda del resultado -el deporte de origen moderno- finalmente resultan distantes y opuestas al “microcosmos” del *jugger platense*, signado en cambio por la autodeterminación de sus practicantes y su férrea procura de un modo lúdico de jugar.

Dicho esto, abordaremos algunas reflexiones que disparan la hipótesis corroborada. En el apartado 2.3 señalamos que el alejamiento del *jugger platense* respecto de las lógicas del deporte de origen moderno no es casual ni arbitrario. Observamos así que la distancia que el *jugger* toma respecto de las modalidades propias del deporte *mainstream* no es consecuencia de la imposibilidad de acceder a ellas sino en cambio un acto volitivo, una búsqueda específica y deliberada de un grupo de jugadores que autodeterminan, autogestionan y autorregulan su práctica. Desde aquí, la creciente presencia de la categoría “deporte alternativo” en el campo de la Educación Física y su frecuente utilización para definir distintas prácticas deportivas surgidas en los últimos años, nos llevó a observar la viabilidad de

considerar al jugger como deporte alternativo. Para ello, construimos una propuesta de definición para esta novedosa categoría: caracterizamos así a “lo alternativo” como aquello que se contrapone al orden instaurado en tanto que sus lógicas, modalidades y valores adjuntos no se alinean con el *statu quo*, sino que en cambio lo subvierten, contraponiéndose a la vez que proponiendo algo distinto. De este modo, en tanto es posible trazar una línea vinculando al orden establecido con el poder, finalmente concebimos al deporte alternativo como expresión de contrahegemonía. En efecto, los sentidos lúdicos presentes en el jugger platense -tales como la preeminencia del *fair play*, la búsqueda del placer en detrimento del resultado, la espontaneidad y la creatividad por encima del rendimiento- se contraponen expresamente con los principios, criterios y valores propios del orden del capitalismo industrial que el deporte de origen moderno trae consigo y que, por ende, reproduce. Observamos finalmente que el deporte alternativo no se define por imposibilidad de adscribir a las lógicas hegemónicas sino por la expresa voluntad de sus protagonistas por alejarse de ellas, constituyéndose así una práctica contestataria a las modalidades deportivas dominantes. Cabría así incluir al jugger dentro de esta propuesta de definición de deporte alternativo, con especial observancia de que tal condición no debe ser considerada estática ni final, sino contingente y quizás, efímera.

Ahora bien, podemos observar una aparente contradicción. Si bien los jugadores de jugger priorizan y procuran expresamente la preeminencia de lógicas lúdicas en su práctica cotidiana, y a pesar de que reconocen que las mismas suponen ciertas discordancias respecto de los deportes convencionales - sobre todo lo que respecta al autoarbitraje y la preeminencia del juego limpio- a su vez ello no impide que consideren deporte a su hacer, y que por lo tanto, manifiesten que se juntan a “entrenar”. En este sentido, las características que observamos en la práctica analizada no concuerdan con lo que los jugadores expresan: en efecto, si bien registramos una procura deliberada y manifiesta por apartarse de las lógicas excluyentes, meritocráticas y alienantes propias de los deportes convencionales, los jóvenes practicantes no dejan de representar a su hacer en términos deportivos. Finalmente, la observancia de esta discordancia nos lleva a preguntarnos por las posibles implicancias de la ubicuidad del deporte en la cultura: ¿Por qué razones una práctica mucho más cercana a lógicas lúdicas que deportivas es significada, definida y representada como deporte? ¿Es esto consecuencia de la configuración de las subjetividades en el marco de una sociedad “deportivizada”? ¿Qué lugar tiene el juego en las representaciones de los adultos? ¿Lo observado da cuenta de que, efectivamente, el deporte no es sino el juego legítimo del mundo adulto? Estas y otras interrogantes derivadas del desfase entre lo que se observa que los agentes hacen y lo que éstos manifiestan hacer podrían retomarse en futuras investigaciones.

Lo anterior nos lleva también a preguntarnos acerca de los vínculos entre el juego y el deporte en tanto prácticas sociales diferenciadas, aunque íntimamente entrelazadas. Siguiendo a distintos autores observamos que la configuración del deporte en la modernidad no sería sino resultado de una regulación o “domesticación” de los juegos populares tradicionales heredados del medioevo. El *jigger*, en tanto configurado bajo el modelo del deporte de origen moderno, vendría entonces a presentar una suerte de revalorización o vuelta a ese germen lúdico primigenio. En este sentido, podríamos vislumbrar el camino de un curioso devenir: el juego que deviene en deporte durante el siglo XIX; luego la preeminencia de las prácticas deportivas en la cultura durante el siglo XX - imponiéndose en la escena de los entretenimientos- para luego emerger, a comienzos del siglo XXI, una práctica claramente inspirada en el deporte convencional que presenta claras manifestaciones lúdicas. Como vimos, el alejamiento del *jigger* respecto de las lógicas y modalidades de los deportes convencionales -lo cual supone, entre otras cosas, una vuelta protagónica del elemento lúdico- nos permitía considerar a la práctica dentro de nuestra propuesta de definición de deporte alternativo. Es preciso advertir aquí que no pretendemos considerar al recorrido juego-deporte-deporte alternativo como un proceso de carácter evolutivo ni relativo a algún tipo de progreso. En efecto, negamos rotundamente concebir al deporte alternativo como el resultado de algún tipo de evolución hacia una práctica superadora. Concebimos en cambio al devenir de las prácticas corporales entretrejido en los procesos sociales, políticos y económicos, por lo que la emergencia del *jigger* -y otras prácticas denominadas deportes alternativos que pudieren tener características similares- no sería sino producto de las contingencias propias del devenir de la cultura. En este sentido, proponemos que la renombrada categoría deporte alternativo -cada vez más presente en la agenda de la Educación Física- debería revisarse críticamente, con el fin de, por un lado, no incluir a toda práctica de carácter deportivo de origen reciente o inusual dentro de tal definición, así como tampoco considerar a estas prácticas como versiones superadoras per se del deporte convencional. En este sentido, el presente escrito podría arrojar algunas pistas -no concluyentes, pero sí quizás útiles- para continuar analizando esta suerte de nuevas expresiones de la cultura corporal comúnmente llamadas “deportes alternativos”. He incluso, cabe permitirnos cuestionar si en verdad tal categoría da cuenta de un nuevo tipo de deporte.

Entendemos que lo anterior no es un asunto menor a la hora de pensar la enseñanza de las prácticas del cuerpo. Encontramos en la bibliografía analizada que los deportes alternativos aparecen muy frecuentemente como una suerte de panacea; una expresión impoluta del deporte cargada de valores y bondades que las prácticas deportivas convencionales no tienen o han perdido. Observando críticamente estos supuestos, emergen aquí interrogantes acerca del valor educativo de los deportes alternativos ¿Qué promete la enseñanza de prácticas deportivas de rasgos disímiles a los deportes

convencionales? Si la enseñanza de deportes hegemónicos, estructurados bajo lógicas selectivas y excluyentes, supone el riesgo de la reproducción de estas lógicas en instancias educativas -cuyo signo debería ser en cambio la integración y la inclusión- entonces, ¿los deportes alternativos son capaces de sortear este brete? El autoarbitraje, el lugar central del juego limpio, el control participante de la práctica; en definitiva, un modo lúdico de jugar ¿suponen saberes valiosos que vale la pena ser enseñados? ¿Pueden ofrecer propuestas pedagógicas de interés? ¿Suscitan el desarrollo de una mirada crítica, algún grado de cuestionamiento, de los estudiantes hacia el deporte convencional?

Nos permitimos aquí dialogar con Rivero (2016), quien propone la posibilidad de concebir la complejización de los juegos hacia modalidades más cercanas al *ludus* -es decir, al deporte convencional- sin que ello suponga una pérdida del modo lúdico de jugar, tal y como observamos ha sucedido en el devenir histórico del juego al deporte. El jugger aquí estudiado no es sino un juego complejo, encuadrado en una lógica racional propia del deporte convencional y hegemónico, en el que sin embargo prima un modo lúdico de jugar: observamos que la “ética del juego” que propone la autora no resulta allí desplazada. De este modo, quizás el caso de un grupo de jóvenes platenses que autodetermina su propio hacer con el único fin de experimentar la incertidumbre placentera y tensión gozosa de una práctica de caracteres deportivos, nos acerque un pasito más a responder si es posible enseñar a jugar de un modo lúdico. Consideramos que el caso del jugger da cuenta de que ello sería factible, en tanto observamos que los jóvenes de mayor trayectoria realizaron, no sin esfuerzo pero tampoco sin frutos, una incansable tarea de “inculcar” un modo lúdico de jugar jugger a los más novatos.

La segunda hipótesis planteada se centra el eje temático del espacio urbano. Allí adelantábamos que “Los modos de uso y apropiación del espacio urbano y público del parque Saavedra responden a los elementos alternativos que se ponen en juego en la práctica corporal del jugger”. Observamos entonces el particular modo de apropiación del espacio que los jóvenes jugadores llevan a cabo cotidianamente: la delimitación de una cancha de jugger con conos, sogas y tortuguitas sobre el pasto de un sector del parque. Señalamos que este modo de apropiación no es sino una táctica que los jóvenes efectivizan, de manera regular y sistemática cada sábado por la tarde, con el fin de tomar posesión del espacio que utilizarán antes de que éste sea ocupado por otras prácticas. En efecto, los sábados son días en los que el parque se presenta especialmente concurrido, de modo tal que, dando cuenta su capacidad de agencia, los jóvenes demarcan un octógono irregular de 20 por 40 metros, interviniendo de manera temporal un sector que “reservan” para sí. Como vimos, esta táctica se ajusta a una procura implícita y compartida de coexistencia de las prácticas en la que operan una serie de criterios de prioridad para la apropiación del espacio: la prioridad por orden de llegada, la prioridad

por cantidad de participantes, la prioridad por frecuencia o sistematicidad y la prioridad por requerimientos específicos. En este sentido, la delimitación de una cancha de jugger antes de que el espacio sea ocupado; la utilización del espacio demarcado por entre quince y cuarenta jóvenes, la apropiación sistemática que efectúan cada sábado y sus especiales requerimientos espaciales -un sector amplio, llano, sin accidentes, equipamiento ni vegetación- legitiman su táctica de apropiación del espacio. Observamos así que las prácticas aledañas, en respuesta, procuran utilizar los espacios y sectores que aún no han sido reclamados. Finalmente, encontramos que estos criterios tácitamente compartidos se articulan con los sentidos de lo público, especialmente respecto de aquellos que refieren al acceso y el bien común: la coexistencia de las prácticas en el parque es atravesada por el principio de que cada práctica pueda acceder al espacio -común, compartido- que necesita para llevarse a cabo. Como vimos, estas dinámicas suceden de manera pacífica, aunque se registraron algunas excepciones en las que el espacio fue disputado por una práctica de requerimientos espaciales similares: el fútbol.

La hipótesis nos invita a observar qué sucede respecto de los caracteres alternativos del jugger en relación a los modos de uso y apropiación del espacio que la práctica efectiviza en el parque Saavedra, adelantando que allí se teje una relación de consecuencia: los modos de uso y apropiación responden a esos elementos alternativos.

Como vimos, los elementos alternativos tienen que ver con aquellos aspectos de la práctica que entran en tensión con las lógicas del deporte hegemónico convencional, íntimamente ligadas al orden del capitalismo industrial. Encontramos así que los caracteres alternativos no son ajenos, sino que inciden directamente en la elección del lugar de práctica y por ende, también en las modalidades de uso y apropiación de ese espacio -en este caso, la demarcación de una cancha de jugger en el espacio público del Parque Saavedra-. En efecto, la elección del parque para la práctica del jugger responde al rechazo deliberado de sus practicantes respecto de las lógicas del deporte hegemónico: si el deporte convencional de origen moderno supone espacios fijos, específicos y en ocasiones excluyentes y ligados a lo privado, el jugger en cambio se emplaza en espacios verdes públicos en virtud de su acceso gratuito e irrestricto, en tanto espacio disponible para todos por igual en el que es legítimo apropiarse temporalmente de un sector para jugar. Estas condiciones, además, habilitan la itinerancia del jugger entre distintos espacios verdes públicos según las necesidades de los jugadores, además de asegurar la visibilidad que la difusión de la práctica requiere. Pero sobre todo, el espacio público -o mejor dicho, lo público del espacio- habilita la autodeterminación de la práctica del jugger en manos de los jóvenes jugadores, de lo cual se desprende su carácter alternativo. En efecto: como vimos, el deporte alternativo es tal en tanto que el alejamiento de las lógicas hegemónicas del deporte resulta

deliberado y voluntario; es decir, en tanto lleve la “marca” de la agencia de sus protagonistas. Así, dado que los elementos de lo alternativo se fundan no sólo en el alejamiento de las lógicas hegemónicas de los deportes sino también en la condición de que este rechazo sea voluntariamente gestado, podemos observar que los modos de uso y apropiación del espacio desplegados en el parque Saavedra -un emplazamiento urbano abierto, gratuito, irrestricto y disponible para todos, en el cual los jugadores delimitan su cancha y autodeterminan su hacer- dan cuenta de los caracteres alternativos del jugger platense en tanto expresión de la misma agencia con la que los jugadores definen los caracteres alternativos de su práctica.

Es preciso notar entonces que no son los modos de uso y apropiación que los jóvenes jugadores hacen del parque, así como tampoco la elección de dicho espacio, aspectos “alternativos” en sí mismos. Casi cualquier práctica corporal de carácter deportivo y requerimientos espaciales similares al jugger -incluyendo al hegemónico fútbol- podría intervenir el espacio público de manera similar. En cambio, sí podemos decir que los modos de uso y apropiación desplegados en el espacio elegido habilitan la expresión de los caracteres alternativos de la práctica del jugger -los cuales se fundan en la autodeterminación de sus practicantes por alejarse de las modalidades hegemónicas del deporte- dando a su vez cuenta de ellos. De este modo, observamos que la voluntad de los jóvenes jugadores por llevar a cabo una práctica emparentada pero francamente contrapuesta a las modalidades de los deportes convencionales determinó la elección exclusiva de espacios verdes públicos -y no otros-; espacios urbanos que posibilitan su autodeterminación y por ende, también la emergencia de caracteres alternativos.

Observaremos aquí que la presencia de elementos alternativos no sería expresión exclusiva del jugger, así como tampoco de la nueva oleada de deportes “inusuales” que se registró en las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI. En efecto, es posible considerar que otras prácticas, incluso aquellas inspiradas en deportes completamente hegemónicos, presenten caracteres alternativos en tanto se alejen deliberadamente de las lógicas y modalidades de los deportes convencionales. Luego, algunas de ellas podrán optar por el emplazamiento en espacios verdes públicos en virtud de que éstos se presentan como condición de posibilidad para la autodeterminación de las prácticas sociales en general y de las corporales en particular, habilitando allí la emergencia de los caracteres alternativos. Es preciso señalar entonces que no toda práctica corporal de caracteres deportivos practicada en parques o plazas necesariamente presenta elementos alternativos, así como tampoco la emergencia de elementos alternativos es exclusiva de estas locaciones. El espacio público sólo aparece como condición de posibilidad para la autogestión de las prácticas, en virtud de lo cual los jugadores del caso estudiado optaron por la apropiación sistemática de un sector del parque Saavedra para llevar a cabo

una práctica alternativa al deporte convencional. Finalmente, y según nuestra propuesta de definición de deporte alternativo, ratificamos que no debe pensarse a “lo alternativo” de las prácticas de carácter deportivo necesariamente vinculado a un origen reciente, a la utilización de elementos de juego inusuales o a una estética novedosa, así como tampoco a su emplazamiento en espacios verdes públicos. Lo alternativo no es sino producto de la agencia de los practicantes aplicada al distanciamiento de las modalidades convencionales del deporte, para lo cual los espacios verdes públicos urbanos aparecen como condición de posibilidad privilegiada.

Esto nos conduce nuevamente a hacer foco en las relaciones que se tejen entre el espacio y las prácticas, observando especialmente el vínculo de producción recíproca oportunamente explicitado. El caso del jugger aquí estudiado nos permite pensar que es en esa misma relación que se teje entre la práctica del jugger y el espacio público del parque Saavedra donde emergen los caracteres alternativos de la práctica corporal. De este modo, observamos que la expresión particular y situada del jugger platense se constituye; es decir, es producida en y por el parque Saavedra en tanto contexto para la expresión de los aspectos alternativos de la práctica. De este modo, en virtud de las relaciones de producción mutua entre espacio y práctica, los espacios públicos elegidos por los jóvenes jugadores en efecto juegan un rol activo en la emergencia de los aspectos alternativos del jugger, así como también de otras prácticas corporales de caracteres o inspiración deportiva que allí pudieren emplazarse. El espacio del parque resulta así implicado en la producción de la práctica y por ende, en sus elementos alternativos.

Lo anterior nos llama a ratificar el interés por indagar en las relaciones que se tejen entre espacio y prácticas, en tanto que variables co-dependientes. Observamos que los elementos alternativos de la práctica corporal que aquí estudiamos se expresan en dicha relación, de modo tal que proponemos que la consideración del aspecto espacial a la hora de estudiar a las prácticas del cuerpo resulta muy fértil para acceder a una interpretación profunda de las mismas. Es en este sentido que proponemos la necesidad de considerar a las prácticas corporales constituidas en y por los espacios en los que se llevan a cabo; observando la posibilidad de que los parques, plazas, ramblas u otros espacios públicos urbanos operen como instancias privilegiadas para la emergencia y expresión de caracteres alternativos de las prácticas corporales de inspiración deportiva. Planteamos entonces aquí el interés por indagar en las relaciones entre el espacio y las prácticas corporales, especialmente lo que respecta a las prácticas corporales alternativas o no convencionales en espacios públicos en tanto expresiones de las transformaciones de la cultura corporal en la ciudad.

Finalmente, observamos que en los modos particulares que los jugadores de jugger “practican” el parque Saavedra se manifiesta y reivindica el valor de uso del espacio urbano. El concepto lefebvriano

nos invita a observar que las intervenciones que los jóvenes realizan en un espacio que no fue diseñado específicamente para su práctica (pero del que sin embargo se apropian e intervienen) producen, en ese mismo acto, espacio urbano en función de sus intereses, sus búsquedas y sus deseos. Así, a través de sus tácticas de apropiación del espacio los jugadores sacan provecho de lo instaurado: un parque implantado en el siglo XIX y reconfigurado a lo largo de las décadas por el poder de turno, del cual se apropian, transforman y que, por ende, resignifican. El parque Saavedra se vuelve así en parte “obra” de los jóvenes practicantes, una obra ajustada a sus anhelos, ligada a sus biografías, sensibilidades y cotidianeidades; un espacio donde constituyen sus subjetividades y efectivizan su capacidad de agencia dando rienda suelta a un modo lúdico de jugar jugger.

El caso del jugger nos invitó a observar de qué maneras el espacio y la práctica se producen mutuamente en íntima articulación con los sentidos subjetivos y representaciones sociales con las que los agentes invistan a su hacer y al espacio de su hacer. La interpretación del caso nos ha acercado así a la comprensión de los sentidos y representaciones que un grupo de jóvenes tienen acerca su peculiar práctica, así como también de los lugares en que la llevan a cabo. Entendemos así que, finalmente, el caso del jugger puede considerarse una expresión mínima, pequeña y contingente, en la que en las fisuras del orden establecido un grupo de jóvenes ejerce su derecho a la ciudad.



Imagen 19. Prácticas del jugger en el parque Saavedra, La Plata, Buenos Aires, Argentina (2015-2018).

BIBLIOGRAFÍA

Prácticas. Deporte. Juego

- Alabarces, P. (marzo-abril 1998). ¿De qué hablamos cuando hablamos de deporte? *Nueva Sociedad*, (154), 74-86.
- Altuve Mejía, E. (2009). Deporte: ¿Fenómeno natural y eterno o creación socio-histórica? *Espacio Abierto*, 18(1), 7-23.
https://www.researchgate.net/publication/43070339_Deporte_Fenomeno_natural_y_eterno_o_o_creacion_socio-historica
- Andrews, D. y Ritzer, G. (2017). Sport and prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 18(2), 356-373.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1469540517747093>
- Arráez, J. M. (1995). Juegos y deportes alternativos con deficientes psíquicos. *Revista Apunts Educación Física y Deporte*, 2(40), 69-80.
- Asociación de Jugger La Plata (2018) *Reglamento Argentino de Jugger*. <https://juggarg.github.io/tia/>
- Barbero Álvarez, J. C. (junio 2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, (22). <https://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
- Barbero González, J. I. (1993). Introducción. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 9-38). La Piqueta.
- Biagini, H. y Roig, A. (2009). *Diccionario del pensamiento alternativo*. Biblos.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (1998). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Taurus.
- Bourdieu, P. (1993). Deporte y clase social. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 57-82). La Piqueta.
- Bourdieu, P. (1989). *Cosas Dichas*. Gedisa.
- Brohm, J. (1993). 20 tesis sobre el deporte. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 47-55). La Piqueta.
- Cachorro, G. (2007). *La ciudad, los jóvenes y las prácticas corporales*. VII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Cachorro, G. (2005). Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto. *Revista Educación Física y Ciencias*, 7, 97-107.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.107/pr.107.pdf
- Cachorro, G. y Díaz Larrañaga, N. (2004). “El abordaje de las prácticas corporales en los procesos de mundialización de las culturas”, *Trampas de la Comunicación*. 25, 61-73.
- Cachorro, G. (2013) *Ciudad y prácticas corporales*. Edulp.

- Cachorro, G. (2016). *Cuerpos, espacios y movimientos. Prácticas de transformación y repetición*. Prometeo.
- Cachorro, G. (2017). *Deporte espectáculo y mundialización de las culturas*. En: O. Ron, J. Fridman, A. Levoratti, F. De Marziani, J. Fotia y M. Maiori (Coords.). *Actas del Primer Encuentro Deporte y Sociedad: Debates en tránsito en las Ciencias Sociales en la Argentina actual*. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. Seix Barral.
- Capdevielle, J. (2011). El concepto de habitus: "con Bourdieu y contra Bourdieu". *Anduli*, (10), 31-45. http://institucional.us.es/revistas/anduli/10/art_3.pdf
- Carballo, C. y Hernández, N. (1999). Acerca del concepto de deporte. Alcances de su(s) significado(s). *Educación Física y Ciencia*, 6(4), 1-17.
- Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault. Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores*. Prometeo.
- Césaró, R. (2009). *Identidades en juego* [en línea]. Tesis de Posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.438/te.438.pdf>
- Césaró, R. (noviembre de 2017). Juegos de pueblos originarios y deportes alternativos en los CAJ. En Scharagrodsky, P. y Di Domizio, D. (Presidencia), *Actas 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Educación Física: construyendo nuevos espacios*. <http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/12o-congreso/12o-congreso/actas-2017>
- Césaró, R. (septiembre de 2019). Recreación y juegos alternativos: Ratificaciones y rectificaciones para una propuesta de formación de grado en Educación Física. En Rodríguez, A., Rodríguez, N., Crespo, B. y Simoy, S. (Presidencia), *Actas 13º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Ciencia y Profesión*. <http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/13oca-y-8o-la-efyc/actas>
- Crisorio, R. (2017). ¿Un cuerpo incorpóral? en: R. Crisorio; C. Escudero, (Coords.), *Educación del cuerpo: Currículum, sujeto y saber* (Cuerpo, educación y sociedad, 1) UNLP. FAHCE. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.504/pm.504.pdf>
- Crisorio, R. (2016). Sujeto y cuerpo en Educación. *Didáskomai- Revista del Instituto de Educación*, (7), 3. <http://didaskomai.fhuce.edu.uy/index.php/didaskomai/article/view/18>
- Crisorio, R. (1998). Constructivismo, cuerpo y lenguaje. *Revista Educación Física y Ciencia*, 4, 75–81. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.117/pr.117.pdf
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra* (72). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199514906046>
- Cohen, A. (2013). *The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch*. [Tesis de doctorado, Texas A&M University].
- Cohen, R., Baluch, B. y Duffy, L. J. (2018). Defining Extreme Sport: Conceptions and Misconceptions. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01974>

- Corriente, F. y Montero, J. (2014). *Citius, altius, fortius. El libro negro del deporte*. Lazo Negro ediciones.
- Díaz, J. y Scarnatto, M. (2010). De peatón a traceur en una diagonal. El Parkour en la ciudad de La Plata. Nuevas prácticas, patrimonios motrices y formas de socialidad. *Actas de las 4tas Jornadas de investigación en educación corporal*. Universidad Nacional de La Plata. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.904/ev.904.pdf
- Elias, N. y Dunning, E. (1996). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social* N° 34, pp. 93-114. FFyL -UBA - ISSN 0327-3776
- Ferretty, E. (2016). Territorios del BMX y procesos de lo público en la ciudad de La Plata en A. Levoratti, y V. Moreira (Comps.), *Deporte, cultura y sociedad. Estudios socio-antropológicos en Argentina* (pp. 125-147). Teseo.
- Ferretty, E. (2015). Ciudades en movimiento. Espacio Público, Deporte y Ciudadanía. *Boletín electrónico de la Red Nacional de Actividad Física y Desarrollo Humano (REDAF)*, 3(86). http://www.redaf.gob.ar/articulos/ciudades-en-movimiento-espacio-publico-deporte-y-ciudadania_ffca.pdf
- García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica*. Alianza Editorial.
- García Ferrando, M., Puig Barata, N. y Lagardera Otero, F. (Comps.) (1998). *Sociología del deporte*. Alianza.
- Giles, M. (2017). Prácticas corporales en R. Crisorio y C. Escudero (Coords.), *Educación del cuerpo. Currículum, sujeto y saber* (pp. 57-62). Secretaría de Investigación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata. <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.504/pm.504.pdf>
- Giles, M. (2009). El deporte. Un contenido en discusión en R. Crisorio y M. Giles (Dir.), *Estudios Críticos en Educación Física* (pp. 243-257). Al Margen.
- Gluz, N., Rodríguez Moyano, I. y Karolinski, (2018). *Sociología de la educación*. Universidad Virtual de Quilmes.
- Gutiérrez, A. (2005). *Las prácticas sociales. Una introducción a Pierre Bourdieu*. Ferreyra Editor.
- Guttman, A. (2007). *Sport: The first five millennia*. University of Massachusetts Press.
- Hargreaves, J. (1993). Promesa y problemas en el ocio y los deportes femeninos en J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 109-132). La Piqueta.
- Henriquez, M. G. (2018). Trabajar prácticas y representaciones. Una propuesta desde Pierre Bourdieu en S. Tonkonoff (Ed.), *Pensar lo social. Pluralismo teórico en América Latina* (pp. 319-331). CLACSO.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE.
- Hernández Pérez, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *EF Deportes*, 12(114). www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportes-alternativos.htm

- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1994). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Ibarrola, D. S. (2020a). Acerca de la pertinencia de pensar el quidditch como deporte alternativo. *Lúdicamente*, 9 (18). <https://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/16641>
- Ibarrola, D. S. (2020b). Apuntes para pensar una relación entre quidditch y género. *KULA. ANTROPOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES*, (22), 27-37. <http://www.revistakula.com.ar/wp-content/uploads/2020/11/Kula-22-completo-nov-2020.pdf>
- Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture and Society: An Introduction*. Routledge.
- Mandell, R. (1986). *Historia Cultural del Deporte*. Bellaterra.
- Martinez Hita, (2018). Nuevos deportes para una nueva Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 23(243), 73-88. <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/498>
- Medina, J. C. (2018). *Reflexiones sobre la tecnología disciplinar en la práctica deportiva*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de La Plata]. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1621/te.1621.pdf>
- Millán, V. (26 de julio de 2019). Buzkashi: el macabro 'deporte' donde la pelota es una cabra decapitada. *Diario AS*. https://as.com/epik/2019/07/26/portada/1564133157_092460.html
- Midol, N. (1993). Cultural Dissents and Technical Innovations in the 'Whiz' Sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 28(1), 23-32. <https://doi.org/10.1177/101269029302800102>
- Midol, N. y Broyer, G. (1995). Toward an Anthropological Analysis of New Sport Cultures: The Case of Whiz Sports in France. *Sociology of Sport Journal*, 12(2), 204-212. <https://doi.org/10.1123/ssj.12.2.204>
- Monkobodzky, S. (2013). *Las prácticas lúdicas en un parque público: Relaciones entre el espacio y el juego*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de La Plata]. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1000/te.1000.pdf>
- Montero, A. (2012). Los usos del ethos. Abordajes discursivos, sociológicos y políticos. *Rétor*, 2(2), 223-242.
- Muñoz Rivera, D. (2009). Conoce y practica diferentes deportes alternativos en el área de Educación Física. *EFDeportes Revista Digital*, 14(136). <https://www.efdeportes.com/efd136/deportes-alternativos-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Ediciones Novedades Educativas.
- Pavía, V. (1995) Investigación y juego: Reflexiones desde una práctica. *Educación Física y Ciencia*, 1(0): 60-67.
- Pavía, V. (Coord.) (2010). *Formas del juego y modos de jugar. Secuencias de Actividades Lúdicas*. Educo. Editorial de la Universidad Nacional del Comahue.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Ed. Paidotribo.

- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Norma.
- Rinehart, R. (2000). Emerging/arriving sport: Alternatives to formal sports en J. Coakley y E. Dunning (Eds.), *Handbook of sports studies* (pp. 504-519). Sage.
- Rinehart, R. (2014). Anhedonia and Alternative Sports. *Staps*, 2014/2(104), 9-21. <https://doi.org/10.3917/sta.104.0009>
- Rinehart, R. y Sydnor, S. (2003). Proem en R. Rinehart y S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (pp. 1-17). State University of New York Press.
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia* 56: 49-63.
- Ron, O. (2015). Deporte, deportes en C. Carballo (Coord.), *Diccionario crítico de la Educación Física Académica* (pp. 119-127). Prometeo.
- Ruiz Diaz, M. (2015). *Viabilidad para crear una Federación deportiva de Jagger* [Trabajo Final de Grado, Universidad Miguel Hernández].
- Sangiao, G. y Villagrán Zaccardi, J. P. (2019). *Ciudad, espacio público y prácticas corporales alternativas: Tras las huellas de la apropiación colectiva en la ciudad de La Plata* [Ponencia]. 13° Congreso Argentino y 8° Latinoamericano de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Ensenada.
- Sangiao, G. (2017). *Nuevas prácticas lúdicas y usos del espacio público: El caso del jagger* [Ponencia]. 12° Congreso Argentino y 7° Latinoamericano de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Ensenada.
- Sangiao, G. (2015). *Capoeira. Romper la regla para luego restablecerla* [Ponencia]. 11° Congreso Argentino y 6° Latinoamericano de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Ensenada.
- Sangiao, G. (2016). El juego ambivalente de la capoeira en G. Cachorro (Ed.) *Cuerpos, espacios y movimientos: Prácticas de transformación y repetición*. Prometeo.
- Sangiao, G. y Pellegrini, E. (2021). *Esgrima Histórica en la ciudad de La Plata. Primeras indagaciones de una práctica novedosa* [Ponencia]. 14° Congreso Argentino, 9° Latinoamericano y 1° Internacional de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Ensenada.
- Saraví, J. y Bordes, P. (2016). Prácticas corporales urbanas ¿Deportes institucionalizados o prácticas lúdicas?. *Acción Motriz*, 17, 63-70.
- Saraví, J. (2012). *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata* [Tesis de maestría en Educación Corporal, Universidad Nacional de La Plata]. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.919/te.919.pdf>
- Saraví, J. (2007). Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. *Revista Educación física y deporte*, 26 (2), 71-80. Universidad de Antioquia.
- Scheines, G. (1985). *Los juegos de la vida cotidiana*. EUDEBA.
- Scheines, G. (8-12 de septiembre de 1993). Juego y deporte: deslindes, matices y mezcolanzas [Actas de presentación]. 1 Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional

de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, La Plata.
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7140/ev.7140.pdf

Scheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Belgrano.

Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba.

Segrave, J. (2015). Challenging the gender binary: the fictive and real world of quidditch. *Sport in Society*, 19(8-9), 1-17. <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1067783>

Sugihartati, R. (2017). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*. <http://dx.doi.org/10.1177/1469540517736522>

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes S.A. Editores.

Velázquez Buendía, R. (2001) El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales. *Revista Educación Física y Deportes*, 36. <https://www.efdeportes.com/efd36/deporte.htm>

Wickenhäuser, R. P. (2013). *Jugger. A post-apocalyptic sport for all occasions*. <https://app.box.com/shared/3ahi8forxf9yck7my26f>

Williams, R. (2003). *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Nueva Visión.

Ciudad y espacio urbano

Armus, D. (1996). La idea del verde en la ciudad moderna. Buenos Aires 1870 - 1940. *Entrepasados: Revista de historia*, 5(10), 9-22.

Contin, M. (1996). Las esculturas y monumentos en los parques urbanos. Caso parque Saavedra. *Anales LINTA*, 1(6), 53-59.

De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes del hacer*. Universidad Iberoamericana e ITESO.

Goffman, E. (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.

Heireaux, D. y Lindón, A. (2004). Desterritorialización y reterritorialización metropolitana: la ciudad de México. *Doc. Anál. Geogr.* 44, 71-88.

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing.

Lefebvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*. Península.

Lindón, A. (2005). El imaginario suburbano: topofilias y topofobias. *Revista Ciudades*, 2(5), 289-314.

Lindón, A. (2004). Las huellas de Lefebvre sobre la vida cotidiana. *Revista Veredas*, 5(8), 39-60.

Lindón, A. y Hiernaux, D. (Dirs.). (2006). *Tratado de Geografía Humana*. Anthropos.

Losano, G. (2006). La Plata: de la ciudad apreciada a la ciudad ignorada. *Revista Geograficando*, 2(2), 201-223. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.360/pr.360.pdf

- Morosi, J. (1999). *Ciudad de La Plata. Tres décadas de reflexiones acerca de un singular espacio urbano*. LINTA.
- Morosi, J. (2002). La Plata: de la ciudad indiana a la ciudad higiénica. *Anales LINTA*, 3(1), 11-20. <https://digital.cic.gba.gob.ar/handle/11746/870>
- Pesoa, M. y Sabaté, J. (2-7 de mayo de 2016). *La Plata y la construcción de un país, del papel a la realidad* [Exposición]. XIV Coloquio Internacional de Geocrítica. Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro, Barcelona, España.
- Rabotnikof, N. (2000). Público-Privado en L. Baca Olamendi, J. Bokser-Liwerant, F. Castañeda, I. Cisneros y G. Pérez Fernández del Castillo (Comps.), *Léxico de La Política*. FCE.
- Rabotnikof, N. (2008). Lo público hoy: lugares, lógicas y expectativas. *Iconos. Revista de Ciencias Sociales*, (32), 37-48. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=509/50903205>
- Reguillo, R. (2001). Imaginarios locales, miedos globales: construcción social del miedo en la ciudad. *Estudios: Revista de Investigaciones Literarias y Culturales*, 17, 47-64.
- Retamozo, M. (2006). Notas en torno a la dicotomía público - privado: una perspectiva política. *Reflexión Política*, 8(16), 26-35. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11001603>
- Sennett, R. (2010). *Carne y Piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza.
- Tobío, O. (2012). *Territorios de la incertidumbre. Apuntes para una geografía social*. UNSAM EDITA.
- Torres, F. (2016). Henri Lefebvre y el espacio social: Aportes para analizar procesos de institucionalización de movimientos sociales en América Latina - La Organización Barrial Tupac Amaru (Jujuy-Argentina). *Sociologías*, 18 (43), 240-270.

Metodología

- Archenti, N., Marradi, A., y Piovani, J. (2007). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Emecé.
- Bourdieu, P. (1988). *Cosas dichas*. Gedisa.
- Bourdieu, P. (1999). *La Miseria del Mundo*. Fondo de Cultura Económica.
- Garriga Zucal, J. (2012). "Josecito, te van a cagar a piñas" Miedo y sentido común en el trabajo de campo. *Estudios en Antropología Social*, 2, 15-23.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Geertz, C. (1989). *El antropólogo como autor*. Paidós.
- Ginsburg, F. (2004). Cuando los nativos son nuestros vecinos en M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas (Eds.), *Constructores de otredad. Una introducción a la antropología social y cultural* (pp. 186-193). Antropofagia.
- Glaser, B. E. y Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory. Strategies for qualitative research*. New York: Aldine Publishing Company.
- Guber, R. (2001). *La etnografía*. Norma.
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Paidós.

Hughes, J. y Sharock, W. (1999). *La filosofía de la investigación social*, FCE.

Lins Ribeiro, G. (2004) Descotidianizar. Extrañamiento y conciencia práctica, un ensayo sobre la perspectiva antropológica en M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas (Eds.), *Constructores de otredad. Una introducción a la antropología social y cultural* (pp. 194-198). Antropofagia.

Stake, R. E. (1995). *Investigación con estudios de casos*. Morata.

Taylor, S. J. y Bogdan R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Paidós.

Sitios web y notas en línea

Abrodos, R. (5 de mayo de 2020). La Plata Mágica. Recuperado el 5 de diciembre de 2021 de <http://www.laplatamagica.com.ar>

Altavista, C. (2 de agosto de 2020). Advierten que si sigue su destroz, el bosque será “un barrio más de la ciudad”. El Día. <https://www.eldia.com/nota/2020-8-2-3-12-33-advierten-que-si-sigue-su-destrozo-el-bosque-sera-un-barrio-mas--la-ciudad>

Anónimo. (20 de enero de 2014). Jugger a la criolla. La cosa esa de los palos. <http://lacosaesadelospalospruebas.blogspot.com/2014/01/jugger-la-criolla.html>

Dibene, B. (5 de mayo de 2014). *iji3, 2, 1... jugger!!!*. Transeúntes.net. <http://www.transeuntes.net/2014/05/17/321-jugger/>

El Día. (8 de octubre de 2017). *Gran concurrencia al "Evento Fantástico Medieval" a beneficio de la Escuela N°10*. <https://www.eldia.com/nota/2017-10-8-19-38-26--gran-concurrencia-al-evento-fantastico-medieval-a-beneficio-de-la-escuela-n-10-la-ciudad>

Info Blanco sobre Negro. (14 de octubre de 2015). *Jugger: un novedoso juego en equipo que reúne a cada vez más chicos en La Plata*. <https://www.infoblancosobrenegro.com/nota/53570/jugger-un-novedoso-juego-en-equipo-que-reune-a-cada-vez-mas-chicos-en-la-plata/>

INFOPLATENSE. (14 de octubre de 2015). *Un grupo de amigos impuso un deporte y ahora lo declaran de Interés Municipal*. <https://www.infoplatense.com.ar/nota/2015-10-14-un-grupo-de-amigos-impuso-un-deporte-y-ahora-lo-declaran-de-interes-municipal>

Jugger La Plata. (s.f.). *Inicio* [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 5 de mayo de 2020 de <https://www.facebook.com/groups/juggerlaplata>

Moraño, L. (28 de octubre de 2014). *Jugger: un deporte moderno y antiguo a la vez*. Punto Perio. <https://perio.unlp.edu.ar/sitios/puntoperio/2014/10/28/jugger-un-deporte-moderno-y-antiguo-a-la-vez/>

ANEXO

Memorias colectivas del jugger platense

Este anexo es un texto independiente que puede ser leído tras finalizar la lectura del documento completo, o bien ser consultado durante la lectura de los capítulos. En este sentido, el anexo funciona como texto complementario que detalla, pormenoriza y especifica distintos aspectos relativos a la práctica del jugger del grupo de jugadores del parque Saavedra, agregando información que para profundizar en las características, lógicas y dinámicas sociales del caso estudiado.

Trazaremos aquí un recorrido cronológico a través de una serie de sucesos que ilustran la práctica del jugger en la ciudad de La Plata. Es preciso señalar que este apartado no pretende ser “la historia del jugger platense”. Tampoco se trata de una recopilación exhaustiva de acontecimientos relativos a la práctica en la ciudad. Es, sin embargo, un relato para acercar al lector de esta tesis a una serie de eventos relevantes en el devenir de la práctica, así como a las lógicas (de sociabilidad, lúdicas y deportivas) que configuraron y fueron definiendo al jugger platense.

Haremos aquí foco en el grupo de jugadores que se conformó alrededor de quienes iniciaron la práctica del jugger en La Plata. Este grupo llevó a cabo sus prácticas en distintos espacios públicos de la ciudad; sin embargo, ha sido el parque Saavedra el lugar de encuentro más recurrente y por ende, emblemático. Recorreremos así algunos momentos clave del devenir del jugger en la ciudad de las diagonales a partir la reconstrucción del relato de sus protagonistas, observaciones participantes y no participantes, así como también del material publicado en las redes sociales del jugger platense y argentino, notas periodísticas, radiales y de televisión. El período del relato abarca desde los inicios de la práctica en La Plata a fines del año 2013, hasta diciembre de 2018, al término del lapso investigado.

Llegada y puesta en marcha

Es posible decir que la práctica del jugger en Argentina comienza en la ciudad de La Plata, concretamente en el parque Saavedra.

A finales del año 2012, dos jóvenes hermanos argentinos de 16 y 19 años, se instalaron con su familia en la ciudad de Verónica (provincia de Buenos Aires) tras vivir doce años en Zaragoza, España. Durante su estadía en la península ibérica, Sebastián y Lautaro conocieron el jugger la IX edición del Salón del Cómic de Zaragoza, un evento en el que se nuclea stands, actividades y exposiciones alrededor de

temáticas relativas al mundo del cómic⁷⁹. Ésa fue su puerta de entrada a la práctica; corría el año 2010 y por ese entonces se jugaba jugger en varios lugares de España. Comenta Lautaro al respecto:

Estábamos recorriendo los stands cuando un par de chicos, que luego serían mis compañeros de equipo, se acercaron a nosotros con unos panfletos y unos palos cubiertos de gomaespuma. “Venid a conocer el jugger, estaremos haciendo una exposición aquí dentro de media hora” nos dijeron. En el panfleto explicaba muy brevemente lo que era el jugger. Nos quedamos a ver qué era eso del jugger y, aunque no lo probamos, sí que nos fascinó el concepto ¿Gente haciendo combates con espadas y semejantes de manera segura y barata? Quería probar eso.

A partir de entonces, Sebastián y Lautaro practicaron jugger en distintos parques públicos de la ciudad de Zaragoza. Se incorporaron al equipo Plan B y participaron de varios torneos en Zaragoza y en Madrid, hasta que a finales de 2012 se mudaron a Argentina.

Ya en Argentina, Sebastián comenzó a estudiar en la Universidad Nacional de La Plata, mientras que Lautaro se encontraba terminando la escuela secundaria en Verónica. El deseo de continuar jugando jugger los puso frente a la necesidad de difundirlo, ya que no había practicantes de jugger en el país. Al respecto, Lautaro señala:

No conocíamos a nadie, ni sabíamos por dónde empezar. Antes de mudarnos habíamos hablado mi hermano y yo muchas veces sobre expandir el jugger a Argentina, pero no el cómo. Lo que yo tenía muy claro era que quería que en Argentina llegase a haber algún día torneos como los que tanto disfrutaba en España.

De este modo a partir del 2013, Sebastián y Lautaro, que viajaba desde Verónica para unirse a las prácticas, comenzaron a organizar encuentros en el parque Saavedra de la ciudad; primero de forma esporádica y con escasos participantes, luego de manera cada vez más regular, organizada y concurrida. Señala Sebastián:

Veníamos entusiasmados de practicarlo en España, y queríamos divertirnos en Argentina también. Simplemente era un: ‘Vamos al parque a pegarnos, y que se prendan los que se quieran prender. Hagamos armas a ver si podemos llegar a jugar un partido’, y el objetivo era ese, jugar algún partidito y pasarla bien. Nunca me imaginé que conocería a tanta gente ni que tuviéramos entrenamientos que por cantidad de gente envidiarían en muchas ciudades españolas.

⁷⁹ El espectro de actividades que abarcan estos eventos excede al cómic como tal. Incluye manga y anime japoneses, películas, videojuegos, ilustración, juegos de cartas o juegos de rol; en torno a los cuales se desarrollan charlas, exposiciones, talleres, venta de *merchandising*, torneos de videojuegos y de cartas, concursos de cosplay y karaoke, entre otros.

A fines de 2013 los hermanos y un puñado de amigos se juntaban regularmente en el parque Saavedra para practicar. Poco a poco se fueron sumando nuevos participantes; chicas y chicos de entre 16 y 25 años, hasta que eventualmente se alcanzó la cantidad mínima para jugar partidos. Respecto de esta primera etapa, observa Sebastián:

El primer día se sumó uno, a partir de ahí cada sábado aparecían dos o tres personas nuevas que volvían al siguiente finde. Al poco tiempo éramos unos 15 o 20 y empezamos a jugar partidos... con bases improvisadas, *jugg* improvisado, más que nada para que los pibes entendieran cómo era el deporte en sí. Así fueron los primeros meses. Algunos llegaban, otros se iban, pero siempre éramos más y más.

Los hermanos coinciden que la visibilidad que otorgaba la práctica en el espacio público, sumado a lo llamativo de los elementos de juego y el fenómeno de “boca en boca”, ayudaron a que de a poco se acercara más gente a preguntar y que incluso, se animaran a practicar.

En paralelo, Sebastián y Lautaro comenzaron a difundir la práctica del jugger en eventos de distinta índole cada vez que se les presentaba la oportunidad⁸⁰. Como Sebastián permanecía en La Plata en virtud de sus estudios universitarios tomó la iniciativa:

Empecé a moverme por eventos para promocionar las juntadas: encuentro de estudiantes de Educación Física, eventos de carácter nórdico, medieval, y frikis... esos suelen ser los lugares donde más gente se prende. El público que buscaba era en general gente de dieciocho a treinta años.

Lautaro señala que la participación en el “*Valhalla Fest*”, en noviembre de 2013, significó un antes y un después en cuanto a la afluencia de nuevos jugadores. El evento, llevado a cabo en el Centro Asturiano La Plata, reunía distintas actividades, exposiciones y stands bajo temáticas medievales, célticas y nórdicas. Allí, los hermanos llevaron adelante una exhibición de la práctica, mostrando ante un grupo de por lo menos cincuenta asistentes el uso de las *pompfes*, la *kette* y la lógica básica del juego. Los hermanos señalan que la participación en el evento fue el comienzo de un marcado aumento en la concurrencia de nuevos entusiastas a las prácticas en el parque Saavedra a partir de entonces. Éste habría sido un punto de inflexión: “Ahí empezamos a tomarlo en serio. Hicimos un grupo de *Facebook* (el actual grupo de jugger La Plata) y creamos un evento para encontrarnos en

⁸⁰ Una de las primeras oportunidades de difusión del jugger fue el 1° ENEEF (Primer Encuentro Nacional de Estudiantes de Educación Física), llevada a cabo los días 18, 19 y 20 de octubre de 2013 en las instalaciones del camping de la Unión del Personal Civil de la Nación (UPCN) de la ciudad de La Plata. El evento, organizado por “La Comisión de Educación Física”, un espacio autogestivo y autoconvocado de estudiantes del profesorado y la licenciatura de Educación Física de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP), contó con la participación de estudiantes de La Plata y de Tucumán. Allí, Sebastián ofreció un taller de jugger a los asistentes; sin embargo según señaló, la instancia no redundó en la adhesión de nuevos jugadores -que era el objetivo principal de los hermanos y razón de su participación en el evento-.

Parque Saavedra (después de evaluar los demás parques definimos que era el más conveniente)", observa Lautaro, en retrospectiva.

En efecto, el parque Saavedra reunía una serie de condiciones que Sebastián observó óptimas: en primer lugar, la posibilidad de utilizar el espacio de forma gratuita, sin restricción horaria, en tanto parque público urbano. El parque, además, ofrecía amplios espacios disponibles que permitían armar una cancha sin necesidad de disputar el lugar con terceros; el pasto se encontraba en relativo buen estado, sin accidentes ni obstáculos. Asimismo, la accesibilidad resultaba óptima: en pleno casco urbano y en directa proximidad al Hospital de niños Sor María Ludovica, el parque contaba con paradas de múltiples colectivos y un importante tránsito de personas. En adición, el flujo de gente a lo largo de toda la semana le confería a la práctica una excelente visibilidad y por ende, mayores posibilidades de atraer nuevos practicantes. Estos fueron aspectos que, señalan Sebastián y Lautaro, determinaron la elección del parque Saavedra para la práctica del jugger y no otro espacio verde público de la ciudad.

De este modo, a fines del 2013 la cantidad de participantes entusiastas permitía el desarrollo de los primeros partidos, que se sumaron a la ya habitual práctica de duelos⁸¹ y "mata-mata"⁸². En concurrencia, el grupo de *Facebook* "Jugger La Plata" ofició como principal plataforma de contacto y difusión, publicándose allí los llamados "entrenamientos" (siempre abiertos y gratuitos) de los sábados por la tarde, así como también las "juntadas" que surgían espontáneamente durante la semana para practicar jugger o confeccionar *pompfes*. Así, esta práctica novedosa y autogestiva iniciada por dos hermanos, creció de tal modo que hacia diciembre de 2013 era posible observar una treintena de jóvenes jugando con palos acolchados en el parque Saavedra.

Crecimiento y expansión

La práctica en el parque, sin embargo, siempre estuvo condicionada tanto por el clima como por el receso académico y administrativo del verano. Además de las condiciones meteorológicas, que

⁸¹ Los duelos suponen el enfrentamiento entre dos jugadores con *pompfes* o *kette*. Tras un saludo, el objetivo de cada uno de los duelistas es impactar primero a su oponente en zonas válidas, utilizando su arma acolchada. Cuando esto sucede, el duelo termina. En los duelos se ponen en juego habilidades en el uso del arma en cuestión, la sensibilidad a los toques y la comprensión de lo sucedido.

⁸² El "mata-mata" es un juego del tipo "todos contra todos" en el que se desarrollan múltiples duelos entre todos los participantes "vivos". Al igual que en los partidos, el jugador "muerto" en un duelo debe llevar una rodilla en el suelo, pero aquí "revive" cuando quien lo eliminó resulta eliminado por un tercero. El ganador es aquel jugador que logre eliminar al resto de los jugadores sin haber sido "muerto" por alguien más. En tanto el mata-mata puede llevarse a cabo con un mínimo de tres personas pero no hay un máximo de participantes establecido, en algunas oportunidades este juego tuvo expresiones más bien multitudinarias en el parque, de hasta treinta personas. El mata-mata es un juego de rápido aprendizaje y organización, no requiere árbitros y no tiene límites de participantes ni de tiempo, por lo que es un juego muy popular en los encuentros en el parque.

podían suscitar cambios de día o de horario, los meses estivales -sobre todo enero- suponían una merma de jugadores. En efecto, en tanto la mayor parte de los jugadores eran estudiantes universitarios, muchos de ellos viajaban o volvían a sus ciudades de origen durante el cese de las actividades académicas. Por ende, en enero y febrero de 2014 los entrenamientos en el parque fueron poco concurridos, con algunos lapsos de inactividad.

Sin embargo, el prometedor aumento de practicantes de finales del 2013 evidenció que no era lejana la posibilidad de organizar entrenamientos regulares, orientados al aprendizaje de las reglas y la práctica de aspectos técnico-tácticos (que los jugadores llaman “mejorar el nivel de juego”). Así, los hermanos decidieron encarar el crecimiento y la difusión del jugger en La Plata con miras a la consolidación de equipos para la disputa de torneos, teniendo como referencia su experiencia europea. Esta no era una aspiración menor, como se demostraría en lo sucesivo. La tarea suponía esfuerzos organizativos y de gestión múltiples, la definición y redacción de un reglamento, la formación de jugadores (no sólo en aspectos técnico-tácticos sino también en las nociones de honestidad y juego limpio estructurantes de la práctica) e inclusive la práctica de la labor arbitral, en tanto los partidos requieren árbitros (que no pueden ser sino practicantes que ofician como tales). De este modo, si bien el encuentro en el parque nunca dejó de gozar de un carácter relajado, libre, lúdico y autodeterminado por los mismos participantes, a partir de entonces los hermanos se alternarían la conducción de la práctica con miras a concretar los objetivos que se habían planteado. Así, la moción de Sebastián de comenzar el año conformando “equipos de entrenamiento” para jugar partidos de forma más sistemática no tardó en concretarse; en poco tiempo los encuentros en el parque comenzaron a reunir el *quorum* suficiente para ello. Muchos participantes adscribieron a la propuesta y se sumaron al ímpetu con que Sebastián y Lautaro planteaban su proyecto. De este modo, las primeras prácticas del 2014 continuaron la modalidad iniciada en el 2013: una instancia de socialización entre amigos en la que primaba la práctica de duelos, “mata-mata” y cuando la cantidad de participantes lo permitía también partidos organizados *in situ*. La modalidad de los encuentros nunca dejó de ser relajada, desestructurada y lúdica; sin embargo, poco a poco el interés por jugar partidos más competitivos supuso la necesidad de aprender las reglas, ajustar principios técnicos y comenzar a pensar tácticamente. Lentamente, comenzaba a colarse en las prácticas en el parque cierta voluntad deportiva, motivada por Sebastián y Lautaro.

Algo era indudable: una veintena de jóvenes que corrían y se golpeaban con armas acolchadas no pasaba desapercibido en el parque urbano. Era usual que los transeúntes se detuvieran a observar e incluso algunos se animasen a practicar, invitados por los jóvenes jugadores. Rápidamente la cantidad de asistentes comenzó a aumentar. Los primeros meses del 2014 fueron testigos de la conformación

de los primeros dos equipos del jugger platense y la práctica fue noticia en diarios locales y de periodismo independiente. Uno de estos equipos fue el -según los practicantes platenses- “mítico” Ocho Herraduras (8H), equipo integrado por Sebastián, Lautaro y cuatro de los primeros jugadores de la ciudad -por ese entonces ya amigos-. Cabe mencionar que, en concurrencia con la lógica lúdica y libre de la práctica, los equipos se conformaban regidos principalmente por los lazos de amistad y afinidad entre los jugadores.

La localización privilegiada del parque, en adición a las distintas actividades de difusión impulsadas por los hermanos de a poco dieron los frutos esperados: “En el parque siempre se invitaba a jugar a los que pasaban preguntando, y siempre que podíamos participábamos en algún evento para seguir difundiendo el jugger. En 2014 hubo un boom de jugadores”, observa uno de los primeros jugadores de la ciudad. Un joven que más adelante sería miembro del equipo 8H comenta cómo fue por ese entonces, su acercamiento al jugger:

Yo vivía muy cerca del parque por entonces y pasé justo una vez mientras practicaban. Lo vi por primera vez a fines de marzo de 2014 y empecé sólidamente a entrenar a principios de abril. El primer partido que vi fue al mes o al mes y pico de jugar, y creo que el primero en el que participé fue como a los cuatro o cinco meses. Tiempo después se empezaron a jugar partidos de forma más regular porque ya había *quorum* constante, y entonces valía la pena llevar los elementos para armar la cancha.

En virtud de la creciente cantidad de practicantes regulares, se sumaron los “entrenamientos entresemana” a las ya establecidas prácticas de los sábados. Estos encuentros, también en el parque Saavedra, eran organizados por los jugadores interesados durante los días hábiles y según sus agendas. Nuevamente, la red social *Facebook* así como un foro que se creó para el mismo fin, fueron clave para la coordinación de los encuentros. Estas plataformas virtuales, asimismo, fueron un medio de discusión e intercambio acerca de temáticas que comenzaban a emerger en una comunidad que cada vez sumaba más adeptos: desde la logística de los encuentros hasta las tácticas de juego, incluyéndose profundas discusiones acerca de cuestiones reglamentarias, confección de *pompfes*, *fair play*, arbitraje y autoarbitraje, entre otros.

En virtud de la motivación emergente y los lazos de amistad que comenzaron a tejerse, un grupo de jugadores -incluidos los integrantes de 8H- se sumaron a la iniciativa de Sebastián y Lautaro, colaborando activamente en la organización de los encuentros y la difusión del jugger. Los hermanos impulsaron así la conformación de la Asociación de Jugger La Plata (AJuLP). Si bien el trámite de una personería jurídica aún era una idea lejana, la posibilidad de consolidar un grupo de personas abocada al crecimiento del jugger alrededor de una entidad por el momento “de palabra”, suponía para ellos un paso más en la búsqueda del crecimiento de la práctica. Participaban de la AJuLP -además de sus

dos impulsores - un grupo de alrededor de diez jugadores comprometidos con el proyecto del crecimiento y difusión del jugger. A partir de marzo comenzaron a celebrarse las primeras reuniones de la AJuLP -primero en el parque, antes de la práctica; luego en la casa de algún miembro que viviese cerca- bajo una lógica de asamblea. Allí, en una instancia abierta a todos los que quisiesen participar y colaborar -y en la que ya se había consolidado un grupo estable y comprometido- se presentaban, votaban e implementaban las propuestas de los miembros.

La continuidad de la práctica entonces ya no recaía exclusivamente en los dos jóvenes iniciadores, sino que el compromiso se amplió a un grupo de participantes entusiasmados. Se llevó a cabo una división de tareas y distribución de responsabilidades, tales como la ocupación del parque y el armado de la cancha los días sábado, el acarreo de los materiales al lugar, la confección de materiales de uso común⁸³, la convocatoria a través del grupo de *Facebook*, la enseñanza de las reglas a los novatos, los talleres de armado de *pompfes* así como la siempre activa invitación para sumarse a la práctica a quien se acercara en el parque. Señala Lautaro:

En cuestión de un par de meses aproximadamente llegamos a ser unos cincuenta miembros. La cantidad de gente en los entrenamientos rondaba los cuarenta jugadores, no todos coincidían el mismo día. (...) La difusión oral, la participación en eventos y la promoción de practicar en el parque en un horario donde la gente lo recorría paseando y podía permitirse parar a preguntar hizo que en tres meses pasáramos de ser tres miembros a ser más de cincuenta.

Producto de las reuniones de la AJuLP se inició la redacción de un reglamento del jugger y se decidió llevar adelante una “pre-Liga”, un torneo experimental bajo los objetivos expresos de:

- Practicar la organización de un evento especial. - Mejorar la coordinación y aporte de árbitros. - Impulsar a los equipos a leer el reglamento, a practicar jugadas y comprensión de equipo con la motivación del torneo. - Incentivar la creación o solidificación de los equipos.” (extraído de la página de *Facebook Jugger La Plata*, publicación del 24 de agosto de 2014).

Si bien en la publicación exhorta a los jugadores a “que no se desesperen a por alcanzar la victoria”, ya que “seguimos jugando para divertirnos”, es posible observar que los objetivos de la pre-Liga se alinean con una voluntad de crecimiento de la práctica en términos de deporte.

⁸³ Entre los materiales de uso común se cuentan las bases, el *jugg*, los conos, tortuguitas y soga para delimitar la cancha y las armas de préstamo. El contar con una reserva de *pompfes* para los jugadores novatos que aún no poseen las propias fue un asunto central para la AJuLP luego de que varias *pompfes* de los jugadores resultasen rotas o dañadas en manos de jugadores principiantes. En efecto, es habitual que quienes se inician en la práctica las manipulen con excesiva contundencia; tendencia que los jugadores con más experiencia se apresuran a revertir.

La pre-Liga platense convocó a los equipos ya existentes y motivó la consolidación otros nuevos, alcanzándose así el número de cinco equipos participantes. La misma se llevó a cabo entre los meses de septiembre y noviembre de 2014, en el ya emblemático sector “de la palmera” del parque Saavedra. En virtud de la pre-Liga, el 2014 fue testigo de las primeras dificultades en relación a la lógica autoarbitrada de la práctica. La incorporación jugadores poco experimentados en una competición organizada puso en evidencia las complejidades reglamentarias del jugger, de modo que no era infrecuente que los jugadores cometiesen múltiples faltas, muchas veces sin siquiera notarlo, y que por ello los árbitros que las detectaban procedieran a cobrarlas⁸⁴. Contactos desmesurados, piedras mal contadas y contactos válidos no asumidos eran frecuentes en los partidos, lo que generaba irregularidades en el devenir de los puntos y frustración manifiesta en varios los jugadores. La experiencia de la pre-Liga supuso así un trabajo activo y comprometido por parte de los jóvenes con más experiencia, quienes ante las dificultades observadas se ocuparon de ayudar a los participantes novatos en la incorporación de los aspectos reglamentarios del jugger y la necesidad de la honestidad en el autoarbitraje. El “Espíritu del jugger” comienza por entonces a ser un concepto más presente que nunca, motivando debates y discusiones tanto en redes sociales como en el parque mismo.

La pre-Liga concluyó en noviembre de 2014 sin mayores altercados y con un saldo muy positivo a los fines de la AJuLP: alrededor de cincuenta jugadores motivados con la experiencia, varios de ellos francamente comprometidos con aspectos organizativos y muchos otros deseosos de jugar más y mejor. Asimismo, la pre-Liga permitió reconocer falencias organizativas y arbitrales que serían tenidas en cuenta para las siguientes instancias competitivas: la búsqueda de que la práctica fuera cada vez más “en serio”⁸⁵ era un objetivo manifiesto. A continuación, se formaron nuevos equipos que, inspirados por el desempeño del equipo que ganó la pre-liga (que no fue otro sino 8H, el equipo en que jugaban Sebastián y Lautaro), se concentraron en mejorar su rendimiento. Así, sin alterarse la instancia de socialización distendida y lúdica de los encuentros en el parque, en las prácticas de los sábados continuaron llevándose a cabo mata-mata, duelos y partidos hasta la caída del sol. Por ese entonces, alrededor de cuarenta participantes concurrían regularmente y en algunas oportunidades incluso se armaron dos canchas contiguas en el parque, en virtud de la cantidad de asistentes ávidos de practicar.

⁸⁴ Es preciso recordar que, según el reglamento de jugger y a excepción de algunos casos particulares, toda falta leve que los jugadores cometiesen se vuelve automáticamente grave si éste no la autoarbitra y en cambio un árbitro se la señala.

⁸⁵ Se recupera aquí el término “serio” del lenguaje de los jóvenes protagonistas: los jugadores utilizan la categoría “seriedad” para referirse a una modalidad de práctica que tiende a las lógicas del deporte convencional; esto es, competencia regular, organizada y reglamentada; entrenamientos sistemáticos e intencionales para trabajar aspectos técnicos y tácticos. En esta modalidad “seria”, los aspectos lúdicos de la práctica no desaparecen, aunque sin embargo medran en comparación con los encuentros de los sábados.

El 2014 concluye así con alrededor de cincuenta jugadores regulares y populosas prácticas en el parque. Por entonces las nociones de “honestidad”, “confianza” y el “Espíritu del jugger” eran un tema recurrente. Los jugadores habilidosos eran tan valorados como aquellos que jugaban limpio, en tanto el *fair play*, impulsado desde los inicios por Sebastián y Lautaro, se evidenció a los jóvenes practicantes como un elemento necesario para que el juego sea divertido, o, en sus propias palabras “que tenga sentido”. Señala un jugador:

Si lo único que me importa es ganar, el siguiente paso es “voy a hacer trampa para ganar”, y en el jugger me parece que desdibuja y desarma completamente toda la posibilidad de que no sólo la práctica sea una experiencia satisfactoria, sino que se pueda dar efectivamente.

Comienza así a configurarse un *ethos* alrededor del juego limpio; un aspecto que los jugadores manifiestan distintivo de su práctica, en tanto “la diferencia de los deportes comunes”.

Diversificación y escisión

Desde comienzos de 2015 la práctica del jugger rompe las barreras geográficas de La Plata, alcanzando a otras localidades e instalándose exitosamente en varias de ellas. En el verano de 2015 la novedad del jugger es llevada a la costa cuando un jugador platense regresa a su ciudad para pasar el verano. Surge entonces el núcleo “Jugger San Clemente”, que repartía sus prácticas entre el patio de la casa de uno de los jugadores, playas y plazas públicas de la ciudad. Como consecuencia de ello, en abril nace un núcleo de jugger en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA), de la mano de un joven de San Clemente del Tuyú que se instala en capital federal para cursar sus estudios universitarios. Nace así el núcleo, “Jugger CABA”, que hizo de un espacio verde junto al planetario de los bosques de Palermo su lugar de práctica. Asimismo, a principios de 2015 dos jóvenes de Los Polvorines (zona noroeste del conurbano bonaerense) dan origen el núcleo “Jugger Noroeste” tras conocer la práctica a través de un jugador de la ciudad de La Plata. A partir de entonces, el núcleo Jugger Noroeste entrena en el predio Ingeniero Pablo Nogues, un amplio espacio público próximo a la estación Pablo Nogues del ferrocarril Belgrano y al municipio de Malvinas Argentinas, convocando regularmente alrededor de treinta participantes. En adición, a fines de 2015 el jugger llegó a Trelew (provincia de Chubut), cuando un jugador del núcleo de La Plata regresó a su ciudad natal para pasar el verano. En esa oportunidad les mostró la práctica a su hermano y a unos amigos, que continuaron jugando en distintos parques y espacios públicos de la ciudad, dando origen así al núcleo “Jugger Trelew”. Por último, en 2016 un jugador de San Clemente se mudó a Ituzaingó (zona oeste del Gran Buenos Aires) dando origen al núcleo “Jugger Oeste”, que comenzó a practicar en una plaza de la localidad. Más adelante el grupo se dividiría y la práctica continuaría en dos lugares de la zona simultáneamente; el polideportivo municipal Gorki Grana de Castelar y en el polideportivo La Torcaza (Municipalidad de

Ituzaingó). “En el 2015 empezó a haber jugger en otros lugares: eso de que haya jugger en noroeste y CABA fue un evento; lugares bien cerca practicaban y marcaron que esto no era solamente en La Plata”, comenta un jugador platense.

En efecto, el surgimiento de nuevos núcleos en distintas localidades relativamente cercanas a La Plata motivó la práctica entre jugadores de distintas procedencias. Así, a partir de mediados del 2015 se llevaron a cabo los primeros “encuentros internúcleos” en los espacios de entrenamiento habituales de los anfitriones de turno, a los que los practicantes de otras localidades se acercaban para compartir la jornada. Estas instancias configuraban oportunidades para jugar a lo largo de todo el día contra otros equipos, conocer nuevas personas interesadas por la misma práctica, así como también para debatir cuestiones reglamentarias y compartir experiencias. Asimismo, el surgimiento y permanencia de nuevos núcleos permitió considerar la posibilidad de celebrar torneos entre equipos de distintos lugares.

En todos los casos, la expansión del jugger era deudora del llamado “boca en boca”. El hecho de que la práctica discurriera entre grupos de amigos y conocidos supuso, además, la concurrencia de jóvenes que muy frecuentemente compartían consumos culturales y actividades de ocio similares. Así, amigos, amigos de amigos e incluso grupos de amigos enteros se acercaron a conocer el jugger e incluso, a veces, conformaron equipos. A ello se sumaron las actividades de difusión en eventos de tipo medieval, céltico, vikingo e incluso otaku⁸⁶, que los distintos núcleos llevaron adelante para convocar nuevos practicantes (una tarea casi militante a la que muchos jugadores estaban abocados). Sumado a lo anterior, la visibilidad que conferían los espacios públicos promovió la difusión del jugger por el mero hecho de estar allí: no son escasos los ejemplos en que nuevos jugadores comenzaron a practicar gracias a haber visto a “unos locos corriendo y pegándose con palos en la plaza”, como señala jocosamente un jugador de La Plata.

En La Plata, el año 2015 comenzó con una importante cantidad de jugadores activos y dos equipos estables gracias al “boom” del año previo. Por ese entonces la AJuLP estaba organizada en comités (de tutorías, de arbitraje, de relaciones públicas, de reglamento) y encargados (de materiales, de testeos, de registro de reuniones). Los miembros de la AJuLP decidieron así organizar la I Liga Platense de Jugger apenas se restauró el número de practicantes luego del receso de verano. La organización de la liga fue encabezada por el Comité de la Liga creado para tal fin, bajo los objetivos de “...ayudar a

⁸⁶ El término otaku proviene del japonés y en Argentina designa a los fanáticos del manga (historietas japonesas) y anime (dibujos animados para televisión de origen nipón). Cobos (2010) señala que la llegada del manga y el anime a América Latina generó el surgimiento de una nueva subcultura autodenominada “otaku”: consumidores de animación y comics japoneses, cuya afición puede extenderse a todo aquello producido en japon (Cobos, 2010).

la difusión de este deporte a nuevas personas y brindar la oportunidad de practicarlo en una competición amateur.”

Al igual que en la pre-Liga, el evento requirió la ejecución de diversas tareas para que los partidos pudiesen llevarse a cabo en tiempo y forma: entre ellas, la redacción final del reglamento de Jugger La Plata, el reglamento de la liga misma y el diseño del fixture, así como también el armado de la cancha y el testeo de *pompfes*⁸⁷ en la plaza y previo a los partidos. En adición, la experiencia de la pre-Liga había arrojado la necesidad de que los participantes tuviesen un cabal conocimiento del reglamento, con el fin de reducir los desacuerdos en cancha y optimizar las intervenciones arbitrales. En virtud de ello, por entonces la AJuLP promovió enfáticamente la lectura del reglamento e instó al permanente velar por el mantenimiento del Espíritu del jugger.

La I Liga Platense de Jugger contó con la participación de siete equipos platenses (algunos de los cuales se consolidaron en función de la Liga) y fue planificada para extenderse desde abril hasta noviembre. Se estipularon tres partidos por fecha, el segundo sábado de cada mes, en el ya enclave del jugger platense: el parque Saavedra.

Sin embargo, en la liga se manifestaron una serie de tensiones que se venían gestando desde tiempo atrás. Observa un jugador de la AJuLP, en retrospectiva:

En algún momento del 2014 de pronto había dos grupos relativamente homogéneos pero que no combinaban bien entre ellos por cuestiones ideológicas: las propuestas eran distintas, la manera de jugar también, y las soluciones que se proponían eran diferentes. El tema del alcohol en el parque por ejemplo, fue motivo de varias discusiones y se notaban las distintas opiniones ahí. También había problemas en el juego mismo, en los partidos.

En distintas fechas de la Liga varios partidos fueron atravesados por discusiones de distinta magnitud vinculadas al reglamento, al desempeño arbitral y a las distintas situaciones ocurridas en cancha (entre ellas, una lesión). Se manifestaron así conflictos latentes que emergieron en las situaciones de tensión propias de una modalidad de juego más competitiva, evidenciándose más que nunca la existencia de dos subgrupos dispares. Por un lado, los integrantes de 8H junto con varios jugadores que participaban de la AJuLP. Por otro lado, un equipo también miembro activo de la AJuLP conformado por un grupo

⁸⁷ El llamado “testeo” implica la corroboración de que las *pompfes* y *kettes* utilizadas por los jugadores sean “legales”. La legalidad está dada por dos aspectos: las dimensiones (las *pompfes* y *kettes* tienen medidas máximas establecidas para evitar la ventaja por mayor alcance) y la seguridad (las *pompfes* y *kettes* deben respetar recubrimientos blandos mínimos para asegurar que su impacto, incluso si es desmesurado, no producirá lesiones en los jugadores). Antes de los eventos competitivos, algunos jugadores asumen la labor de testear las *pompfes* y *kettes* de los jugadores para asegurar que todas ellas cumplan con los estándares establecidos en el reglamento.

de amigos que habían comenzado a practicar jugger a comienzos del 2014⁸⁸. Las situaciones de tensión con este equipo disidente fueron escalando a partir de distintos eventos dentro y fuera de la cancha. Recuerda una jugadora:

No tenían una competitividad sana. Ellos querían ganar a toda costa, cueste lo que cueste. Incluso si eso los llevaba a cometer faltas, y no faltas "que pueden pasar"; faltas muy alevosas y que cambiaban toda la dinámica del juego, faltas que podrían haber resultado en gente herida.

Estas reiteradas tensiones culminaron el 11 de julio durante la séptima fecha de la liga en un partido que no pudo concluirse por reiteradas y acaloradas discusiones al respecto de las decisiones arbitrales. El equipo disidente sostenía que el cuerpo arbitral (que en esa oportunidad era 8H) estaba fallando en su contra, por lo que eventualmente abandonaron el partido manifestando su rechazo a las medidas tomadas y al devenir de la liga en general. Recuerda un jugador:

Hubo varios partidos picantes en la liga. En el último, ellos (el equipo disidente) estaban comiéndose muchas faltas y creo que estaban a punto de quedar expulsados de la liga por esas faltas... Es como que terminó decantando lo que se venía dando desde el 2014, distintas maneras de entender el juego y de jugar.

Los jugadores que presenciaron los conflictos de la Liga reconocen que existían claras diferencias entre el modo en que Sebastián y Lautaro concebían el jugger y el modo en que este equipo se apropió de la práctica, otorgándole otros sentidos⁸⁹. Señala un jugador que participó de la Liga:

Para mí fue un choque de ideas acerca de cómo se tenía que jugar. Algunos querían hacer un juego más limpio y otros con un poco más de choque, además de que había diferencias en la imagen y también sobre el reglamento. Qué se yo, para mí eran dos modos de juego diferentes queriendo convivir en un mismo lugar.

Dejando el partido inconcluso, el equipo disidente abandonó el parque. Se produjo así una escisión en el jugger platense: mientras que la AJuLP continuó con sus prácticas regulares en el parque Saavedra,

⁸⁸ No es un dato menor la diferencia de edad que existía entre ambos subgrupos. Mientras que los jugadores de 8H y sus allegados tenían entre 16 y los 24 años (edades compartidas con la mayor parte de los practicantes de la ciudad), los integrantes del subgrupo disidente rondaban los 30, con una sola excepción.

⁸⁹ Las diferencias radicaban en una serie de aspectos. Por un lado, había importantes discrepancias respecto del contacto: el equipo disidente proponía menores restricciones en la lucha de corredores y una mayor tolerancia a la intensidad de los impactos de las *pompfes* -en definitiva, abogaban por un mayor contacto permitido-, mientras que el modo de jugar promovido por los hermanos, acorde a la usanza europea, regulaba estrictamente el contacto y la intensidad de los toques con el objetivo de reducir al máximo todo riesgo de lesión. Asimismo, existían evidentes diferencias al respecto de estéticas asociadas a la práctica. Mientras que la media de los practicantes vestía generalmente prendas deportivas sin señas particulares, era posible observar en el equipo disidente reminiscencias ligadas a las culturas vikingas la mitología nórdica: el nombre de sus equipos, el escudo y las camisetas del equipo, el estandarte, la pintura facial y los gritos proferidos en cancha -que remitían a pintura y gritos de guerra-, por mencionar algunos ejemplos.

el subgrupo disidente prosiguió su práctica en el parque San Martín de la misma ciudad y tiempo después, en el parque Alberti; donde convocaron a nuevos practicantes y organizaron entrenamientos.

A pesar del abrupto quiebre que experimentó el núcleo de La Plata, las prácticas en el parque Saavedra continuaron convocando a una cuarentena de jóvenes todos los sábados, siendo el sector de la palmera el lugar privilegiado para instalarse toda la tarde a jugar, charlar y tomar mate. Los altercados de la liga no afectaron al crecimiento que estaba experimentando el jugger; sin embargo, evidenciaron múltiples dificultades e inconsistencias en la labor arbitral. No hay que olvidar que los árbitros en jugger son jugadores que arbitran cuando no les toca jugar. En este sentido, participar de los torneos de jugger suponía jugar y también arbitrar; tarea última que no era ni la más popular ni la más “entrenada”: en tanto nadie había empezado a jugar jugger motivado por el deseo de arbitrar, pocos jugadores asumían sistemáticamente la responsabilidad de hacerlo: “Arbitrar no es divertido, pero hace falta para los partidos. Si cuando vos jugás hay gente arbitrándote, ¿por qué vos no vas a arbitrarle a los demás?” observa un jugador, apelando al compromiso con lo colectivo.

La participación en eventos para la difusión del jugger siguió siendo una constante; la premisa de sumar nuevos jugadores se mantuvo entre las prioridades del núcleo. Así, durante el 2015 la AJuLP participó de las nuevas ediciones de *Valhalla Fest*; eventos de comics, manga, anime y videojuegos; llevó adelante una exposición de jugger en el 2do Congreso Periodismo Deportivo en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP) y ofreció un taller de jugger en la 3er ENEEF⁹⁰ para los estudiantes de Educación Física asistentes en la ciudad de Córdoba.

En adición, en octubre de 2015 el jugger es declarado de interés municipal por el Consejo Deliberante. Señala Lautaro que, si bien la idea no emergió del grueso de los practicantes, fue rápidamente adoptada al observar las posibles ventajas que tal conocimiento podía representar para la difusión del jugger:

Todo empezó por una grata sorpresa. Estábamos entrenando en Saavedra y alguien (de los jugadores) nos vino a avisar a mí y a Sebas que un hombre quería hablar con nosotros. Ese hombre era la mano derecha del intendente, no recuerdo su cargo político. Desde entonces estuve en contacto con él y tuve varias reuniones. Él quería que la municipalidad apoyara este deporte de algún modo. (...) La idea surgió de él, yo después intenté que nos dieran medios que nos ayudaran realmente.

⁹⁰ El 3er Encuentro Nacional de Estudiantes de Educación Física se llevó a cabo los días 10, 11 y 12 de octubre de 2015 en el IPEF (Instituto Provincial de Educación Física), ciudad de Córdoba, Argentina.

El trámite, llevado adelante por miembros de la AJuLP, sería secundado en noviembre de 2017 con la declaración del “deporte alternativo jugger de interés legislativo y provincial” por la Cámara de Diputados de la Provincia de Buenos Aires. Estos decretos respondían a un claro interés de los jóvenes jugadores: conseguir apoyo estatal para los eventos que la AJuLP proyectaba. Entre ellos, el más ambicioso era la organización de un torneo de jugger a nivel internacional.

Consolidación y competición

A mediados del 2015 el jugger continuaba creciendo en La Plata y en otras localidades. Las experiencias de los encuentros internúcleos -que reunían a equipos de La Plata, Noroeste y CABA, dada su cercanía- motivaron a la AJuLP a encarar la organización de torneos entre equipos de distintos núcleos del país. Como todo aquello que era organizado por la AJuLP, la modalidad sería totalmente autogestiva y autoconvocada, pudiendo concretarse gracias al trabajo y el compromiso de sus jóvenes miembros. Asimismo, dado que la mayor parte de los practicantes de jugger eran jóvenes estudiantes con limitado poder adquisitivo, la organización procuró que los eventos representasen la menor inversión posible para los participantes. El objetivo de la AJuLP era claro: asegurar la presencia de la mayor cantidad de equipos posible para que la experiencia de la competencia sea rica y variada; motivante para los más nuevos y desafiante para los más experimentados. En definitiva, la premisa de la seguía siendo la misma que al principio, cuando Sebastián y Lautaro comenzaron a difundir la práctica en Argentina: que el jugger “crezca”⁹¹ y que “mejore el nivel”⁹². Mientras tanto, los jóvenes jugadores seguían concurriendo a las prácticas de los sábados para “jugar, tratar de mejorar y divertirse”.

En esta línea, en noviembre de 2015 se llevó adelante el I Torneo Bonaerense de Jugger (ITBJ), organizado por la AJuLP. Contó con la participación de once equipos: cinco de la AJuLP⁹³, cinco del núcleo Jugger Noroeste y uno de Jugger CABA. El torneo se resolvió en una sola fecha, extendiéndose desde la mañana hasta la caída del sol. Dada la cantidad de equipos participantes y el tiempo disponible, fue necesario instalar tres canchas contiguas para que se celebraran partidos simultáneamente, por lo que el parque Saavedra, muy concurrido los fines de semana, no era una opción viable. Fue ésta la primera oportunidad en que se llevó a cabo un torneo de jugger en una

⁹¹ Con “crecimiento”, los practicantes se suelen referir al aumento de la cantidad de jugadores y de equipos. En algunas ocasiones también lo usan para referirse a la mejora del rendimiento en términos deportivos.

⁹² En todos los casos, los jóvenes utilizan la expresión “mejorar del nivel” para referirse a un aumento del rendimiento en términos netamente deportivos: físico, técnico y táctico. Aquí, observan también indispensable un profundo conocimiento del reglamento.

⁹³ En tanto el jugger en La Plata se encontraba por ese entonces escindido en dos grupos que entrenaban en dos parques diferentes, nos referiremos a los equipos que practicaban regularmente en el parque Saavedra como los equipos “de la AJuLP”.

locación diferente del parque: el lugar elegido fue la rambla de la avenida 32 entre las calles 22 y 23, frente al Estadio Único; un amplio espacio público con pasto en buen estado, poco concurrido y de acceso relativamente sencillo para los que provenían de otras localidades.

Señala un jugador, rememorando: “El TBJ fue la primera vez que vi equipos de distintos lugares jugando entre sí. La final estuvo genial... 8H hizo su entrada cucaracha⁹⁴ (risas)”. En efecto, el torneo transcurrió sin mayores altercados ni discusiones; los partidos fueron relativamente dinámicos y la atmósfera del evento agradable y distendida; incluso se acercaron amigos de los jugadores a presenciar los partidos. Al finalizar el torneo, se entregaron condecoraciones tales como “Miss jugger”, “Míster Jugger”, “equipo más divertido”, y se disputaron duelos para los premios del “mejor *Q-tip*” o “mejor mandoble”, en concurrencia con el tono general del evento: relajado y predominantemente lúdico. “Recuerdo un torneo bastante agradable, fluido. Claro que hubo algunos conflictos, por supuesto, pero sólo en lo relativo al arbitraje de algún partido de las eliminatorias. Creo que había más conflictos por errores de novatos que por malas intenciones. Recuerdo una final bonita y con momentos de mucha unión de grupo en el cierre del torneo”, rememora Lautaro. La experiencia del ITBJ fue, entonces, claramente distinta a la de la Liga.

A continuación, el 2016 fue un año en el que la AJuLP concentró sus esfuerzos para seguir motivando la conformación de equipos e integrar a los jugadores de distintas procedencias. Lautaro, secundado por Sebastián y los miembros más activos de la AJuLP, decidieron que la comunidad estaba lo suficientemente madura para llevar a cabo un ambicioso evento que imaginaba desde tiempo atrás: la organización de un torneo internacional de jugger, en el que participaran equipos de otros países juntos a los ya consolidados de Argentina.

Así, el “I Torneo Internacional Argentino de Jugger” (ITIA) supuso el trabajo de varios jóvenes en tareas de organización y gestión sin precedentes para la AJuLP. Inspirados en los torneos a los que habían asistido en España, Lautaro y Sebastián proyectaron un encuentro de tres días en un lugar que debía tener espacio para cuatro canchas, un lugar de pernocte para los participantes y acceso al uso de una cocina para proveer desayuno, almuerzo y cena. Era menester entonces conseguir un lugar que brindara esas prestaciones sin representar gasto alguno, ya que resultaba prioritario reducir al mínimo el costo de las inscripciones para asegurar la concurrencia de la mayor cantidad de participantes.

⁹⁴ La “entrada cucaracha” a la que se refiere el jugador fue una broma que 8H hizo durante el último punto del partido final, retomando un chiste interno a un grupo de amigos. Estando muy arriba en el marcador y quedando escaso tiempo restante, en la salida del último punto el equipo ingresó corriendo al campo y en lugar de disputar el *jugg*, los jugadores se tendieron en el suelo con la espalda en el piso agitando piernas y manos como si fueran cucarachas. En otras palabras, el punto le fue otorgado al equipo rival, que pasada la sorpresa se unió a la jocosa performance.

Finalmente, Lautaro consigue que la municipalidad de la localidad de Las Pipinas, provincia de Buenos Aires, le ceda gratuitamente a la AJuLP las instalaciones del Centro Integrador Comunitario (CIC) para llevar adelante el ITIA.

Mientras la organización del ITIA comenzaba a gestarse, la práctica de los sábados se trasladó del parque Saavedra a la rambla de 32 a la altura de calle 15. Los motivos del cambio fueron varios: por un lado, los jugadores manifestaron que la instalación de una feria junto al espacio de la palmera dificultaba el armado de la cancha y el desarrollo de los partidos: la feria atraía a mucha gente, que eventualmente se cruzaba por la cancha y entorpecía el desarrollo de los juegos. En adición, los miembros de la AJuLP encargados de acarrear al parque los materiales⁹⁵ para la práctica de los sábados se habían mudado a escasas cuerdas del nuevo lugar, por lo que la nueva locación les resultaba mucho más cómoda. Como contrapartida la rambla, en tanto era un espacio mucho menos concurrido que el parque Saavedra, suponía una menor visibilidad. Sin embargo, se determinó que ya no era prioritario sumar nuevos practicantes, por lo que se desestimó esa desventaja. De este modo, si bien inicialmente se planteó alternar entre el parque Saavedra y la rambla de 32, en poco tiempo los entrenamientos de los sábados se instalaron definitivamente en la rambla.

En este nuevo espacio de práctica se llevó a cabo la “I Turboensalada Platense”⁹⁶ (ITEP). El evento, organizado por la AJuLP y celebrado en junio de 2016, tenía un objetivo muy específico: reunir fondos para comprar materiales necesarios para el TIA a través del cobro de una inscripción. La ITEP supuso la primera experiencia en una modalidad de competencia atípica que se replicaría en los años venideros: los equipos se conformaban *in situ* y al azar entre los jugadores inscriptos. De este modo, cada equipo reunía jugadores de distinta experiencia y procedencia, que quizás jamás habían jugado juntos. La implementación de esta modalidad tuvo por objetivo promover la integración de jugadores de diferentes equipos con jugadores libres, buscando diluir las lógicas competitivas y orientando la experiencia hacia una competencia relajada y lúdica (en tanto no había ni premios ni rankings, y los equipos se disolvían al finalizar el día, del mismo modo que se habían formado). Sin embargo, dado que de todos modos se trataba de una instancia de competición organizada (con fixture definido y

⁹⁵ Desde los inicios, la AJuLP se ocupó de armar la cancha en el parque, confeccionar bases y *juggs* para que se puedan jugar partidos y prestar *pompfes* a quienes aún no tuvieran la propia o se acercasen a probar la práctica. Esto suponía el compromiso de uno o dos miembros, quienes se aseguraban de llegar los sábados al parque antes que el resto, de modo de armar la cancha y asegurar la apropiación del espacio. Estos miembros eran así los responsables de acarrear los voluminosos materiales (bases, *pompfes*, *jugg*), por lo que quienes solían asumir la tarea eran aquellos que vivían cerca del lugar de práctica.

⁹⁶ La nomenclatura de estos torneos es intencionalmente jocosa: la AJuLP buscaba propiciar una instancia competitiva relajada para motivar la práctica del *jugger* y los vínculos entre los miembros de la comunidad. Es interesante observar que este tono “en broma” era moneda corriente en las producciones gráficas (*flyers*, *posters*, *memes* y humor gráfico en general) de la AJuLP y algunos equipos, que circulaban por las redes sociales.

equipo ganador) las TEP resultarían eventos especialmente atractivos que los jugadores esperaban para competir sin la presión de un torneo con equipos predefinidos. Un jugador señala:

Mi recuerdo más vívido de las turboensaladas es de matarme de risa realmente, fue de los eventos de jugger en que más me divertí. El ambiente de las turboensaladas era super relajado y re poco competitivo con esto de que los equipos son al azar. A veces sí pasaba que había algún que otro partido que era un garrón por algunos jugadores que se quejaban y discutían porque se ponían competitivos y era como: “dale boludo, si hay un momento para relajar y divertirse es éste”. Igual las turbos siempre fueron EL momento de pasarla bien.

La ITEP convocó a un total de 31 jugadores, distribuidos por sorteo en cinco equipos. Participaron jugadores platenses, miembros Jugger Noroeste y Jugger CABA. Bajo la misma modalidad, el 17 de julio se llevó a cabo la II Turboensalada Platense (IITEP), con la participación de 29 jugadores. Para esta ocasión fueron invitados jugadores del grupo del parque San Martín, que a un año del conflicto que había motivado la escisión, conformaron la JADep (Jugger Asociación Deportiva) y sumaron nuevos jóvenes practicantes. La AJuLP consideró que la segunda Turboensalada era una buena instancia para restituir el vínculo: dado el carácter relajado de la modalidad de competición, se estimaba que no deberían emerger mayores conflictos, siendo así una buena oportunidad para evaluar la relación con los jugadores del nuevo núcleo. Concurrieron un total de nueve jugadores de la JADep y la jornada transcurrió con mínimas controversias en relación a la experiencia del 2015.

Las turboensaladas fueron las primeras oportunidades en las que se implementó un magro y no excluyente costo de inscripción. El dinero recaudado se destinó para gastos de la organización del TIA; entre ellos el armado de un botiquín, silbatos, cintas y estacas para armar canchas, cuerina y espuma para bases y *juggs*, tela para confeccionar pecheras de árbitros y otros gastos generales. A partir de entonces, los torneos organizados por la AJuLP supondrían el pago de una inscripción para la compra y el mantenimiento el material de uso común.

Por ese entonces, los integrantes de un equipo perteneciente a la AJuLP comenzaron a concurrir al campo de deportes de la UNLP con motivo de entrenar para el esperado torneo internacional. El campo de deportes, en tanto se encuentra en una zona rodeada de facultades, resultaba una locación conveniente para los jóvenes practicantes, en su mayoría estudiantes universitarios. El espacio elegido era un amplio sector entre el comedor y el Partenón; solía estar libre, el pasto se encontraba en relativas buenas condiciones y lo más importante de todo, era posible usar el espacio gratuitamente. A través del grupo de *Facebook* los jugadores invitaban a quien quisiera a unirse a sus entrenamientos, de modo que para el mes de agosto era posible ver alrededor de quince jóvenes jugando regularmente con sus palos acolchados en el campo de deportes de la Universidad Nacional de La Plata.

El ITIA se llevó a cabo los días 2, 3 y 4 de septiembre de 2016 en la localidad bonaerense de Las Pipinas. Como se mencionó, su organización supuso el trabajo conjunto de varios jóvenes miembros de la AJuLP durante los meses previos al evento. Participaron un total de quince equipos; siete de La Plata, cuatro de Jugger Noroeste (entre ellos el primer equipo de Argentina íntegramente femenino⁹⁷), dos equipos de Jugger CABA y dos equipos de Montevideo, Uruguay. El evento reunió cerca de ciento cincuenta personas y fue noticia en los diarios de la pequeña localidad. En virtud de una serie de acalorados conflictos acaecidos en un encuentro internucleos que tuvo lugar un mes y medio antes del ITIA, sumado a un riguroso sondeo que realizó Lautaro recabando opiniones entre jugadores de distintas procedencias, la AJuLP decidió vetar del torneo a cuatro jugadores de la JADep. El motivo de la decisión se fundó en la consideración de que podría ponerse en riesgo la “sana competitividad”⁹⁸ y el “buen ambiente”⁹⁹ que se procuraba tuviera el evento internacional, en tanto los objetivos del ITIA tenían que ver con “el disfrute de todos los jugadores, generar unión, motivación” en palabras de Lautaro. Los jugadores vetados no eran sino miembros del equipo que en 2015 se había escindido de la AJuLP: en virtud de la decisión tomada por los organizadores el ITIA el equipo completo decidió no participar del torneo, decisión secundada por un equipo de Jugger Noroeste con el que los jugadores vetados tenían lazos de amistad.

El ITIA marcó un precedente en Argentina. En el lapso de tres años y gracias al trabajo activo de un grupo de jóvenes, la práctica pasó de tener tres jugadores a celebrar un torneo para ciento treinta participantes, con dos equipos extranjeros y trece bonaerenses. Señala un jugador de La Plata: “Los eventos TIA me parecen remarcables, sobre todo el primero, que fue el que más disfruté. Creo que son una muestra de que cómo las ganas, la camaradería y la ayuda mutua hace que se puedan lograr cosas muy grandes.” De este modo, todo quedó dispuesto para que el formato del TIA se replicase anualmente y que incluso convocase equipos de otros países. Finalizado el evento, tanto Sebastián como Lautaro se apartaron de la organización en general, delegando sus tareas a los miembros más activos de la AJuLP.

Después del torneo, las prácticas de los sábados continuaron su curso regular. Mientras tanto, los entrenamientos en el campo de deportes prosperaron, convocando cada vez más jóvenes y reconfigurándose allí los “entrenamientos entresemana”. Ya en verano, los encuentros migraron

⁹⁷ Se utiliza el término femenino en tanto es el que utiliza el equipo para autodefinirse.

⁹⁸ Varios jugadores refieren a la “sana competitividad” como aquella en la que prima el juego limpio y el “respeto a las reglas”.

⁹⁹ La noción de “buen ambiente” que los jóvenes utilizan se refiere a la esfera de la socialización por fuera lo estrictamente deportivo. En tanto el TIA suponía un encuentro no sólo competitivo sino también de convivencia de jugadores de distinta procedencia en un mismo espacio por tres días consecutivos, la organización priorizó asegurar los buenos términos de las relaciones interpersonales.

reiteradas veces al parque Saavedra, por acuerdo entre los jugadores activos. En febrero de 2017 y con motivo de celebrar la despedida de Lautaro -que haría un viaje a España- se llevó a cabo la III TEP en la rambla de 32 y calle 15, bajo la modalidad habitual.

Torneos, entrenamientos y nuevos enclaves

Los años subsiguientes -2017 y 2018- recibieron la inercia del impulso generado hasta el 2016. Para ese entonces, ya se encontraban instalados y aceitados los procedimientos para la organización de torneos, así como también para la participación en eventos de difusión. Asimismo, las tareas de revisión y corrección del reglamento redactado para el ITIA (que estaba en permanente observación y puesta a prueba) habían sido asumidas por un grupo de jóvenes. Mientras tanto, los miembros más antiguos de la AJuLP fueron empapando de las lógicas de participación y organización a los nuevos practicantes, a la vez que continuaban con las burocracias para la constitución de la AJuLP como sociedad civil y la declaración del jugger de interés legislativo y provincial -efectivizada en noviembre de 2017-. La rueda que había comenzado a girar en 2014 acumuló tal inercia que no pudo sino manifestarse en este período en el que los jóvenes platenses desarrollaron múltiples actividades, eventos y torneos. A continuación, relataremos someramente los sucesos acaecidos en el jugger platense durante este período.

En 2017 algunos equipos platenses se disolvieron, otros nacieron y otros se reestructuraron. Los entrenamientos de los sábados en la rambla de 32 migraron hacia mediados de año -primero esporádicamente, luego de forma definitiva- al parque Saavedra. La práctica del jugger se ubicó esta vez entre el lago y la calle 12: los jóvenes observaron que el espacio de la palmera antes utilizado solía ocuparse, por lo que la nueva locación aseguraba no tener que disputar el lugar con otras personas que concurrían al parque. Asimismo, a los entrenamientos del campo de deportes de los días jueves, que ya contaban con un día fijo y participantes regulares, se sumaban “juntadas” espontáneas en distintas plazas y parques de la ciudad, que eran anunciadas por *Facebook* invitando a quienes se quisieran sumar.

Por entonces, los dos entrenamientos semanales comenzaron a adquirir un carácter diferenciado. Por un lado, la práctica de los sábados en el parque Saavedra, desestructurada y espontánea, continuó con la lógica que tuvo desde sus inicios: la organización *in situ* de duelos, mata-mata y partidos entre los jugadores presentes (sin importar a qué equipo pertenecieran); con alternancia entre el juego y el descanso según el deseo individual, rondas de mates y juegos de cartas. Muchos amigos de los jugadores (incluso algunos exjugadores, que sostenían lazos de amistad) se acercaban simplemente a compartir la tarde con el grupo: la impronta de los sábados era la socialización entre pares, instancia imbricada con la práctica del jugger. Según un jugador, en los encuentros de los sábados

se respiraba buena onda en el ambiente, todos te recibían, te explicaban, se copaban y siempre había buena predisposición de parte de la gente. Se trataba de pasar un buen momento y divertirse, y que no se disuelva todo en un ambiente 100% competitivo.

Por otro lado, los encuentros en el campo de deportes comenzaron a volverse instancias tendientes a modalidades propias de los deportes convencionales: algunos jugadores propusieron una estructura de actividades con entrada en calor, ejercicios técnicos, *drills* y juegos tácticos. Si bien la tendencia hacia la desestructuración y la espontaneidad heredados del origen de la práctica en la ciudad a veces dificultaba el sostenimiento de esa modalidad, en términos generales estos encuentros permitían a los jugadores y equipos entrenar técnica individual y táctica grupal de manera más sistemática e intencional que los días sábado.

Asimismo, en junio se llevó a cabo la IV Turboensalada Platense (IV TEP) en el espacio de la rambla de 32 y 15, de la que participaron seis equipos conformados al azar entre jugadores de la AJuLP. En septiembre se desarrolló un torneo internúcleos organizado conjuntamente entre la AJuLP, Jugger Noroeste y Jugger CABA: el “Torneo Sin Fin” (TSF). El TSF tuvo por objetivos afianzar los lazos entre los miembros de la comunidad del jugger bonaerense, asignar los equipos cabeza de serie para el fixture del IITIA y observar la evolución de las competencias arbitrales¹⁰⁰ de los miembros de los distintos núcleos, que serían clave para que el futuro torneo se llevara a cabo de manera óptima. Participaron el TSF un total de trece equipos: siete platenses -cuatro de la AJuLP y tres de la JADep-; tres de Jugger Noroeste; uno de Jugger Oeste, uno de Jugger CABA y un equipo conformado por mercenarios (jugadores libres sin equipo). En efecto, en esta oportunidad se extendió la participación a los equipos de la JADep en tanto se había determinado que ningún jugador sería vetado del IITIA. El TSF así, reunió a más equipos que cualquier otro evento organizado previamente y debía resolverse en una sola fecha, por lo que fueron necesarias cuatro canchas (armadas en la rambla de 32 y calle 23) y una máxima optimización de los tiempos. El TSF se extendió sin mayores conflictos hasta la puesta del sol y al término de los partidos se llevó a cabo la entrega de una serie de premios¹⁰¹ que se determinaron *in situ* a través del voto de los equipos participantes. Ésta fue la primera vez que se otorgó un premio

¹⁰⁰ Como señalamos, desde los inicios el arbitraje fue una cuestión central en las preocupaciones de los jugadores: casi sin excepciones en los distintos torneos o encuentros emergían quejas o discusiones ante las decisiones (o la falta de decisiones) de los árbitros de turno. Los practicantes de jugger suelen adjudicar la falta de pericia de los árbitros a un deficiente conocimiento del reglamento. Asimismo, insisten en que su intervención sería mínima si todos los jugadores “jugaran honestamente”. Esta cuestión ha sido un tema central entre los jugadores de jugger desde los inicios de la práctica en Argentina.

¹⁰¹ Entre estos premios se encontraban el reconocimiento a la mejor *pompfe* y *kette* (uno por cada tipo de arma); miss y míster jugger (éstos eran premios ideados para bromear); mejor organizador y mejor organizadora; y finalmente el premio al Espíritu del Jugger.

en reconocimiento al Espíritu del Jugger: la idea fue tomada del *ultimate frisbee*¹⁰² y al igual que se estila en esa práctica, los equipos debieron puntuar el “Espíritu” de su contrincante al finalizar cada partido. Los organizadores del TSF encontraron que el premio permitiría visibilizar y legitimar la importancia de la honestidad y el juego limpio, considerados centrales y constitutivos de la práctica del jugger.

El paso hacia el costado que dieron Sebastián y Lautaro en las tareas organizativas luego del ITIA no significó que la AJuLP no continuara con el proyecto más ambicioso de los hermanos: Llevar adelante Torneos Internacionales Argentinos con una periodicidad anual. De este modo, los días 16, 17 y 18 de noviembre de 2017 se llevó a cabo el IITIA, otra vez en el CIC de la localidad de Las Pipinas, reuniendo alrededor de ciento cincuenta personas. Participaron diecisiete equipos: siete de La Plata (cinco de la AJuLP y dos de la JADep); cinco de Jugger Noroeste; dos de Jugger Oeste, uno de Jugger CABA, uno de Uruguay y un equipo de mercenarios platenses.

En esta oportunidad, el IITIA fue organizado por la AJuLP con colaboración de los otros núcleos. La organización optó por invitar a todos los jugadores y equipos sin veto alguno, con motivo de evaluar los casos de los jugadores considerados conflictivos: “queríamos ver qué pasaba, y si había quilombos que fuesen públicos, a la vista de todos, para que cada quien pueda evaluar lo que pasaba y formar su propia opinión”, comenta un organizador. El II TIA fue testigo múltiples situaciones controvertidas en relación a jugadores de la JADep y de Jugger Noroeste. Varios partidos abundaron en acaloradas discusiones, sanción de faltas graves, múltiples reclamos a los árbitros. Los organizadores determinaron incluso una expulsión del predio, amparada en lo dispuesto en los reglamentos de convivencia y del torneo. Señala un jugador de la AJuLP:

Hubo varias discusiones y bardo en los partidos. Además, una parte muy importante del evento era convivir, cagarse de risa y conocernos... pero eso con ellos no pasaba. De hecho, fue en uno de los partidos del IITIA en los que más me enojé (...) estaban haciendo re trampa, jugaron re deshonesto.

La experiencia del II TIA evidenció las dificultades propias de las modalidades más competitivas en una práctica autoarbitrada, en la que irremediablemente emergen conflictos si el *fair play* no es entendido y practicado de igual modo por todos los jugadores. Un jugador señala, rememorando los conflictos del IITIA: “Es más importante la confianza en tus compañeros y los otros jugadores que el arbitraje perfecto. Si todos los jugadores se saben bien el reglamento y se autoarbitran de buena fe, no pasarían cosas como las que pasaron”. Los jugadores señalan que el II TIA ratificó la opinión de algunos de los

¹⁰² El *ultimate frisbee* o simplemente *ultimate* es un deporte comúnmente denominado alternativo que, en concurrencia con el jugger, es autoarbitrado y enfatiza el juego limpio y la honestidad (conceptos también englobados bajo la denominación de “Espíritu del juego”).

miembros más antiguos de la AJuLP, evidenciándola para los más novatos: la dificultad de disfrutar del jugger cuando no todos los jugadores conciben a la práctica en los mismos términos.

A continuación, en el 2018 se amplió la oferta de torneos y competencias. Al término el IITIA los núcleos bonaerenses llevaron adelante una reunión para evaluar el torneo recién acaecido. Allí los miembros coincidieron en el deseo de contar con un mayor número de instancias competitivas, de modo que el ya instalado Torneo Internacional Argentino no fuera la única oportunidad formal para la competición entre equipos de distintos lugares. Impulsado por el núcleo Jugger Oeste, se acordó celebrar torneos de estación, a la usanza el jugger europeo. Se llevarían a cabo así cuatro torneos anuales, donde la responsabilidad de la organización se alternaría entre los núcleos participantes. De este modo, en junio en 2018 se llevó a cabo la “*Autumn Cup*” (Copa de Otoño), organizada por el núcleo Jugger Oeste en las instalaciones del polideportivo municipal Gorki Grana de Castelar; en agosto la “*Winter Cup*” (Copa de Invierno), organizada por el núcleo Jugger Noroeste y jugada en el predio de Los Polvorines y por último en octubre, la AJuLP organizó el “Torneo Primavera”¹⁰³, desarrollado en la rambla de 72 y calle 8. En todos los casos, concurrieron a los encuentros equipos de todos los núcleos, sin distinciones ni vetos. Las experiencias en las copas de estación fueron mixtas: algunas fechas suscitaban conflictos y desacuerdos respecto del *fair play* y el arbitraje, mientras que otras se desarrollaron sin mayores dificultades.

Mientras tanto, la AJuLP continuó organizando los torneos en La Plata. Por un lado, se llevaron a cabo dos Turbo Ensaladas: la modalidad de equipos al azar era para los jugadores una oportunidad ideal para competir de forma más relajada y hasta lúdica, por lo que estos eventos solían tener muy buena convocatoria y mínimos desacuerdos. Así, un domingo de abril de 2018 se llevó a cabo la “V Turbo Ensalada Platense” (VTEP), esta vez en el Campo de Deportes de la UNLP. Por primera vez, la AJuLP solicitó formalmente el uso del espacio a las autoridades del predio -que desde 2016 era utilizado para los entrenamientos semanales sin ningún tipo de vínculo formal-. Participaron de la VTEP jugadores de la AJuLP y del núcleo Jugger Oeste, conformándose un total de cuatro equipos. A continuación, en el mes de octubre la AJuLP llevó adelante un torneo inspirado en la modalidad de las Turbo Ensaladas: la “True Turbo Ensalada Platense” (TREP), esta vez en la rambla de 72 a la altura de calle 8. Esta modalidad sumó una novedad experimental: los equipos se reconfiguraban aleatoriamente luego de cada partido. Esto obligaba a reorganizar la táctica grupal en cada ocasión; por lo que llegar a la final no era más que producto del azar. La TREP fue una nueva apuesta con motivo de incentivar las lógicas

¹⁰³ En el Torneo Primavera la AJuLP implementó por primera vez el VAR (sigla en inglés para “Arbitraje asistido por video”). El registro de los puntos en video permitía que los árbitros recurriesen a su revisión en caso de que emergieran discusiones de difícil resolución. De este modo, esta prueba piloto habilitó la implementación del VAR en el IITIA.

lúdicas, ya que “era un evento donde no importaba quién iba ganando ni qué equipo era el mejor, porque nadie iba a estar mucho tiempo en un mismo equipo”, como señala un organizador.

Asimismo, en el mes de julio tuvo lugar la segunda edición del Torneo Bonaerense de Jugger (IITBJ), cuya organización fue encabezada por Lautaro con colaboración del núcleo Jugger La Plata. El motivo de la organización del IITBJ fue la despedida de Lautaro, que regresaría a España para instalarse allí a vivir. Se celebró en la rambla de 32 y calle 23, y participaron diez equipos; seis de La Plata, dos de Jugger Noroeste y dos de Jugger Oeste. El IITBJ transcurrió sin dificultades y tuvo una buena recepción por parte de los jugadores.

Finalizando el año, los días 16, 17 y 18 de noviembre de 2018 se celebró el esperado IIITIA. Organizado por la AJuLP con colaboración de otros núcleos, tuvo por sede la localidad de Chascomús. El cambio de locación respondió a los fines de abaratar y simplificar la movilidad de los jugadores de las distintas zonas del Gran Buenos Aires, que a través del tren Roca podían llegar a Chascomús de forma más directa y económica que a Las Pipinas. Los partidos del torneo se llevaron a cabo en un amplio sector del Parque de la Esperanza cedido por la Municipalidad de Chascomús, donde se armaron cuatro canchas. En tanto el acuerdo con la municipalidad se limitaba al préstamo del espacio, la organización del torneo dispuso el alojamiento de los jugadores en un camping de la ciudad, donde un grupo de jugadores tuvo a cargo de la preparación de las tres comidas diarias incluidas en el valor de la inscripción. Nuevamente, el evento no revistió fines de lucro ni ganancia alguna para los jóvenes organizadores, que además participaban como jugadores de sus respectivos equipos y eventualmente árbitros en algunos partidos. Como en las ediciones anteriores, la organización del evento resultó muy extenuante para quienes trabajaron en ella.

Catorce equipos compitieron en el IIITIA: siete de La Plata (seis de AJuLP y uno de JADep); tres de Jugger Noroeste, dos de Jugger Oeste, uno de Jugger CABA y un equipo de mercenarios de procedencias mixtas, reuniendo el evento cerca de ciento veinte personas¹⁰⁴. En esta oportunidad y en función de la experiencia del IITIA, cinco jugadores de distintos núcleos fueron vetados del evento¹⁰⁵ bajo el objetivo expreso de evitar conflictos y altercados que alterasen el disfrute del evento.

¹⁰⁴ En esta oportunidad no se presentaron equipos uruguayos, aunque asistió un jugador de Montevideo que jugó junto a un equipo de a AJuLP.

¹⁰⁵ En la reunión celebrada entre los núcleos bonaerenses al término del IITIA se tomaron una serie de decisiones de manera conjunta. Una de ellas fue la determinación de los vetos personales que regirían en el IIITIA, en función de la reciente y conflictiva experiencia. Se confeccionó entonces una lista de personas susceptibles de veto que fue sometida a votación entre los presentes; los vetos se efectivizados fueron aquellos que superaban una determinada cantidad de votos. Como resultado, cinco jugadores resultaron vetados del IIITIA: dos de AJuLP, uno de Noroeste y dos de JADep.

Los partidos transcurrieron sin altercados de gravedad. En efecto, había concurrido un equipo que la AJuLP reconocía históricamente conflictivo; sin embargo, su desempeño respecto del *fair play* y el autoarbitraje sorprendió positivamente a la organización. A pesar de ello, varios jugadores platenses observaron que distintos partidos del torneo presentaron situaciones irregulares que, sin revestir discusiones ni peleas remarcables, estuvieron muy lejos de las expectativas sostenidas. Según señalan, un *fair play* escaso combinado con la impericia arbitral derivó en equipos que avanzaron en el fixture habiendo cometido múltiples faltas que no fueron cobradas: es decir, obtuvieron ventaja a partir de cometer infracciones. Esta situación fue motivo de disconformidad para jugadores y miembros de la AJuLP, quienes observaron que estas dificultades eran transversales a todas aquellas instancias competitivas que involucraban la presencia de jugadores de distintos núcleos. Nuevamente se evidenció que, como señala frustrado un jugador de La Plata, los conflictos emergieron al exponer y confrontar “modos distintos de jugar”: “Si vos tenés una buena actitud, te sabés las reglas y te evitás las faltas graves, ¿Por qué no pueden hacer eso los demás también?”. Como señala Giles (2009), el frenesí por intentar ganar pone a prueba el control individual para no cometer infracciones. En la práctica del jugger, los acuerdos grupales y las restricciones autoimpuestas para el control de las emociones eran entendidos necesarios y suficientes para el desarrollo de partidos “divertidos y competitivos, donde cada jugador dé lo mejor de sí respetando las reglas y jugando honestamente”. Sin embargo, en tanto la tarea de autorregulación de la propia conducta se regía por parámetros disímiles entre los jugadores de distintas procedencias, los altercados y disconformidades se manifestaron reiteradamente tanto en ésta como en las anteriores instancias competitivas organizadas.

Siguiendo la modalidad iniciada en el TSF en el IIITIA se otorgó, junto a las tradicionales medallas de los primeros puestos, el premio al Espíritu del Jugger. Los miembros organizadores observaron estratégico seguir visibilizando este aspecto que, según entendían, era menester enfatizar. El premio fue otorgado a un equipo de la AJuLP, en tanto fue el mejor puntuado por sus contrincantes en este ítem.

Tras el IIITIA, los miembros de la AJuLP evaluaron el evento y plantearon los objetivos del año 2019. Luego de la experiencia de organizar tres TIAs consecutivos, se observó que el enorme esfuerzo que supuso llevar a cabo la última edición del torneo no había quedado compensado ni con un aumento en la cantidad de jugadores, ni en una mejora del nivel técnico-táctico de los equipos de trayectoria, así como tampoco en cambios sustanciales en cuanto a la labor arbitral o al Espíritu del Jugger. Se decidió entonces que para el año entrante las prioridades que hasta entonces había tenido la AJuLP cambiarían. El foco estaría puesto en los jugadores del núcleo - retenerlos, motivarlos, promover su

desarrollo técnico y táctico y mejorar las competencias arbitrales- así como en el funcionamiento interno de la AJuLP. Quedarían en un segundo plano proyectos tales como la organización de un cuarto TIA, la convocatoria de nuevos jugadores, la realización de actividades con otros núcleos o la participación en eventos de difusión. La apuesta del 2019 así, estaba se orientaba hacia “dentro” del núcleo, hacia los jugadores y miembros organizadores que, habiéndose sumado en distintos momentos a una rueda que ya giraba, decidieron repensar cómo continuar aquello que habían iniciado dos jóvenes hermanos en 2013.

El año 2019 presentaría una novedad sin precedentes para el jugger platense: la formalización de la práctica semanal en el campo de deportes de la UNLP, que desde hacía un dos años y medio se llevaba a cabo (informalmente o “de hecho”) en las instalaciones del predio. A raíz de la solicitud efectuada con motivo de la realización de la VTEP en abril de 2018, los practicantes fueron invitados a participar de “Tiempo Extra”, una serie de jornadas deportivas abiertas y gratuitas organizadas por la Dirección de Deportes de la UNLP: en tanto los miembros de la AJuLP observaron que este evento resultaba propicio para convocar nuevos jugadores, llevaron adelante clases de jugger abiertas a la comunidad en reiteradas ediciones de Tiempo Extra durante 2018 y 2019. Producto de este acercamiento a la institución, la AJuLP consideró conveniente formalizar su presencia en el Campo de Deportes y tramitó la incorporación del jugger a los deportes y prácticas corporales que la UNLP ofrece a sus estudiantes. Esto supuso una serie de ventajas y novedades para el jugger platense. Por un lado, por primera vez los practicantes tendrían derecho al uso de un espacio en un determinado día y horario, evitando así la necesidad de negociar el lugar con otras prácticas informales o bien cederlo a las prácticas establecidas. Otras novedades fueron la posibilidad de acopiar los voluminosos materiales de juego en el lugar de guardado del predio (acabando así con transporte y acarreo desde la casa de algún practicante); el acceso a asistencia médica, buffet y la posibilidad de concurrir al gimnasio de la UNLP por una mínima cuota (oportunidad que varios jugadores aprovecharían). Finalmente, la incorporación del jugger a los deportes de la UNLP también prometía la posibilidad de convocar nuevos jugadores que coincidían con el perfil de jugadores al que la práctica se orientó desde sus inicios: jóvenes universitarios.

Estocadas finales

Hemos hecho un recorrido por el devenir de una práctica que se lleva a cabo en distintos espacios públicos de la ciudad, itinerando según las necesidades y conveniencias de turno, pero con un enclave recurrente: el parque Saavedra.

El relato precedente describe la emergencia de una práctica que comenzó con dos jóvenes entusiastas y que en tres años supuso la realización de un torneo internacional que convocó a ciento cincuenta

participantes; torneo que se reiteraría tres años consecutivos. Una práctica organizada y coordinada por jóvenes y para jóvenes, autogestiva, autoconvocada; autodeterminada por ellos mismos, sin fines de lucro pero con una gran voluntad de difusión, en la que un grupo de jugadores motivados invirtió grandes cantidades de tiempo y energía. Una práctica poco conocida, de lógica competitiva pero que en el caso platense presentó la preeminencia de un modo lúdico de jugar, donde la honestidad, el respeto y la confianza en los otros jugadores eran entendidos tan necesarios para divertirse como la excelencia técnico-táctica. Una práctica que se expandió por distintos lugares del país y que suscitó diferentes modos de jugar, lo que provocó no pocos conflictos en función de su carácter autoarbitrado.

* * *

Elegimos realizar esta reseña cronológica ya que da cuenta del proceso de constitución y transformación de las lógicas y modalidades existentes en este “microcosmos social” del jugger platense. Al observar a estos jóvenes protagonistas nos encontramos con un grupo de agentes que disputan capitales que cobran sentido y valor dentro de ese microcosmos específico. Es posible así entender al jugger inscripto dentro del amplio campo de las prácticas del cuerpo, donde los agentes, desde sus posiciones, pugnan por imponer sus intereses respecto de la práctica en concordancia con las representaciones que tienen de ella.

Como vimos, en el microcosmos del jugger platense se libraron luchas en virtud de la definición de lo que podemos llamar el “modo legítimo de jugar jugger”; definición fundada en las representaciones que los agentes sostenían acerca del *fair play* y los niveles de violencia tolerables en la práctica del jugger. Estas representaciones, a la vez que producidas en la práctica misma, son indisolubles de las trayectorias de las biografías lúdicas y deportivas individuales y por ende, ligadas al *habitus* que los agentes ponen en juego en la práctica del jugger. Entendemos que la emergencia de las tensiones y conflictos mencionados no fue sino producto de la convivencia de “sentidos comunes” disímiles respecto del deporte y las prácticas lúdicas.

En este sentido, en una primera etapa se observó la disputa por el control de la determinación de la manera legítima de jugar jugger al interior del grupo del parque Saavedra. Esta puja se anclaba en dos ejes íntimamente relacionados: el control de la violencia y el *fair play*. En cuanto al control de la violencia, quienes adscribían a la propuesta de los hermanos abogaban por una máxima reducción del contacto y por ende, del riesgo del daño físico; mientras que el grupo disidente defendía una práctica más permisiva en cuanto a la intensidad de los impactos, el contacto cuerpo a cuerpo y la lucha de corredores, en la cual incluían componentes miméticos articulados con una estética particular -tales

como gritos de guerra, pinturas faciales o símbolos ligados a la mitología nórdica-. Es claro aquí que emergieron distintas representaciones colectivas acerca de cómo debía ser un deporte inspirado en una ficción hiperviolenta. En lo que respecta al *fair play*, si bien ambas facciones manifestaban la importancia de “mantener el Espíritu del Jugger” y autogestionar honestamente el propio desempeño en la cancha, en la práctica -sobre todo en instancias de competencias - emergieron múltiples conflictos al respecto: se manifestaron allí también, modos distintos de representar y por ende, de practicar el juego limpio.

Se enfrentaron así dos sentidos contrapuestos acerca del *fair play*: uno más riguroso u ortodoxo que anteponía el accionar en completo arreglo al sistema de reglas por encima de la búsqueda del resultado; y otro que validaba la legitimidad de sortear las reglas en tanto pasase desapercibido. Finalmente, la conflictiva coexistencia de representaciones disímiles acerca de los modos de jugar jugger desembocó en la escisión y apartamiento del grupo disidente. Ésta no fue sino una disputa por un tipo de poder, un capital simbólico: el establecimiento de un modo jugar jugger que fuera reconocido y adoptado por el colectivo y por ende, legítimo.

Más adelante se suscitaban tensiones entre jugadores de la AJuLP y jóvenes de distintas procedencias y núcleos. Nuevamente, en las instancias competitivas se ponían de manifiesto las distintas representaciones respecto de la práctica. Aquí, la cuestión del control de la violencia sólo suscitó conflictos menores, en tanto los criterios y modos de jugar respecto de la intensidad de los impactos de las *pompfes* y el contacto entre los jugadores ya se habían vuelto más bien homogéneos dentro de la comunidad bonaerense. En efecto, en virtud del reglamento y la experiencia acumulada, los jugadores de distintas localidades habían determinado la conveniencia de la velocidad por sobre la contundencia, por lo que la tendencia a la mimesis de una lucha armada (aspecto que en muchos casos había convocado la llegada de nuevos jugadores) fue desapareciendo en virtud de lógicas vinculadas a la eficiencia y eficacia deportivas. Sin embargo, la cuestión del *fair play* fue razón de los conflictos más relevantes y tema de la mayor parte de las discusiones. Los jóvenes de la AJuLP manifestaron la recurrente deficiencia en el autoarbitraje de algunos jugadores rivales durante distintas instancias competitivas: “contaban menos piedras”, “se paraban antes de la cuenta”, “discutían dobles cuando era claro quién había tocado primero”, “metían una falta atrás de otra”, por mencionar algunos ejemplos. Se observó así que las representaciones, y por ende las prácticas respecto del autoarbitraje y el *fair play*, eran heterogéneas y variaban en función del lugar de procedencia de los jugadores. Estas diferencias eran motivo de disconformidad y frustración para muchos jugadores de la AJuLP, en tanto la experiencia los enfrentaba a una clara disonancia con el “deber ser” con que investían a la práctica.

Es importante recordar que el acercamiento y la permanencia en la práctica del jugger de los jóvenes platenses siempre respondió a la confluencia de dos aspectos de interés: la práctica corporal y la instancia de sociabilidad que ésta supone. Desde su perspectiva, practicar jugger resulta atractivo en tanto se sostienen vínculos significativos con los otros, con quienes además se comparte un sentido común que orienta el modo de jugar. Jugar con amigos que entienden la práctica en los mismos términos es garantía de divertirse, de “pasarla bien”. La confianza en que los otros jugarán limpio les permite entregarse a la tensión placentera del enfrentamiento y concentrarse en los aspectos técnicos y tácticos, posibilitando que se desarrollen aquello que observan como “los mejores puntos” de los partidos: competitivos y rigurosamente autoarbitrados. De hecho, los jugadores de la AJuLP señalan que el jugger alcanza su “máxima expresión” cuando se cumplen estas condiciones. Las palabras de dos jugadores ilustran esto a la perfección:

Creo que el juego limpio es el pilar fundamental del juego, al ser autoarbitrado el deporte pierde el sentido de ser si no hay confianza en cómo juegan los demás. Se supone que uno pone lo mejor de sí en cumplir el reglamento y respetar a los otros jugadores y árbitros, pero cuando alguien no tiene esa actitud la calidad del juego se pierde y no lo disfrutás tanto. (...) Los partidos más peleados, cuando los otros juegan igual que vos, pero no sólo en el nivel sino también en la honestidad, son los mejores: super competitivos pero todos respetando las reglas y jugando al máximo. Cuando todos juegan estratégicamente, pero a la vez son honestos ves los mejores puntos.

Una jugadora agrega:

Yo creo que ahí hay un vínculo muy fuerte con la confianza, cuando conocés al otro sabés cómo juega y estás mucho más relajado, no tenés que preocuparte de que no haga falta, sabés que si surge una diferencia enseguida llegás a un acuerdo y el juego sigue porque lo que los dos equipos quieren es divertirse y que el punto fluya.

En este caso vemos cómo el conflicto emerge cuando “...las condiciones de producción del *habitus* son distintas o no se corresponden con las condiciones de funcionamiento de ese *habitus*” (Gutiérrez, 2005 p.75). El choque de los distintos modos de jugar emerge en el encuentro de grupos que practican aisladamente y que constituyen sus representaciones por separado. Esto da cuenta de que lo individual -las representaciones subjetivas individuales- no es sino social; “...producto de la misma historia colectiva que se deposita en los cuerpos y en las cosas.” (Gutiérrez, 2005, p.70). Esta heterogeneidad de representaciones motiva los conflictos mencionados, que tienen lugar en tanto el jugger se configura autodeterminado por los jugadores.

Finalmente, es posible entender entonces que la disputa por el establecimiento de una manera determinada de jugar jugger -que en su momento más álgido supuso una lucha de poder entre dos

grupos de jóvenes del parque Saavedra- respondía a la necesidad de legitimar una práctica acorde a las representaciones que cada bando sostenía acerca de los niveles tolerables de violencia y el autoarbitraje. He aquí un aspecto clave: estas representaciones no eran caprichosas, sino que, en el caso de los jugadores de la AJuLP, respondían al imperativo del disfrute de la práctica, motivo de la llegada y permanencia de los jóvenes. En efecto, los jugadores de la AJuLP abogaron por el modo de jugar que, acorde a la propuesta de Lautaro y Sebastián y en sintonía con sus propias biografías lúdicas y deportivas, les proporcionaba el disfrute de una emoción placentera. La práctica del jugger regida por mínimos niveles de tolerancia a la violencia y una alta rigurosidad en el autoarbitraje, resultaba para este grupo de jóvenes una práctica emocionante, placentera y significativa. Sin embargo, cuando estas condiciones no se cumplían advenía la frustración y el abatimiento. De este modo, la legitimación, consolidación y expansión del modo de jugar que los hermanos promovieron bajo el anhelo de disfrutar de la práctica fue posible gracias a la existencia y producción de representaciones compartidas por el colectivo. Las mismas configuraron un *ethos* que caracterizó y caracteriza al grupo de jóvenes jugadores del parque Saavedra.